

# yedi

SAYI 31 | KIŞ 2024  
ISSUE | WINTER

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ | DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ | FACULTY OF FINE ARTS  
e-ISSN 2687-5357

SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE

HASAN MAVİ, İSİMSİZ | 2024



## EDİTÖR KURULU EDITORIAL BOARD

### Baş Editör *Editor-in Chief*

Leyla Ögüt, DEU

leyla.yildirim@deu.edu.tr

### Yardımcı Editörler *Vice Editors*

Cansu Karaman Cengiz, DEU

karamancengiz.cansu@deu.edu.tr

Memet Ali Zeren, DEU

memetali.zeren@deu.edu.tr

### Sanat Editörleri *Arts Editors*

Gökçen Ergür, DEU

gokcen.ergur@deu.edu.tr

Neda İsmail Atar, DEU

neda.atar@deu.edu.tr

Mert Yavaşca, COMU

mert.yavasca@comu.edu.tr

### Tasarım Editörü *Design Editors*

Pınar Çalıřkan Güneř, DEU

pınar.caliskan@deu.edu.tr

Betül Uslu Özkan, DEU

betul.uslu@deu.edu.tr

### Bilim Editörleri *Science Editors*

Elif Tekin Gürgen, DEU

elif.tekin@deu.edu.tr

Gözde Pelister, YASAR

gozde.pelister@yasar.edu.tr

Hakan Ařkan, DEU

hakan.askan@deu.edu.tr

### Tasarım ve Baskı Editörü *Print and Design Editor*

Cansu Karaman Cengiz, DEU

Cansu Karaman Cengiz, DEU

### Grafik Tasarım Editörü *Graphic Design Editor*

Sevda Kaçtı, DEU

### Yazım Editörleri *Copy Editors*

Şeyma Güzelaydın Baysal, DEU

Halil İbrahim Yıldırım, DEU

Dorukhan Fırat Aktürk, DEU

Özlem Demircan, DEU - MSGSU

Şükran Duran, DEU

Arzu Oto, DEU

Elif Kurtuldu Dönmez, DEU

Memet Ali Zeren, DEU

Burçe Ulubilgin Çuhadar, DEU

### İngilizce Editörleri *English Language Editors*

Angela Burns, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Hugh David Clarke, İzmir Ekonomi Üniversitesi

## YAYIN KURULU ASSOCIATE EDITORS

### Endüstriyel Tasarım *Industrial Design*

Gökhan Mura, İzmir Ekonomi Üniversitesi

gokhan.mura@ieu.edu.tr

### Film *Cinema*

Simten Gündeř, Antalya AKEV Üniversitesi

simten.gundes@akev.edu.tr

Ürün Yıldırım Önk, Yařar Üniversitesi

urun.onk@yasar.edu.tr

### Fotoğraf *Photography*

Seçkin Tercan, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

seckin.tercan@msgsu.edu.tr

Halis Ozan Bilgiseren, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

ozan.bilgiseren@msgsu.edu.tr

### Geleneksel Sanatlar *Traditional Arts*

Filiz Adıgüzel, Dokuz Eylül Üniversitesi

filiz.adiguzel@deu.edu.tr

Vedat Kacar, Dokuz Eylül Üniversitesi

vedat.kacar@deu.edu.tr

### Grafik *Graphics*

Melike Tařçıođlu Vaughan, Anadolu Üniversitesi

mtascioglu@anadolu.edu.tr

### Heykel *Statue*

Sevgi Avcı, Dokuz Eylül Üniversitesi

sevgi.avci@deu.edu.tr

İlker Yardımcı, Düzce Üniversitesi

ilkeryardimci@duzce.edu.tr

### Müzik *Music*

Aykut Çerezcioglu, Dokuz Eylül Üniversitesi

aykut.cerezcioglu@deu.edu.tr

### Resim *Painting*

A. Fevzi Korur, Dokuz Eylül Üniversitesi

fevzi.korur@deu.edu.tr

### Sahne Sanatları *Performing Arts*

Banu Ayten Akin, Dokuz Eylül Üniversitesi

banu.akin@deu.edu.tr

### Sanat Felsefesi *Philosophy of Art*

Ođuz Hařlakoglu, İstanbul Teknik Üniversitesi

haslakoglu@itu.edu.tr

### Seramik ve Cam Tasarımı *Ceramics and Glass Design*

Efe Türkel, Dokuz Eylül Üniversitesi

efe.turkel@deu.edu.tr

### Tekstil ve Moda Tasarımı *Textile and Fashion Design*

Özlenen Erdem İřmal, Dokuz Eylül Üniversitesi

ozlenen.ismal@deu.edu.tr

Nesrin Türkmen, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

nesrin.turkmen@msgsu.edu.tr

## DANIřMA KURULU ADVISORY BOARD

Murat Akser

Eliot BATES

Hazel CLARK

Alexander van ECK

Yasuko Takayama

Kinor JIANG

Rolando GIOVANNINI

Marcus GRAF

Christina LUKE

Owain PEDGLY

Bahar řENER-PEDGLEY

Marian TUTUI

Savař ARSLAN

Günay ATALAYER

Arzu ATIL

Ertuđrul BAYRAKTARKATAL

Ali M. BAYRAKTAROđLU

Süleyman A. BELEN

Kaan CANDURAN

Ergand ÇETİN

Nezih ERDOđAN

Ayhan EROL

R. Hakan ERTEP

Veysel GÜNAY

Şefik GÜNGÖR

Binnur GÜRLER

Burcu KARABEY

Ulster University

City University of New York

Parsons School of Design

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü

Shizuoka University of Art and Culture

Hong Kong Polytechnic University

Polytechnic University Milan

Yeditepe Üniversitesi

Koç University

Orta Dođu Teknik Üniversitesi,

Orta Dođu Teknik Üniversitesi

Hyperion University of Bucharest

Dokuz Eylül Üniversitesi

İstanbul Aydın Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Başkent Üniversitesi

Trakya Üniversitesi

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Hacettepe Üniversitesi

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

İstanbul Şehir Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Yařar Üniversitesi

İstanbul Aydın Üniversitesi

Yařar Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Muđla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Kerem KARABOđA

Recep KARADAđ

Songül KARAHASANOđLU

Hale Canbaz KARAKAŞ

Müjgan B. KARATOSUN

Feyzi KORUR

Mehmet KOŞTUMOđLU

Fırat KUTLUK

Nesrin ÖNLÜ

Şakir ÖZÜDOđRU

A. Feyza ÖZGÜNDOđDU

Elvan ÖZKAVRUK ADANIR

Şölen KİPÖZ

Fakiye ÖZSOYSAL

M. Sacit PEKAK

Sıdıka Sibel SEVİM

Yüksel ŞAHİN

Emre TANDIRLI

Ragıp TARANÇ

M. Biret TAVMAN ERTUđRUL

Sadık TUMAY

Uysal TUNA

Ceren UZUN

Halil YOLERİ

Gül GÜNEY ZİNCİR

Iřık SEZER

İstanbul Üniversitesi

İstanbul Aydın Üniversitesi

İstanbul Teknik Üniversitesi

İstanbul Teknik Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Eskişehir Teknik Üniversitesi

Hacettepe Üniversitesi

İzmir Ekonomi Üniversitesi

İzmir Ekonomi Üniversitesi

İstanbul Üniversitesi

Hacettepe Üniversitesi

Anadolu Üniversitesi

Eskişehir Teknik Üniversitesi

Beykent Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Marmara Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

# yedi

**SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ**  
JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE

**KIŞ WINTER 2024 • SAYI ISSUE 31**

e-ISSN 2687-5357

**TÜBİTAK - ULAKBİM**  
Dergipark Açık Dergi Sistemleri  
*JournalPark Open Journal Systems*



**Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınıdır**  
Publication of Dokuz Eylul University Faculty of Fine Arts

**YEDİ: SANAT, TASARIM ve BİLİM DERGİSİ**  
YEDI: JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE

E-ISSN 2687-5357  
YAYIN NO: 09.1200.0000.000/BY.023.063.1205

**KIŞ 2024 • Sayı 31**  
WINTER 2024 • ISSUE 31

**İMTİYAZ SAHİBİ** OWNER  
DEÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Adına On Behalf of DEU Faculty of Fine Arts  
Hacı Yakup Öztuna (Dekan)

**SORUMLU MÜDÜR** MANAGING EDITOR  
Leyla Öğüt

**TASARIM VE BASKI SORUMLUSU** DESIGN & PRINTING  
Cansu Karaman Cengiz

**GRAFİK TASARIM** GRAPHIC DESIGN  
Sevda Kaçtı

**KAPAK GÖRSELİ** COVER IMAGE  
Hasan Mavi

**YÖNETİM MERKEZİ** MANAGEMENT CENTRE  
Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi  
Dokuz Eylül Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Tınaztepe Yerleşkesi, 35395 Buca/İzmir  
Telefon: +90(232) 3016708-09  
Faks: +90(232) 3016721

**ONLINE YAYINLANMA TARİHİ** DATE OF PUBLICATION  
29 Ocak 2024 | 29<sup>th</sup> January 2024

**YAYIN TÜRÜ** TYPE OF PUBLICATION  
6 aylık, yerel, süreli | BIANUALLY, NATIONAL, PERIODICAL



Bu eser Creative Commons Atf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
*This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.*

## İÇİNDEKİLER CONTENTS

Leyla Ögüt	V	<b>Editörden</b> Editorial
Gülay Karakuş	1	<b>Bilgi Objесinin Estetik Objeye Dönüşümü Bağlamında Katsushika Hokusai Ukiyo-e'lerinde Fuji Dağı / Araştırma Makalesi</b> Mount Fuji in Katsushika Hokusai's Ukiyo-e Works in the Context of the Transformation of a Knowledge Object into an Aesthetic Object / <i>Research Article</i>
Gökhan Balkan	13	<b>Doğallık ve Yapaylık Sınırında Bio-konstrüktif Sanat / Araştırma Makalesi</b> Bio-constructive Art on the Border of Naturality and Artificiality / <i>Research Article</i>
Sibel Alemdar Çatalbaş	29	<b>Yapay Zekâlı Robotlar Sanatçının Rolüne Bürünebilir mi? / Araştırma Makalesi</b> Can AI Robots Play the Role of the Artist? / <i>Research Article</i>
Okan Özgen	45	<b>Kavramsal Fotoğrafta İronik Kurgular ve Joan Fontcuberta / Araştırma Makalesi</b> Ironic Fictions and Joan Fontcuberta in Conceptual Photography / <i>Research Article</i>
Sevda Duygu Kolbay	59	<b>A Proposal in Search of the Form of the Theory: Monument for Mihri Rasim / Araştırma Makalesi</b> Formu Kuramla Örgütleme Arayışında Bir Deneme: Mihri Rasim Anıtı / <i>Araştırma Makalesi</i>
Kenan Özsever	75	<b>Amerikan Tiyatrosunda Arap Toplumuna Bakış: 'Çeşitli Birleşim' Oyununda Tektipleştirici Söylemlerde Niyet Okumak / Araştırma Makalesi</b> A View of Arab Society in American Theater: Reading Intention in Uniformizing Discourses in the Play 'Omnium Gatherum' / <i>Research Article</i>
Ekin Pinar	85	<b>Politika ve Estetik Arasında: Sharon Hayes ve Deneysel Sinema Tarihleri / Araştırma Makalesi</b> Between Politics and Aesthetics: Sharon Hayes and Histories of Experimental Cinema / <i>Research Article</i>
Yüksel Şahin	97	<b>İç Mekân Tekstil Tasarımında Özgün Değer Yaratımı: Frigya Kültürü Örneği / Araştırma Makalesi</b> Creating Originality While Designing Interior Textile: The Case of the Phrygian Culture / <i>Research Article</i>
Zelfi Buse Yılmaz Gülderen Görenek	115	<b>Rus Avangardında Faktura ve Doku ile İlişkisi / Araştırma Makalesi</b> Factura in the Russian Avant-Garde and its Relationship with Texture / <i>Research Article</i>
Ersoy Yılmaz	129	<b>Cam Sanrısı: Tuhaf Bir Melankoli Türü ve Günümüz Sanatındaki Yansımaları / Araştırma Makalesi</b> Glass Delusion: An Odd Kind of Melancholia and its Reflections in Today's Art / <i>Research Article</i>
Mehtap Kuş Ece Nur Demir-Yılmaz	145	<b>Matematik ve Sanat Etkileşimi Üzerine Bir İnceleme: Resim Kompozisyonlarında Geometrik Çözümler / Derleme Makale</b> An Investigation on the Interaction Between Mathematics and Arts: Geometrical Analysis of the Compositions of Paintings / <i>Review Article</i>

- Tamer Ata  
Duygu Dineli 157 **Nuri Bilge Ceylan ve Tařra: Film Afiřleri Üzerinden Göstergebilimsel Bir Analiz / Arařtırma Makalesi**  
Nuri Bilge Ceylan and the Provincial: A Semiotic Analysis on Film Posters / *Research Article*
- Ceren Selmanpakođlu 175 **Sanatın Haz ve Arzu Ötesi Potansiyeli: Jouissance / Arařtırma Makalesi**  
The Potential of Art Beyond Pleasure and Desire: Jouissance / *Research Article*
- Burcu Yıldırım İsmail  
İsmail Emre Kavut 189 **Tasarım İmgesinde Teknoloji Etkisinin Eskiz Olgusu Üzerinden Okunması / Arařtırma Makalesi**  
Reading the Effect of Technology on the Design Image Through the Sketch Phenomenon / *Research Article*
- Esin Paa Cengiz  
Elif Akalı 201 **Bir Yöntem Olarak Dijital Görsel-İřitsel Veri Tabanı Oluřturma: 'Sinematik Mekânlar' Örneđi / Arařtırma Makalesi**  
Digital Audio-Visual Data Base Design as a Method: The Case of 'Cinematic Locations' / *Research Article*
- Elif Merve akır  
Banu Bulduk Türkmen 215 **Türk Destanı Arketiplerinin ađdař Mitoloji Ekseninde Yeniden Tasarlanması / Arařtırma Makalesi**  
Redesigning Turkish Epic Archetypes on the Axis of Contemporary Mythology / *Research Article*
- Afra Keleř Dileki  
Zeynep Tuna Ultav  
Müge Sever 229 **Bilim Kurgu Edebiyatı ve Sinemasında Zaman-Mekân Kavramları: Deđiřtirilmiř Karbon [Altered Carbon] / Arařtırma Makalesi**  
Time-Space Concepts in Science Fiction Literature and Cinema: Altered Carbon / *Research Article*
- Muhammet Fatih Gök 245 **Geređin ve Kurgunun Sınırında: Walid Raad ve Atlas Grubu alıřmaları / İnceleme Makalesi**  
On the Border of the Truth and Fiction: Walid Raad and the Atlas Group Studies / *Review Article*
- Selda Kozbeki Ayrancınar  
Gülcan Batur  
Sadık Tumay  
Pelin Dikmen  
Mustafa Kula  
Canan Erdönmez 257 **A Social Responsibility Project Example: Sustainable Fabric Toys Project / Case Report**  
Bir Sosyal Sorumluluk Projesi Örneđi: Sürdürülebilir Bez Oyuncaklar Projesi / *Olgü Sunumu*
-

# EDİTÖRDEN

Sevgili okuyucular ve yazarlar,

Türkiye Cumhuriyeti'nin 2. yüzyılında daha nitelikli çalışmalara imza atmanın sorumluluğunu taşımakla birlikte yeni bir yıla girmenin heyecanını da yaşıyoruz.

31. sayının (Ocak 2024) bu kapsamda; farklı bakış açıları sunarak güzel sanatlar alanında yenilikçi girişimlere aracı olacağını ümit ediyoruz. Bugüne kadar hem dijital hem de basılı olarak yayımlanan dergimiz, bu sayı ile birlikte yalnız dijital olarak yayın hayatına devam edecek.

Bu sayımızda yine teknolojiden sanata birçok konuyu işleyen araştırma ve derleme makalelere yer verilmiştir: Bilgi objesinin estetik objeye dönüşümü, bio-konstrüktif sanat, yapının bütünsel bir düzende ele alınarak nesne olmanın ötesine taşınması, tiyatrodaki tek tipleştirici söylemleri okumak, kavramsal fotoğrafıta ironik kurgular, deneysel sinema tarihi, iç mekân tekstil tasarımında özgün değer, yapay zekâlı robotlar, bilim kurgu edebiyatı ve sineması, gerçeğin ve kurgunun sınırında fotoğraf, tasarım imgesinde teknoloji etkisi, sanatın haz ve arzu ötesi potansiyeli, Rus avangardında faktura, bir sosyal sorumluluk projesi örneği ve cam sanrısı, konu başlıkları arasında yer almaktadır.

Dergimizin bilim, sanat ve tasarım alanlarına katkı yapmasına dair aldığımız olumlu geri dönüşler çalışmalarımız konusunda bizleri cesaretlendirmektedir. Kapak tasarımından yayına kadar tüm makale süreçlerinde emeği geçen ekibimize teşekkür ediyorum.

Ayrıca farklı bakış açıları sunan makaleleri ile bizi destekleyen yazarlarımız ve okuyucularımızın da bu konudaki desteği göz ardı edilemez.

Yeni yüzyılımızda, el birliği ile güzel sanatlar alanında nice üretimler dileğiyle...

İyi Yıllar.

Düzeltilme:

"Cumhuriyetin Modern Bir Müziği Olarak Türk Halk Müziği ve Güzel Sanatlar Sisteminde Konumlanması" adlı makalede, "Göle, N. (2011). Melez desenler: İslam ve modernlik üzerine, Metis Yayınları" adlı çalışma kaynakçada unutulmuştur.

Anlayışınız için teşekkür ederiz.

**Leyla Öğüt**

Baş-Editör / Editor-in Chief

# EDITORIAL

Dear readers and writers,

While we bear the responsibility of carrying out more qualified work in the 2nd Century of the Republic of Türkiye, we are also experiencing the excitement of entering a new year.

We hope that offering different perspectives, in this 31st issue (January 2024), will lead to innovative initiatives in the field of fine arts. Our journal, which, to date, has been published both digitally and in print, will continue to publish, only digitally as of this issue. This issue includes research and review articles covering many topics from technology to art:

The transformation of the information object into an aesthetic object, bio-constructive art, carrying the structure beyond object by considering holistic order, reading uniformizing discourses in theatre, ironic fictions in conceptual photography, history of experimental cinema, original value in interior textile design, artificial intelligence robots, science fiction literature and cinema, photography at the border of truth and fiction, effect of technology on the design image, potential of art beyond pleasure and desire, factura in the Russian avant-garde, a social responsibility project example and glass delusion are among the topics.

The positive feedback that we receive about our journal's contribution to the fields of science, art and design encourages us in our work. I would like to thank our team who contributed to the entire article process, from cover design to publication.

In addition, the backing of our writers and readers offering different perspectives cannot be ignored.

Wishing you many more productions in the field of fine arts in our new century.

Happy New Year.

Correction:

In the article titled "Turkish Folk Music as a Modern Music of the Republic and Its Position in the Fine Arts System" the study titled "Göle, N. (2011). Melez desenler: İslam ve modernlik üzerine, Metis Yayınları" has been forgotten in the bibliography.

Thank you for your understanding.





## Bilgi Objesinin Estetik Objeye Dönüşümü Bağlamında Katsushika Hokusai Ukiyo-e'lerinde Fuji Dağı

### Mount Fuji in Katsushika Hokusai's Ukiyo-e Works in the Context of the Transformation of a Knowledge Object into an Aesthetic Object

Gülay Karakuş, Resim Bölümü, Bitlis Eren Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-2157-907X

#### Özet

Sanat yapıtı, nesnel gerçekliğin, sıradan bir *bilgi objesi* olmaktan çıkarılıp *estetik bir objeye* dönüştürülmüş halidir. Bu bağlamda Fuji Dağı'nın gerçekteki varlığı ile Katsushika Hokusai yapıtlarındaki varlık biçimi aynı değildir. Yapıtta nesnel olanın taşıdığı anlamlar kadar Hokusai'nin özne yorumu da önemli bir belirleyendir. Japonya'da jeolojik katmanların oluşturduğu, coğrafi bir yükselti olarak var olan Fuji dağı aynı zamanda halk masallarında ölümsüzlüğü imleyen bir *bilgi objesidir*. Fuji Dağı'nın; yüksekliği, biçimi, yapısı, dokusu gibi somut özelliklerinin yanı sıra kültürel anlatılarda *kutsal*, *yüce* gibi soyut kavramlarla ilişkilendirilmesi Hokusai yapıtlarının çıkış noktasını oluşturan bilgi verileridir. Sanatçının estetik bir bağ kurarak özne yorumunu da dâhil ettiği üretim sürecinde obje, sıradan bir *bilgi objesi* olmaktan çıkarak *estetik bir objeye* dönüşür. Dolayısıyla Hokusai'nin kurduğu estetik bağ, Fuji'ye dair bilgi verilerinin sanata dair bilgi verileriyle yorumudur. Dağın formu ve anlatılardaki yeri kadar formun kompozisyonda hangi sanatsal dille ifade edildiği de önem arz eder. Sıradan bir *bilgi objesi* iken Hokusai yapıtlarında *Ukiyo-e* tekniğiyle *estetik objeye* dönüşen dağ imgesi, doğada var olan sanatta yeni bir okumayla sunar. Bu bağlamda *Otuz Altı Fuji Dağı Manzarası* serisi Hokusai'nin Fuji'ye bakışının özel bir seçkisi, özne yorumudur. Çalışma, bir *bilgi objesi* olarak dağ imgesinin Hokusai yapıtlarında *estetik objeye* dönüşümü bağlamında Fuji dağına odaklanmaktadır. Hokusai, *Otuz Altı Fuji Dağı Manzarası* serisinde odağına aldığı dağ, gündelik hayat görünüşleri eşliğinde, farklı zaman dilimlerinde ve farklı açılardan betimler. Edo döneminde yaşamış olan sanatçı, çalışmalarını Japon geleneksel sanatının temel uygulama yöntemlerinden biri olan Ukiyo-e tekniğiyle yapar. Seri, özel bir dönemin özel bir temsili olması bakımından önem arz eder. Bu kapsam çerçevesinde nitel araştırma yöntemi ile taranan kaynaklar, elde edilen veriler doğrultusunda metin içerisinde dâhil edilirken sanatçının yaşadığı Edo dönemi, uyguladığı Ukiyo-e tekniği ve bir dağ imgesi olarak Fuji'nin Hokusai sanatındaki yeri ve önemi üzerinde durulmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** Fuji Dağı, Ukiyo-e, Katsushika Hokusai, bilgi objesi, estetik obje.

**Akademik Disiplin(ler)/alan(lar):** Baskı teknolojileri, Ukiyo-e, sanat.

#### Abstract

A work of art is the form of objective reality being transformed from an ordinary knowledge object into an aesthetic object. In this context, the existence of Mount Fuji in reality is not the same as its form of existence in the works of Katsushika Hokusai. Hokusai's subjective interpretation is a determinant as important as the meanings of the objective reality in the work. Mount Fuji, which exists as a geographical elevation created by geological layers in Japan, is also a knowledge object which symbolizes eternity in folk stories. The association of Mount Fuji with abstract concepts such as divineness and sanctity, in addition to its concrete features such as its height, shape, structure, and fabric, constitutes the knowledge data on which Hokusai bases his works. In the production process in which the artist adds his subjective interpretation by forming an aesthetic bond, the object goes beyond being an ordinary knowledge object and turns into an aesthetic object. Therefore, the aesthetic connection that Hokusai establishes is the interpretation of knowledge data belonging to Mount Fuji with artistic knowledge data. In addition to the form of the mountain and its place in the narratives, it is equally important in what artistic language the form is expressed in the composition. The mountain image, which is transformed into an aesthetic object from an ordinary knowledge object through Ukiyo-e technique in Hokusai's works, presents what exists in nature with a new interpretation in art. In this context, Hokusai's Thirty-Six Views of Mount Fuji series is a special selection and a subjective interpretation of Hokusai regarding Mount Fuji. The study focuses on Mount Fuji in the context of the transformation of the mountain image as a knowledge object into an aesthetic object in the works of Hokusai. Hokusai depicts the mountain, which he focuses on in the Thirty-Six Views of Mount Fuji series, in different time periods and from different perspectives, accompanied by daily life views. The artist, who lived in the Edo period, produces his works with the Ukiyo-e technique, which is one of the basic application methods of the Japanese traditional art. The series is important in terms of being a special representation of a special period. Within this scope, while the sources scanned by qualitative research method were included in the article in line with the data obtained, the Edo period in which the artist lived, the Ukiyo-e technique he applied, and Mount Fuji's place and importance in Hokusai's art as a mountain image were emphasized.

**Keywords:** Mount Fuji, Ukiyo-e, Katsushika Hokusai, knowledge object, aesthetic object.

**Academical Disciplines/fields:** Printing technologies, Ukiyo-e, Art.

- Sorumlu Yazar:** Gülay Karakuş, Resim Bölümü, Bitlis Eren Üniversitesi.
- Adres:** Rahva Yerleşkesi, Beş Minare Mah. Ahmet Eren Bulvarı 13100 Merkez/ Bitlis
- e-posta:** gkarakus@beu.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 10.08.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1169412

**Geliş tarihi:** 01.09.2022 / **Kabul tarihi:** 19.06.2023

## 1. Giriş

Sanat, bireyin nesnel dünyasıyla diyalogunu görünür kılan evrensel bir temsil biçimidir. Evrenselliği, ontik yapısındaki mevcut *değerler* doğrultusunda şekillenir. Bu değerler, temsilin biçim ve içerik olarak taşıdığı niteliklerle yakından ilişkilidir. Süjenin objeyle diyaloguyla kurulan estetik bağ, temsilin (yapıtın) niteliğini belirler. Bir *değer* biçimi olarak estetik, çoğunlukla *güzel* ile ilişkilendirilir. Oysaki duyulur olanın bilinç düzeyinde yarattığı etki; *güzelin* yanı sıra *iyi, doğru, yüce, hoş* gibi olumlu duyular kadar *çirkin, kötü, iğrenç, trajik* gibi olumsuz duyularla da ilgilidir. Sanatsal üretim sürecinde süjenin estetik ilişki içinde olduğu objeye yönelimiyle ortaya çıkan *estetik değerler*, bu duyular eşliğinde bireyin nesnel dünyasına bakışını yansıtır. Var olan gerçekliğin yeni bir yorumu olarak karşımıza çıkan *estetik obje* (sanat yapıtı), süjenin (sanatçının) bu duyular arasından özel bir yorumunu yansıtır.

Özel seçkisi ve öznel yorumuyla bir estetik değer üreticisi olarak sanatçı; yaşadığı döneme tanıklık eden, dönemin gerçekliklerinden toplumun her bir bireyi kadar etkilenen ve tanıklık ettiklerini bir medyum aracılığıyla yeniden üretendir. Yorumlanmış bu gerçeklik ise çağın verilerini ihtiva eden tarihi bir belgedir. Sanat yapıtı dediğimiz bu ürün, sanatçı vasıtasıyla dönemin toplumsal yapısını anlamamıza olanak tanırken bilim, kültür, teknoloji, din, ekonomi ve politika gibi alanlarda yaşanan değişimleri de görünür kılar. Sanatçı ise yapıt aracılığıyla tanıklık ettiği tarihsel süreci belgelemiş olur. Guernica, Picasso'nun başyapıtı olmasının yanı sıra İspanya İç Savaşı'na tanıklık eden bir sanatçının tarihe düştüğü bir dipnottur. Aynı şekilde fotoğraf makinasının icadına tanıklık eden sanatçılar nesnel gerçekliğin taklidi noktasında farklı görme ve yorumlama biçimleri üzerine düşünmek durumunda kalmıştır. Empresyonistlerin renk ve ışık kullanımına yeni bir bakış getirmesi çağın bu önemli icadıyla doğrudan ilişkilidir. Dolayısıyla dönemler üzerinden yapıtları, yapıtlar üzerinden dönemleri anlamak mümkündür. Bu bağlamda Japon bir sanatçı olan Hokusai'nin yapıtlarını anlamak; öncelikle onun yaşadığı coğrafyayı, dönemi; dönemin toplumsal yapısını, yapıtlarının üretim sürecinde kullandığı malzeme ve uyguladığı tekniği anlamakla yakından ilişkilidir.

Hokusai, 1760-1849 yılları arasında Edo ya da Tokugawa (askeri lider) dönemi olarak bilinen bir süreçte Japonya'nın bugünkü adıyla Tokyo kentinde yaşamıştır. Japonya, 16. yüzyıl başlarına kadar imparator otoritesine bağlı Daimyo adı verilen feodal beylikler tarafından yönetilmiştir (Atik, 2012, s. 102). Bu beylikler edebiyattan görsel sanatlara ülkenin estetik değerlerinin şekillenmesinde önemli rol oynamıştır. Edo döneminde, çoğunluğu Budist olan halkın ticari faaliyetler esnasında Hristiyanlaşmasını önlemek adına dış dünyaya kapılarını kapatan Japonya'da bu süreçte ciddi sosyal, ekonomik ve politik değişimler yaşanır. Ülkenin sosyal iklimi, günden güne değişir; ülkede yaşanan iç savaş sonlandırılır, tarım ve ticarete dayalı güçlü bir ekonomik ortam yaratılır, ülkeye barış ve huzur getirilir. Her ne kadar dış dünya ile ilişkiler sınırlandırılmış olsa da bu dönem Japonya'nın erken modern dönemi olarak adlandırılır (Atik, 2012, s. 101). Bu dışa kapalı dönemde sosyal yaşam, geleneksel bir yapı arz eder. Dolayısıyla dönem eserleri de Japon kültürünün geleneksel yapısını betimler.

Topluma ait tüm değerleri içine alan kültür; sosyolojik açıdan toplumsal yapının çatısını oluşturan alt ve üst yapı kurumlarıyla yakından ilintilidir. Bir üst yapı kurumu olan sanatın biçimlenmesinde toplumun üst ve alt yapı kurumları kadar sanatın bu kurumlarla ilişkisi de önem arz eder. Sanat, kültürün hem göstereni hem ürünü olması sebebiyle bu kurumlarla sürekli temas halindedir. Dolayısıyla birbirleriyle sürekli etkileşim halinde olan bu kurumlardan birinde yaşanan değişim sanatı doğrudan etkiler. Bu bağlamda *din, ahlak, eğitim, politika* gibi üst yapı kurumları ya da *ekonomi* gibi alt yapı kurumları sanatsal üretimin koşullarını belirleyen önemli etkenlerdir (Heinich, 2013, s. 34).

Edo dönemi, Japonya'da ekonomik ve sosyal hayatta önemli kırılmaların yaşandığı bir süreci kapsar. Kentsoylular ekonomik anlamda güçlenerek, sanat alanında ve devlet idaresinde etkin bir şekilde söz sahibi olurlar. Dolayısıyla Edo dönemi sanat anlayışının şekillenmesinde ekonomik anlamda güçlü olan kentsoyluların beğenisi belirleyici olmuştur. Dönemin sanatsal ifade biçimi Ukiyo-e'dir. Tahta baskı tekniğiyle üretilen Ukiyo-e'lerde o güne kadar çoğunluk olarak dinsel konular betimlenirken Edo döneminde gündelik hayattan sıradan olaylar da Ukiyo-e konuları arasına girer.

Ukiyo-e resimlerinde halkın her kesiminden farklı yaşam biçimlerine rastlanır. Dans eden figürler, sokak festivalleri, genelevde çalışan ya da hamamda yıkanan kadınlar gibi çoğunluğu *dünyevi zevkler* üzerine kurulu ve yalnızca *an'a* odaklanan konular ele alınır. *Yüzen Dünya Resimleri* olarak da bilinen Ukiyo-e'lerde yoksulluk, keder, felaket gibi hüznü temalara rastlanmaz. Bu tavır Avrupa sanatında gündelik hayattan sıradan olayların betimlendiği Janr resimlerini akla getirirse de kompozisyon anlayışı ve teknik olarak Janr resimlerinden ayrılır.

Doğanın, müziğin, dansın büyüyle hayatın keyifli tarafını görmeye ve göstermeye çalışan Ukiyo-e'ler bu dille yaşamın gelip geçici oluşuna vurgu yapar (Malkoç, 2018, s. 45). Fakat bu *gelip geçici dünya* fikri, 17. yüzyıl Hollanda'sında yapılan vanitas resimlerinde vurgulanan *gelip geçici dünya* fikrinden de oldukça farklıdır. Vanitaslar, Protestan Kalvinizm meshep öğretileri doğrultusunda dünya zevklerinden ve gündelik heveslerden sakınarak ölümü hatırlatırken, Ukiyo-e'ler ölümün bilincinde dünya zevklerini yaşamaya yönlendiren seküler bir anlayışın yansımalarını sunar.

Gerek Janr resim anlayışı gerekse de vanitas resimlerinde olduğu gibi dünyanın farklı bölgelerinde, farklı zamanlarda benzer anlayışta resimler yapılsa da dışa kapalı Edo döneminde Japonya'da yapılan ve bu anlayışlarla benzerlik gösteren çalışmalar arasında oldukça önemli farklar vardır. Her şeyden önce Japon Ukiyo-e'leri, sanatsal ifade biçiminden, konuların ele alınış biçimlerine kadar geleneksel Japon kültürü ve yaşam biçimiyle doğrudan ilişkilidir.

### 1.1. Ukiyo-e Sanatı

Ukiyo-e, bir tahta baskı tekniğidir. Malzeme olarak tahta kalıpların kullanıldığı bu teknikte yüksek kazı yöntemi uygulanır. Ahşap yüzeye aktarılan görüntüde resmi oluşturan tüm çizgiler zeminden yüksekte kalacak şekilde oyulur, yüksekte kalan bölgeler mürekkeple boyanarak görüntü kağıt yüzeyine basılır. Tahta baskıların yanı sıra aynı anlayışta yapılan resimler, çizimler, kitap illüstrasyonları ve el ilanlarını da içine alan Ukiyo-e'ler Japon kültürünün kendine özgü yapısını yansıtır (Malkoç, 2018, s. 46).

Ukiyo-e'nin ilk temsilcileri, Hishikawa Muronobu, Utamaro, Kunisada, Toyokuni, Kuniyoshi, Eizen gibi isimler olsa da batıda da tanınmasına vesile olan en önemli isimler Hiroshige ve Hokusai'dir (Kıran, 2009, s. 150).

Ukiyo-e'ler estetik kaygılardan ziyade gündelik hayatın sıradan manzaralarını betimleseler de görsel anlatı dili, Japon kültürüne has geleneksel unsurların izlerini taşır. Resim yüzeyinde kullanılan geniş boş alanlar, figürlerin bu boş alanlarda betimleniş biçimi ve kullanılan renkler Budizm öğretilerinin etkisini hissettirir.

Ukiyo-e'yi sadece sanatsal bir teknik (tahta baskı) olarak tanımlamak eksik olur. Sözcüğün anlamı, dönemin yaşam biçimi ve felsefesiyle yakından ilişkilidir. *Yüzen dünya* (Ukiyo) ve *resim* (-e) kelimelerinin birleşiminden oluşan Ukiyo-e, Türkçe'ye *yüzen dünya resimleri* olarak çevrilir (Malkoç, 2018, s. 46). Kökenini Budistlerin; yaşamın geçici bir doğası olduğu inancından alır. Oysa ki; Budizm inancındaki *geçici dünya* fikri ile Edo dönemi yaşam biçiminin sunduğu zevk ve eğlence anlayışı çelişir. Dolayısıyla bu dönemde sözcüğün anlamı zevkle ilişkilendirilen *yüzen dünyaya* evrilir. Dünyanın *geçiciliği* yerine umarsız bir yaşama sevincini akla getiren *yüzen* sözcüğünün kullanılması tam da Edo dönemine has hedonistik kültürü tanımlar. Bu bağlamda zengin-fakir fark etmeksizin her sınıftan insanın rahatlıkla ulaşabileceği Ukiyo-e'ler halkın ilgi ve beğenileri doğrultusunda hazza yönelik üretimleri ifade eder (Metropolİtan Müzesi, 2004).

Tahta baskı tekniğinin ilk kullanımı üçüncü yüz yılda, Çin'de, kumaş üzerine uygulanmış olsa da Japonya'da ilk kullanımı sekizinci yüzyıla rastlar (İnce, 2008, s. 1).

O zamanlar Budist metinlerin yazımında kullanılan teknik, on sekizinci yüzyıla kadar yazılı metinlerin yeniden üretimi amacına hizmet etmiştir. On yedinci yüzyıl sonları ve on sekizinci yüzyıl başlarında dönemin popüler hayat kadınları ve Kabuki tiyatrosu oyuncularını tasvir edilirken, 1765'ten itibaren farklı renklerde tek sayfalık baskıların üretimine geçilmiştir. On dokuzuncu yüzyılda kadınların ve oyuncuların popüleritesinin azalmasıyla birlikte aralarında Utagawa Hiroshige ve Katsushika Hokusai gibi dönemin önemli isimlerinin de yer aldığı Ukiyo-e sanatçıları, çoğunlukla mevsimlik bir tema eşliğinde manzara (Görsel 1) betimlemelerine yönelir. 1858'de Hiroshige'nin ölümünü takip eden on yılda, Edo döneminin başarılı şogonu Tokugawa'yı devirmeye yönelik sosyopolitik ayaklanmalar yaşanır. Bu esnada üretimlerini gerçekleştiremeyen büyük matbaalar yok olur. Yaşanan karmaşa ortamında ülke istikrarı bozulurken temel çıkış kaynağını Edo döneminin geleneksel yapısından alan Ukiyo-e'ler de büyük bir dönüşüm geçirir (Metropolitan Sanat Müzesi, 2004).



**Görsel 1.** Tsuchiyama'daki Suzuka Dağı'nın Manzarası, U. Hiroshige, 1840/1842.

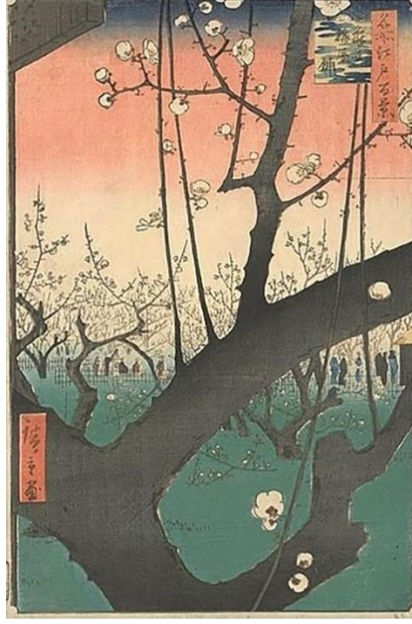
Yaklaşık 260 yıl süren Edo dönemi 1868'de yerini dış dünyaya kapılarını yeniden açan Meiji dönemine bırakır. Bu süreçte dışa kapalı Edo döneminin geleneksel yaşam biçimini aktaran Ukiyo-e'lerin yerini Batı çizgisinde modernleşme kaygısı taşıyan üretimler alır. Meiji dönemi sanatçılarından özellikle Kiyochika Kobayashi ve Kanae Yamamoto'nun çalışmaları günümüz Japon baskı sanatçılarına esin kaynağı olmuştur. Kanae Yamamoto'nun Balıkçılar adlı çalışması (Görsel 2) Edo dönemi Ukiyo-e anlayışından tamamen farklıdır. Kompozisyonda yer alan figürler yine gündelik hayattan sıradan figürlerdir ama Yamamoto figürleri siyah anıtsal birer heykel formunda betimleyerek resme ekspresif bir yorum katar. Resmin geneline Edo dönemi Ukiyo-e'lerinde rastladığımız zevk ve eğlence anlayışının aksine hüznü hâkimdir.



**Görsel 2.** Balıkçılar, K. Yamamoto, 1946'dan önce.

Oysa Edo dönemi Ukiyo-e'lerinin içerik olarak izleyiciyi düşündürmeye yönelik herhangi bir kaygıları yoktur. Çoğunlukla insani ve sosyal pratiklerle ilgilidirler. Renkli el ilanları şeklinde basılan ağaç baskılarda kavramsal bir zemin aranmaz. İzleyici, temsil edilen öznelerle özdeşleşmeye yönelerek sosyal ve duygusal olana yaklaşır. Çoğunlukla tüccar sınıfın yaşamını yansıtan bu baskılarda, popüler imgelerin yanı sıra tarihi ve dönemsel meseleler, festivaller, kutlamalar ya da yağmur, kar gibi doğal tabiat olayları da betimlenir. Ukiyo-e'lerin 19. yüzyıl sonlarında Avrupalı sanatçılar tarafından keşfiyle Japon tahta baskılarının sanatsal statüsünü çevreleyen belirsizlik de ortadan kalkar (Singer et al., 1998, s. 45).

Empresyonist sanatçılar geleneksel Japon baskı sanatında özellikle gündelik hayattan sıradan konuların sade bir kompozisyon anlayışında yorumlamasından etkilenmiştir. Japonya'yla ticari ilişkilerin başlamasının ardından, aralarında Van Gogh'un da yer aldığı, James McNeill Whistler, Degas, Monet, Pissarro ve Gustave Caillebotte gibi Avrupalı sanatçılar Ukiyo-e etkisinde resimler üretirler. Özellikle kompozisyonda figürlerin merkezde değil de kenarda yer alması, kuşbakışı görünüm, dekoratif unsurlar, 1848 ile 1894 yılları arasında Avrupa'da Japonizm (Japon kültürü ve sanatı) adı verilen sanatsal üretimlerin ortaya çıkmasına sebep olur (Antmen, 2008, s. 24).



**Görsel 3.** Kameido'da Çiçek Açan Erik Ağaçları, U. Hiroshige, 1857.



**Görsel 4.** Çiçek Açan Erik Ağacı (Hiroshige'den sonra), V. Gogh, 1887.

Van Gogh'un 1887 yılında yapmış olduğu *Çiçek Açan Erik Ağacı* (Görsel 4) resmi Utawaga Hiroshige'nin 1857 tarihli *Kameido'da Çiçek Açan Erik Ağaçları* (Görsel 3) adlı tahta baskısının neredeyse birebir kopyasıdır. Batılı anlayışta manzara resminden çok uzak bir yaklaşımla kurulan kompozisyon, manzaraya bakış açısının resmin yorumunda ne denli önemli bir etken olduğunu göstermektedir.

Postmodern sürecin sunduğu sonsuz anlatı olanakları, bugünün sanatçıları sıklıkla geçmişin anlatı biçimleriyle yüzleşmeye yönlendirir. Bu tavır günümüz sanatçılarından Keiji Shinohara'nın işlerinde de kendini gösterir. Sanatçı, çalışmalarında geleneksel Japon Ukiyo-e tekniğini kullanarak geçmişin referanslarını güncel üretimlerine dahil eder. Shinohara, kompozisyonlarında renk ve doku üzerinden soyut ve gerçekçi olan arasındaki sınırları zorlayarak kendisine meydan okuma iddiasındadır. Sanatçı, *Beş Temmuz* (Görsel 5) çalışmasında olduğu gibi soyut heykelsi manzaralarında işin hikâyesini ve aktardığı duyguyu önemseydiğini belirtir (Shinohara, 2022).



Görsel 5. *Beş Temmuz*, K. Shinohara, 2012.

## 1.2. Dağ İmgesi

Antik Yunan filozoflarından Platon ve Aristoteles, sanatı doğanın taklidi (*mimesis*) olarak yorumlarken, Platon sanatın *duyulur dünya* ile *idealar dünyası* arasında duran ve hakiki bilgidен ziyade hazzı önceleyen tavrını küçümser. İnsanın gelişimine engel teşkil ettiği gerekçesiyle de değersiz bulur. Aristoteles ise *mimesis* kadar *katharsis* de (arınma) önemser. Doğada *bilgi objesi* olarak var olan yeryüzü oluşumları sanatçı yorumlarıyla *estetik objeye* dönüşürken mevcut *güzelden* farklı yeni bir *güzel* ortaya çıkar. Katharsis ise izleyici ile bu yeni *güzel* (*estetik obje*) arasında yaşanır. Bu anlamda *estetik obje*, izleyiciye çok iyi bildiği *bilgi objesine* farklı bir bakış sunarak *katharsis* yaşatır. Aristoteles, estetik deneyimin ardından yaşanan *katharsis*le bilinçte bir aşkınlık gerçekleştiğini, dolayısıyla izleyicinin bu deneyimin ardından artık eskisi gibi olamayacağını öne sürerek Platon'un aksine *doğa-taklit-sanat* üçlüsüne olumlu bir bakış sunar (Timuçin, 2002, s. 19). Bu bağlamda doğa; sanatçılar için önceleri taklit ettikleri daha sonraları farklı şekillerde yorumladıkları önemli bir referans kaynağıdır.

Dağ, ağaç, su vb. gibi pek çok doğa unsuru bu referans kaynakları arasında yer alır. Coğrafi bir yapı olarak dağ imgesi, yeryüzünde zeminden yüksek, eğimli yamaçlarıyla geniş alanlar kaplayan oluşumlardır (Türk Dil Kurumu, 1998). Pek çok toplumun kültürel unsurları arasında yer alan imge; masallarda, mitlerde efsanelerde, dini hikâyelerde, deyimlerde, halk ezgilerinde ve daha pek çok anlatıda yer alır. Bu anlatılarda dağın yüksekliğine, sert yapısına, kuytularında barındırdıklarına, doruklarındaki tabiat örtüsüne ya da iklim özelliklerine (kar, sis) vb. gönderme yapan çeşitli metaforlar mevcuttur. Göğe yönelen bu yükseltiller çoğunlukla kutsal ile ilişkilendirilse de geçit vermez, sarp yapısı; üzerindeki mağaralar; su kaynakları ve tabiat örtüsüyle yaşama ve insana özgü olanla bağdaştırılır. Ulaşılması güç olan Kaf Dağı'nın ardı, bilgelige giden yolda tanrısal güzelliği saklarken, doruklarından yaz kış kar eksilmeyen Ağrı Dağı'nın Nuh'un gemisine ev sahipliği yaptığına inanılır. Olimpos Dağı, Antik Yunan mitolojisinde yer alan tanrıların mekânıyken, Nur Dağındaki Hira mağarası Hz. Muhammed'e Kur'an-ı Kerim'in indirildiği kutsal bir mekân olarak bilinir. Bazı dini inanışlara göre gök ile yeri bağlayan dağlar, dünyanın merkezi olup, yaratılışın başladığı yerlerdir. Hint, Ural-Altay, İran ve Cermen halklarının inanışına göre Meru Dağı, dünyanın merkezindedir ve üzerinde kutup yıldızı parlar (Eliade, 2003, s. 356). Vahiyyelerin gönderildiği, adakların, kurbanların kesildiği bu mekânlar Tanrı'yla iletişim kurulan değişim ve aşkınlığın yaşandığı kutsal mekânlar olarak kabul edilirler (Jung, 2009, s. 292).

Dağ imgesi, sanatın tarihsel sürecinde pek çok sanatçının çalışmasına konu olmuş, formu itibariyle ve kültürel anlatılardaki yeriyle çeşitli toplumlarda farklı şekillerde yorumlanmış bir doğa parçasıdır. İlk çağlarda barınak olarak kullanılan mağaralar, Paleolitik dönemde insana dair olanı görünür kılan sergi mekânlarına dönüşür. İnsanlar bu süreçte korkularını, dileklerini, yaşamla mücadelelerini çeşitli hayvan imgeleri ya da soyut formlarla mağara duvarlarına resmetmiştir. Sonraki süreçlerde ise dağ, biçimsel özellikleri ve taşıdığı kültürel anlamlarla yapının imgesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Antik dönemde ideal güzel anlayışı doğada var olanı mükemmel şekilde aktarmaktan geçerken Ortaçağ sanatı kutsal olanın en doğru şekilde aktarılmasını önceler. Sanatın kendini kutsal olandan yalıtmasıyla doğa unsurlarının yorumunda dini sembollerin yerine öznelin varlığı görünür. Kutsalın temsili yerine nesnel gerçekliğin yorumlanması zamanla plastik dilin evrilmesine, yeni ve farklı yaklaşımların ortaya

çıkmasına zemin hazırlar. Özellikle Empresyonistlerin (İzlenimcilerin) yorumlarında renk, ışık ve fırça darbeleri ile doğa yeniden kurulur. Kübizmle ise tekrar parçalanır. Empresyonizm ve Kübizm arasındaki geçiş sürecinin en iyi örnekleri Paul Cezanne'nın *Sainte Victoire Dağı* resimlerinde görünür. Cezanne'nın *Sainte Victoire* takıntısı çok iyi bildiği bir imgeyle kurduğu estetik bağ neticesinde altmışın üzerinde aynı temalı estetik objenin ortaya çıkmasına neden olur. Aynı dağı her defasında farklı şekilde resimleyecek kadar zengin bir imgelem gücüne sahip olan sanatçı, *Sainte Victoire* dağı, doğayı taklidi esnasında sıradan bir *bilgi objesi* olmaktan soyutlar ve estetik bir objeye dönüştürür.



**Görsel 6.** *Bir Dağ Olarak Anne*, A. Kapoor, 1985.

Hint asıllı sanatçı Anish Kapoor ise *Bir Dağ Olarak Anne* adlı çalışmasında (Görsel 6) yaşamı zıtlıklar üzerine kurgulayan doğu felsefesinin *eril-dişil*, *yaşam-ölüm*, *gece-gündüz* gibi düalitelerine dağ imgesi aracılığıyla gönderme yapar. Dikey, üçgen dağ formu eril olanı akla getirirken formun üzerinde yer alan delikler dişil olanı hatırlatır (Ötgün, 2009, s. 62). Sürecin tanıklığında mekânın kendisinin de işin içine dâhil olduğu çalışma dağ imgesini sanatçının kimliği üzerinden okumayı zorunlu kılar.

## 2. Bilgi Objesinin Estetik Objeye Dönüşümü Bağlamında Hokusai Ukiyo-e'lerinde Fuji Dağı

Hokusai Ukiyo-e'lerinin temel imgesi; Fuji Dağı, 3.776 metrelik yüksekliğiyle Japonya'nın en yüksek dağıdır. Hala etkin bir yanardağ olan Fuji, en son 1707'de patlamıştır. Zirvesinden yaz, kış kar eksik olmayan dağ, mükemmel konik bir forma sahiptir (Görsel Dünya Ansiklopedisi, 1983, s. 1621). Çevresinde irili ufaklı göller bulunan dağ, kendine has bir iklim ve bitki örtüsüne sahiptir. 2013 yılında UNESCO tarafından Dünya Kültür Mirası Sit Alanı ilan edilen dağda çok sayıda hayvan ve bitki çeşidi bulunmaktadır.

Fuji Dağı, nesnel gerçekliğiyle *real* bir varoluş sergilerken bulunduğu coğrafya ve o coğrafyanın halkı için son derece özel anlamlar barındıran *irreal* bir yapı arz eder. Hokusai, Fuji Dağı'nın realitesini, Ukiyo-e'lerin genel yapısına uygun olarak gündelik hayattan görünümle eşliğinde resimlemiştir. Dağ, varlık biçimi ve taşıdığı kültürel anlamlarla nesnel bir gerçekliktir. Dolayısıyla bir *bilgi objesidir*.

Japon kültüründe Fuji Dağı'nı özel ve anlamlı kılan *irreal* yapı ise kaynağını *Bambu Oduncusu* ve *Ay Çocuk* masalından alır. Masalda anlatılanlara göre, günün birinde yoksul bir bambu oduncusu her zamanki gibi bambu toplamaya gider. Fakat o gün, her zamankinden farklı olarak bambuların arasında garip bir ışıltı görür. Işığa yaklaştığında bu ışıltı kaynağının küçük bir kız çocuğuna ait olduğunu fark eder. O güne kadar hiç çocuğu olmayan bambu oduncusu küçük kızı evine götürür, eşyle birlikte çocuğu büyütme kararı verirler. Küçük kıza *Prenses Ayışığı* adını veren bambu oduncusu o günden sonra ne zaman bambu kesmeye gitse değerli mücevherler bulur. Böylelikle küçük kız büyürken oduncu da zengin olur. Prenses Ayışığı, zaman geçtikçe büyüleyici bir güzelliğe sahip olur. Öyle ki, günün birinde Japon imparatoru güzelliğiyle tüm halkı büyüleyen bu prensesi görmek ister. Kızı görür görmez âşık olan imparator, prensesi sarayına götürmek istese de prenses bu isteği saraya götürülmesi halinde ışığın solacağı gerekçesiyle kabul etmez.

Ölmeden önce kızının evlendiğini görmek isteyen yaşlı oduncu, prensesten imparatorla evlenmesini ister. Prenses ise dünyaya ait olmadığını, daha evvel ayda yaşadığını ve zamanı dolduğu için artık gitmesi gerektiğini söyleyerek yaşlı adamın isteğini kabul etmez. Kızın gidişini engelleyemeyeceğini anlayan oduncu, durumu imparatora bildirir. İmparator, kızın gidişine mâni olmak istese de elinden hiçbir şey gelmez. Prenses dünyayı terk ederken imparatora iletmek üzere bir mektup ve bir miktarını içmiş olduğu sonsuz yaşam iksirini yollar. Şişeye dokunmaya korkan imparator, mektubu ve şişeyi muhafızlarıyla birlikte Fuji Dağı'nın zirvesine yollar. Şişe, dağın zirvesine gömülürken mektup yakılır. Ve o günden sonra yaz, kış zirvesinden duman eksik olmayan dağın sonsuz yaşamın gizini sakladığına inanılır (Ozaki, 2021, s. 81-97).

Geçmişten bugüne anlatılagelen *Bambu Oduncusu ve Ay Çocuk* masalı Japonlar için Fuji Dağı'nı sonsuz yaşam iksirini barındıran özel bir mekâna dönüştürürken Hokusai tahta baskılarının da ana imgesi haline getirir. Hokusai'nin 1826-1833 yılları arasında yapmış olduğu 36 Ukiyo-e'nin başlıca imgesi olan dağ, bu çalışmalarda kaynağını *Bambu Oduncusu ve Ay Çocuk* masalından alan *sonsuz yaşamı ve ölümsüzlüğü* ifade eden bir imge olarak varlık gösterir. Bir sanatçı süjesi olan Hokusai'nin, bir doğa parçası olan Fuji Dağı'na yönelik geliştirdiği bu sübjektif ilgi Ukiyo-e'lerde somut olarak görünür. Çalışmalar, Fuji Dağı'nın gerçekliği karşısında Hokusai'nin sübjektif yaşantısının, duyum ve duygularının yansımalarını taşır. Bu noktada sanat yapıtı ile yapıtın karşılık geldiği gerçeklik arasında taklidin ötesine geçen bir yansıtma ilgisinden söz etmek mümkündür (Tunalı, 1976, s. 64).

Estetik obje, ontik yönden estetik form yasalarını ve real dünyanın verileri muhteva eden iki farklı varlık yapısına sahiptir (Tunalı, 2001, s. 59). Dolayısıyla hem bir *anlam varlığı* hem de *real bir varlık* olması itibarıyla heterojen bir yapı arz eder. Buna karşın her iki yapının da dahil olduğu yeni bir varlık alanı oluşturması ontik yönden tam bir bütün olarak algılanmasını sağlar. Bu bağlamda estetik objenin ontik bütünlüğü *real* ve *irreal* olanın birlikteliğinde kurulur. Hokusai'nin yapmış olduğu Ukiyo-e'ler, medyum olarak tahta baskı aracılığıyla üretilmiş *real* yapının görünümünü sunarken, Fuji Dağı'nın Japon halkı için ifade ettiği anlamlar bakımından *irreal* bir yapı söz konusudur.

Hokusai'nin Edo bölgesi peyzajlarını betimlediği *Otuz altı Fuji Dağı Manzarası* serisi yayımlandıktan sonra çok beğenilir. Bunun üzerine sanatçı seriye on çalışma daha ekler. Seri, sonradan eklenen on çalışmayla beraber toplamda kırk altı renkli tahta oyma baskıdan oluşur (Tekdemir, 2018, s. 39).

Hokusai kompozisyonlarında Fuji'yi kimi zaman *Goten Yama Tepesi* (Görsel 7) ve *Fukağawa'daki Mannen Köprüsü* (Görsel 8) adlı çalışmalarında olduğu gibi sakura ağaçlarının arasında ya da şehirdeki bir yapının ardında peyzajın gerilerden belli belirsiz görünen bir imgesi olarak betimlerken, kimi zaman da *Bulutsuz Havada Fuji Dağı (Kızıl Fuji)* (Görsel 9) ve *Zirve Altında Sağanak* (Görsel 10) çalışmalarında olduğu gibi devasa bir üçgen biçiminde kompozisyonun neredeyse tamamını kaplayan anıtsal bir form olarak yorumlar.

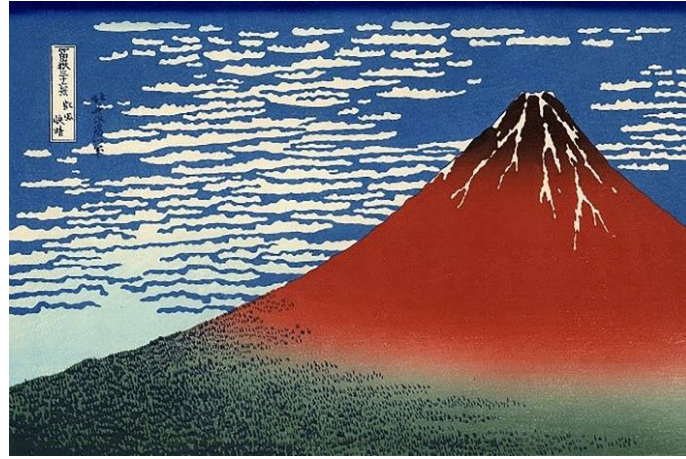


Görsel 7. *Goten Yama Tepesi*, K. Hokusai, 1830.





**Görsel 8.** Fukagawa'daki Mannen Köprüsü, K. Hokusai, 1832



**Görsel 9.** Bulutsuz Havada Fuji Dağı (Kızıl Fuji), K. Hokusai, 1830



**Görsel 10.** Zirve Altında Sağanak, K. Hokusai, 1830



**Görsele 11.** Owari İli'ndeki Fujimiga Hara (Fuji Manzara Bahçesi), K. Hokusai, 1830-1834

Hokusai'nin, 1830'lu yılların başında yapmış olduğu *Owari İli'ndeki Fujimiga Hara (Fuji Manzara Bahçesi)* (Görsele 11.) adlı tahta baskısı, diğer tüm baskı çalışmalarında olduğu gibi Fuji Dağı'nı merkeze alır. Sanatçı, gündelik yaşamdan sıradan bir kesit betimlerken kompozisyon çözümlerini geometrik formlar üzerinden yapar. Zeminde yer alan dikdörtgen formlar, ön planda yer alan yuvarlak formlu duş teknesi ve teknenin içinden görünen üçgen formlu Fuji Dağı, sanatçının kompozisyon anlayışını ve üslubunu yansıtır. Ön plandaki yuvarlak formlu duş teknesinin içinden görünen Fuji Dağı, şekli ve boyutuyla kontrast oluştururken yaratılan perspektifle dağın resmin odağına çeker. Yaşamın sıradanlığı içinde kompozisyonun merkezine yerleştirilen Fuji Dağı, akla ölümsüzlüğü getirir. Gelip geçici olanla ölümsüz olanın birlikteliği aslında Japon halkının genel yaşam felsefesinin özünü oluşturur. Yaşamı zıtlıkların birliği üzerinden açıklayan Yin-Yang kuramı pek çok doğu halkında olduğu gibi Japon halkının yaşamı kavrayışında da belirleyicidir. Ölümsüzlüğü ifade eden Fuji Dağı ve gündelik hayattan gelip geçici bir enstantanenin aynı yüzeyde betimlenmesi bu anlayışı akla getirir.



**Görsele 12.** Kanagawa Açıklarında Büyük Dalga, K. Hokusai, 1831.

Hokusai'nin *Otuz Altı Fuji Dağı Manzarası* serisinin en bilinen baskısı *Kanagawa Açıklarında Büyük Dalga* (Görsele 12.) adlı çalışma da bu anlayışın izlerini taşır. Resmin ön planında fırtınaya tutulmuş, dalgalarla savaştan üç tekne yer alırken uzakta, dalgaların arkasında Fuji Dağı görünmektedir. Kayıkların içindeki insanlar, dev dalgalara karşı ölümlü kalım mücadelesi veririrken gerilerden görünen Fuji Dağı her zaman olduğu gibi resmin odağında bir ölümsüzlük imgesi olarak parlar. Bir sanatçı süjesi olarak Hokusai dağ ve dalga imgelerini betimlerken form olarak imgelerin *real* gerçekliklerinden hareket etse de süjenin imge

yorumunda asıl belirleyen objjelere ait *irreal* gerçekliklerdir. Dağın ve dalgaların nesnel yapısı ya da kültürel anlatılarda yorumlanış biçimi objjelerin betimlenmesinde süjenin öznel yorumunu da imgelere dahil etmektedir. Dağın üçgen forma sahip olması, dalgaların üçgenimsi yuvarlak hatlarının olması doğadan bildiğimiz *real* gerçekliklerdir. Fakat devasa dalgaların kayıkları yutmaya hazırlanan pençeler şeklinde betimlenmesi ya da resmin ön planında yaşanan ölüm-kalım savaşına karşın ölümsüzlük imgesi olarak arkada görünen Fuji Dağı tamamen süjenin yorumu olup imgeleri sıradan bir *bilgi objjesi* olmaktan çıkarmaktadır.

Serinin diğer örneklerinde olduğu gibi bu çalışmada da Japon sanatının kendine has sade anlatım dili dikkat çekmektedir. Prusya mavisi ve beyazın ağırlıklı olarak kullanıldığı çalışma çok fazla renk ihtiva etmezken dağ, dalgalar ve kayıklar dışında herhangi bir forma rastlanmaz. Kompozisyonun oluşumunda tercih edilen bu tavır, Budist öğretilerin önerdiği sade yaşam fikriyle gösterdiği paralellik düşünüldüğünde, Hokusai özelinde Japon sanatının doğrudan halkın yaşam biçimini belirleyen geleneksel öğretilerden etkiler taşıdığına göstergesidir. Bu bağlamda dışa kapalı Edo dönemi Japon halkının geleneksel yapısını korumasını sağlarken dönemin realitesi sanatsal üretimlerin şekillenmesinde belirleyici olmuştur.

### 3. Sonuç ve Öneriler

Varlığın mevcut gerçekliği; sanatsal üretim sürecinde kullanılan malzeme, uygulanan teknik ve süjenin yorumu dahilinde dönüşüme uğrayarak estetik bir yapıya bürünür. Süje ve objje arasında kurulan estetik bağ çerçevesinde şekillenen üretim, sıradan bir *bilgi objjesinin estetik objje*ye evrilmesiyle neticelenir. Varlığın *bilgi objjesi* iken *estetik objje*ye dönüşümü esnasında, ürettiği anlamlar yeni bir gerçeklik algısı oluşturur. Bu çalışmada, varlığın *bilgi objjesi* iken görünen ve bilinen yanlarının *estetik objje*ye dönüşümü esnasında ürettiği yeni anlamlarla Hokusai Ukiyo-e'lerinde Fuji Dağı'na odaklanılmıştır.

Doğada var olan pek çok varlık farklı toplumlarda farklı anlamlarla donatılmıştır. Japon halkı için ölümsüzlüğü imleyen Fuji Dağı, hem fiziki varlığı hem kültürel anlatılardaki yeri ile Japon geleneksel sanatında sıklıkla rastlanan bir imgedir. Hokusai'nin, birbirinin aynıymış gibi görünen peyzajlarında gündelik hayatın içerisine yerleştirdiği Fuji, doğunun mistik felsefesini hatırlatan ikonik bir forma dönüşür. Sanatçı Fuji'yi, kimi zaman kompozisyonun arka planında belli belirsiz üçgen bir form, kimi zaman yüzeyin tamamını kaplayan anıtsal bir heykel şeklinde betimler. Coğrafi bir oluşumun, sanatsal bir forma dönüşümü esnasında sanatçının Ukiyo-e tekniğiyle ürettiği yeni anlamlar, sıradan bir *bilgi objjesini, estetik bir objje*ye dönüştürür.

Sanat tarihsel süreçte üretilen işleri anlamlı kılan en önemli unsur özgünlüktür. Yapıtın oluşumu esnasında imgenin ürettiği anlamlarda, dönem ve teknik kadar sanatçının öznel yorumu da önemli bir belirleyendir. Hokusai *Otuz Altı Fuji Dağı Manzarası* serisinde, *bilgi objjesini (Fuji dağı), estetik objje*ye dönüştürürken Edo dönemini, Ukiyo-e tekniğini ve Fuji Dağı'nı kendi bakışıyla yorumlar. Hokusai'nin anlatı dili, Fuji Dağı'na her zamankinden farklı bir şekilde bakmamıza olanak sunar. Bu bağlamda sanat, zaten bilinen nesnel bir varlığı sıradan bir *bilgi objjesi* olmaktan çıkararak, *estetik objje*ye dönüştürmesiyle imgeye bakışımızda değişim ve dönüşüm yaşatan önemli bir güce sahiptir. Sanatın sahip olduğu bu güç sayesinde sıradan bir nesne üzerinden insana dair olanın farklı hallerine tanıklık ederiz. Bu çalışmada da Hokusai'nin Ukiyo-e'leri üzerinden Fuji Dağı'na bakarken, aslında belli bir dönemin belli bir sanat anlayışı aracılığıyla insanlığın hikâyesine tanıklık ederiz.

### Kaynakça

- Antmen, A. (2008). *20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. Sel Yayıncılık.
- Atik, K. (2012). Japonya, kapalı ülke; ideoloji ve din. *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, (60). 101-118.  
<https://acikerisim.nevsehir.edu.tr/bitstream/handle/20.500.11787/4061/Japonyakapaliulke.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Eliade, M. (2003). *Dinler tarihine giriş*. (L. Arslan, Çev.). Kabalıcı Yayınları.
- Gogh, V. (1887). *Çiçek açan erik ağacı (Hiroshige'den sonra)* [Tuval Üzerine Yağlı Boya]. 55x 46 cm, Van Gogh Müzesi, Hollanda. <https://cutt.ly/3Xpv5PX>
- Görsel Dünya Ansiklopedisi. (1983). Görsel Yayınları, (7. Cilt, s. 1621).
- Heinich, N. (2013). *Sanat sosyolojisi*. (T. Arnas, Çev.). Bağlam Yayınları.

- Hiroshige, U. (1857). *Kameido'da çiçek açan erik ağaçları* [Tahta Baskı]. 24,4x 36,4 cm, Brooklyn Museum, ABD. <https://cutt.ly/4Xpv34j>
- Hiroshige, U. (1840-1842). *Tsuchiyama'daki Suzuka Dağı'nın Manzarası* [Renkli Ahşap Baskı]. 15.3 cm x 20.9 cm, Minneapolis Sanat Enstitüsü, ABD. <https://cutt.ly/RXosS2y>
- Hokusai, K. (1829- 1832). *Kanagawa açıklarında büyük dalga* [Tahta Baskı]. 25.7 cm x 37.8 cm, Metropolitan Müzesi, ABD. <https://cutt.ly/2K7bydW>
- Hokusai, K. (1830). *Owari İli'ndeki Fujimiga Hara (Fuji Manzara Bahçesi)* [Tahta Baskı]. <https://cutt.ly/7XFTOfA>
- Hokusai, K. (1830). *Zirve altında sağanak* [Renkli Tahta Baskı]. <https://cutt.ly/sZIXcDY>
- Hokusai, K. (1830). *Bulutsuz havada Fuji Dağı (Kızıl Fuji)* [Renkli Tahta Baskı]. 26.2 cm x 38.7 cm, <https://cutt.ly/MZIXEYW>
- Hokusai, K. (1832). *Fukagawa'daki Mannen Köprüsü* [Renkli Tahta Baskı]. <https://cutt.ly/4ZICqP2>
- Hokusai, K. (1830). *Goten Yama Tepesi* [Renkli Tahta Baskı]. <https://cutt.ly/TZIX03P>
- İnce, B. (2008). *Ukiyo-e ve çağdaş sanata yansımaları*. (Tez No. 220913) [Yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Baskı Sanatları Ana Sanat Dalı.
- Jung, G. C. (2009). *İnsan ve sembolleri*. (A.N. Babaoğlu, Çev.). Okuyan Yayınları.
- Kapoor, A. (1985). *Bir Dağ Olarak Anne* [Tahta, Tutkallı Alçı ve Toz Boya, Yerleştirme]. (140 x 275 x 105 cm), yükseklik 140 cm, Minneapolis Walker Art Center, ABD. <https://cutt.ly/pXpnf1S>
- Kıran, H. (2009). Tarihsel süreç içerisinde Japon baskı sanatına bir bakış. *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (2), 147-158. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192610>
- Malkoç, E. G. (2018). *Ukiyo-e: yüzen dünya resimleri*. (Tez No. 502007) [Yüksek lisans tezi]. Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Plastik Sanatlar Ana Bilim Dalı. <https://cutt.ly/VXJIJPV>
- Metropolitan Sanat Müzesi (2004). *Asya sanatı*. [https://www.metmuseum.org/toah/hd/plea/hd\\_plea.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/plea/hd_plea.htm)
- Ötgün, C. (2009). Eril ve dişil bir yapılanma: bir dağ olarak anne (Anish Kapoor). *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (3), 59-69. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192598>
- Shinohara, K. (2022, Ağustos 25). Artist's statement, *About Keiji Shinohara* <http://www.keijiart.com/about/artists-statement/>
- Shinohara, K. (2012). *Beş Temmuz* [Renkli Ağaç Baskı]. 11 cm x 15 cm, <https://cutt.ly/KZWPfcW>
- Singer, R. T., Carpenter, J. T., Goodall, H., Harris, V., McKelway, M., Ooms, H., Rousmaniere, N. C., Smith II, H.D., Takeda & S., Takeuchi, M. (1998). *Edo art in japan 1615-1868* (Catalogue of an exhibition opening at the National Gallery of Art on November 15, 1998). National Gallery. <https://www.nga.gov/content/dam/ngaweb/research/publications/pdfs/edo-art-in-japan.pdf>
- Tekdemir, Ö. (2018). Hokusai ve sanatı üzerine görsel bir okuma. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat Dergisi (Özel sayı)*, 3(1), 33-43. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/642861>
- Timuçin, A. (2002). *Estetik*. Bulut Yayınları.
- Tunalı, İ. (1976). *Marksist estetik*. Altın Kitaplar.
- Tunalı, İ. (2001). *Estetik*. Remzi Kitabevi.
- Türk Dil Kurumu (1998). *Türkçe sözlük* (9. Baskı, s. 510).
- Yamamoto, K. (1946'dan önce). *Balıkçılar* [Renkli Ahşap Baskı]. Boston Güzel Sanatlar Müzesi, ABD. <https://cutt.ly/4XoNk90>

## Doğallık ve Yapaylık Sınırında Bio-konstrüktif Sanat

### Bio-constructive Art on the Border of Naturality and Artificiality

Gökhan Balkan, *İnsan ve Toplum Bilimleri Bölümü, Işık Üniversitesi*, ORCID: 0000-0003-1537-3523

#### Özet

Bio-teknolojik yöntemler, insanlık tarihi boyunca medeniyetin gelişiminde etken ve belirleyici role sahip olmuşlardır. Tohum ıslahı, mayalama, aşılama ve benzeri doğal tekniklerin yerini günümüzde laboratuvar ortamında geliştirilen ve canlı dokunun yetiştirildiği, yapılandırıldığı veya manipüle edildiği sentetik teknikler almaktadır. Bio-teknoloji ana başlığı altında yer alan moleküler biyoloji, nanoteknoloji, genetik mühendisliği ile transjenik ve benzeri çalışmalar tekil organizmanın yapısal düzenlenmesi veya yetiştirilmesinden başlayarak toplumsal sistemin tümel varlığının belirlenmesine açılan geniş bir tayfta işlerler. Benzer şekilde 'Bio-konstrüksiyon' kavramının kapsamı da canlı dokunun işlenmesi veya yetiştirilmesinden başlayarak gezegenimize ait tüm canlılığın yapısal dönüşümüne kadar uzanır. Bu bağlamda Bio-konstrüktif sanat da yapısal manipülasyona tabi olan canlılığın ete kemiğe bürünen gerçekliği olarak makalede irdelenmekte ve anlamlandırılmaktadır. Bio-konstrüktif sanat bir medyum olarak bio-teknolojilerin kullanıldığı sembolik anlatılardan ziyade canlı dokunun gerçek anlamı ile yaratıldığı, işlendiği, genetik yapısı ile oynandığı uygulamalar ve performansları içermektedir. Hümanist, toplumsal yerleşik sistemlerin bio-teknolojik müdahaleler ile başkalaşması, diğer bir deyişle 'bios' ve 'zoe' ayrımının gün geçtikçe zorlaşması, insan sonrası durumun gerçekliğini düşünmemizi gerektirir. Bu çalışmada, seçilen çalışmalar üzerinden bio-konstrüktif sanat edimi tanımlanmış olup bioart kavramından neden farklı olarak anlaşılması gerektiği açıklanmıştır. İnsan sonrası durumun niteliği ve bio-konstrüksiyon ile ilişkisine yönelik geliştirilmiş olan yaklaşımlar çözümlenmiştir. Bio-konstrüktif sanatın, yaşamın doğallığı ve yapaylığı arasındaki sınırı sorgulamakta olduğu çıkarımı ile literatüre özgün katkı sağlandığı düşünülmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Bioart, bio-konstrüktif sanat, sentetik evrim, çağdaş sanat, insan sonrası durum.

**Akademik Disiplin(ler)/alan(lar):** Bio-teknoloji, sanat bilimi, sanat kuramı, yeni medya sanatı, çağdaş sanat.

#### Abstract

Bio-technological methods have played an active and decisive role in the development of civilization throughout human history. Seed breeding, fermentation, grafting, and similar natural techniques are being replaced by synthetic techniques developed in the laboratory, where living tissue is grown, structured, or manipulated. Molecular biology, nanotechnology, genetic engineering, transgenic and similar studies under the main heading of bio-technology operate in a wide spectrum starting from the structural construction or breeding of a single organism, to the determination of the global existence of the socio-biological system. Similarly, the scope of the concept of 'Bio-constructive art' extends from the processing or cultivation of living tissue to the structural transformation of the entire life on our planet. In this context, Bio-constructive art is also examined and interpreted in the article as the incarnated reality of vitality subject to structural manipulation. Bio-constructive art can be defined as applications and performances in which living tissue is created, processed, and genetically modified, rather than symbolic narratives in which bio-technologies are used as a medium. Transformation of humanist, socially established systems with bio-technological interventions, in other words, the fact that the distinction between 'bios' and 'zoe' is getting constrained day by day, reveals the reality of the posthuman situation. While this research defines the bio-constructive practices of art and explains its difference from bioart through selected artworks, it also analyzes the approaches developed about the characteristics of the posthuman condition and its relationship with bio-constructive art. It can be thought that a unique contribution to the literature has been made with the interference that bio-constructive art questions the border between naturality and artificiality.

**Keywords:** Bioart, bio-constructive art, synthetic evolution, contemporary art, posthuman situation.

**Academical Disciplines/fields:** Bio-technology, science of art, art theory, new media art, contemporary art.

- Sorumlu Yazar:** Gökhan Balkan, İnsan ve Toplum Bilimleri Bölümü, İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Işık Üniversitesi.
- Adres:** Meşrutiyet Mahallesi, Üniversite Sokak No:2, Işık Üniversitesi, Şile Kampüsü, Şile/İstanbul.
- e-posta:** gbalkan@hotmail.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 29.08.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1223884

**Geliş tarihi:** 24.12.2022 / **Kabul tarihi:** 09.06.2023

## 1. Giriş

Modern ve sonrası dönemde tecrübe ettiğimiz teknolojik gelişmelerin sanat alanında nasıl karşılık bulduğunun, diğer bir deyişle bu teknolojik gelişmelerin sunduğu imkânlar ve sanatçılar tarafından geliştirilen stratejiler ile yaratılan sanatsal çeşitliliğin incelenmesi, içinde yaşadığımız *insan sonrası* durumda sanatın çizdiği yolun anlaşılması açısından gerekli olmaktadır. Sanatçılar tarafından 'yeni medya' olarak kullanılan bu teknolojiler arasında moleküler biyoloji, nano-teknoloji, bio-teknoloji, mekatronik, robotik-otomasyon, siber, bilişim, uzay ve iletişim teknolojileri ve bunlara bağlı alt alanlar sayılabilir. Bu makale *bioart* terimi ile literatüre giren sanat kavramının 'nano-teknolojileri' ve 'bio-teknolojileri' de kapsayan bir dalına yani *bio-konstrüktif* sanat kavramına odaklanmaktadır. Makale kapsamında bio-konstrüktif sanat kavramı örnekler ile incelenmekte ve çözümlenmeye çalışılmaktadır. Yani yaşayan varlığın canlılığı temel alınarak gerçekleştirilen, teknolojiye dayalı bir yapım eyleminin sanat olarak belirlenmesi ve bu sanat ediminin felsefi açılımının yapılması üzerinde durulmaktadır.

Canlı dokunun kullanımı ile gerçekleştirilen sanat pratiğinin incelenmesi, sanat eseri örneklerinin analiz edilmesi ve bio-teknolojiler ile çağdaş sanat arasındaki ilişkinin bir haritasının çıkarılması, bu sanat ediminin insan sonrası durumu belirliyor ve anlamlandırıyor olması sebebi ile gerekli görülmüştür. Kaldı ki; insan sonrası durum ileri teknolojilerin şekil verdiği toplumsal ve kültürel oluşumun neticesidir. Böylelikle insan sonrası durumda sanat kavramı da insanın ve toplumun değişerek ucubeleşmesine paralel olarak dönüşmekte, tarihsel akışı içerisinde çağımıza özgü bir anlam edinmektedir. Günümüzde sanat 'yapıt-doğal' ve 'sanatçı-izleyici' gibi düalist yapıların içinde semboller ve metaforlar ile gösteren olmaktan çıkarak beraber biçimlenme ve olma deney ve girişimlerine dönüşmektedir. Bu bağlamda bio-konstrüktif sanat ve yaşam karşılıklı etkileşim içinde, olmak süreci ve edimi olarak anlaşılmalıdır.

Çağdaş teknolojik kültür, tükettiğimiz yiyecekler, yetiştirdiğimiz bitkiler ve yaşamı paylaştığımız diğer canlılar gibi hayatımıza etki eden neredeyse her unsorda yer almaktadır. İnsanoğlu adeta bio-teknolojiler ile gelişen ve yaşayan bir varlığa dönüşmüştür. Bio-teknolojiler gezegendeki canlılığın nasıl oluşacağına etki etmektedir. Bizler karşılıklı bir üretim bağıntısı içerisinde bu teknolojileri üreten özne olmanın yanında aynı zamanda ürün de olmaktadır. Gelgelelim insanı salt biyolojik yapısı içerisinde sınırlı bir varlık olarak tanımlamak doğru değildir. İnsanın varlık alanı gezegendeki canlılık (*zoe*), kültür ve sosyal yapı ile bir bütün olarak, bu *monist*, kapsayıcı tanımlama içerisinde daha doğru bir anlam bulmaktadır. Bu bakış açısı ile şunu söyleyebiliriz ki; bio-teknolojiler her geçen gün bu bütünsel varlık alanı içerisindeki payını daha da artırmaktadır. Toplumsal gerçekliğin inşası dahi bio-teknolojik yöntemlerle olmaktadır. İnsan sonrası durum bu gelişimin getirdiği gerçekliktir.

Çağdaş sanatçıların bio-teknolojilerin kullanıldığı veya gösterildiği çalışmalara yönelmesinin nedeni, teknolojik kültür ve toplumsal akışın belirleniminde bio-teknolojik yöntemlerin etkisinin giderek artıyor olmasıdır. Makale kapsamında incelenen sanat eseri örnekleri bu akışa işaret ediyor ve hatta rol alıyor olmaları nedeniyle seçilmiştir. Makalede bio-konstrüktif olarak tanımlanan sanat pratiğinin kavramsal dayanağı, örnekler üzerinde incelenmiştir. Bu çalışma ile bio-konstrüktif sanat tanımının netleştirilmesi amaçlanmaktadır.

## 2. Bio-teknolojiler ve Yaşam

Genetik yapısı bio-teknolojiler ile değiştirilmiş gıdalar, içecekler, ilaçlar (örneğin insülin) veya canlı dokuya doğrudan müdahaleler yani embriyonik hücrelerden üretilmiş bir doku nakli hatta grip aşısı (örneğin Biontech covid 19 aşısı) günlük yaşam içerisinde sıklıkla karşılaştığımız bio-teknolojik uygulamalardandır. Bunların yanı sıra bio-teknoloji kavramı dahilinde moleküler biyoloji, nanoteknolojik kimya mühendisliği, genomik biyoloji, yapay genomlar, biyoyakıtlar, biyoremediasyon teknikleri, transjenik<sup>1</sup> çalışmalar ve benzeri birçok türev dalı içeren ve giderek genişleyen bir çalışma alanı akla gelmektedir (Thieman & Palladino, 2013, s. 2).

Yaşayan varlık üzerinde geliştirilen modifikasyonlar çok yeni uygulamalar olmasalar da canlı dokunun laboratuvar ortamında gerçekleştirilen müdahaleler ile yapısının düzenlenmesi (genomik müdahale) veya üretilmesi ancak 1960'lar sonrası gördüğümüz genetik ve moleküler biyoloji alanındaki gelişmeler ile söz konusu olmuştur. Tarih boyunca insanoğlu 'seleksiyon islahı' yönetimiyle canlıların gelişimine zaten müdahale etmektedir fakat günümüzde artık mevzubahis olan, çok daha kısa süre içerisinde sonuçlarının

<sup>1</sup> 'Transgenik' veya 'Transgenetik' olarak da kullanılan bir terimdir.

görünür olduğu canlılığın temel hücrelerine dolaysız ve rastlantıya müsaade etmeyen müdahale yeteneğidir. Buradaki ayrım doğal ve sentetik müdahaleler olarak belirlenebilir. 1928 yılında *Alexander Fleming* tarafından bulunan *penicillium* küfünün canlı bünyedeki mikro-organizmaların çoğalmasını önleyen kimyasal madde çalışmalarına öncülük etmesi yani antibiyotik ve penisilinin bulunması doğal bir etkileşim olarak görülebilirken, günümüzde üretilen ve kullanılan sentetik antibiyotikler veya penisilinin kimyasal modifikasyonu sentetik müdahaleler olarak örneklenebilir (Thieman & Palladino, 2013, s. 4).

Neoliberal sistem içerisinde büyük bir endüstriye dönüşen bio-teknolojik üretim teknikleri tüm dalları ile giderek daha sentetik yani *insani akıl'a* (rasyonel inisiyatif) dayalı bir gelişime yönelmektedir. Gezegendeki canlılığın akış yönünün yapay teknikler ile belirlenmesi tartışmalı bir durum yaratmaktadır ve insan sonrası durum bağlamında sorgulanmaktadır. 2010 yılında *British Petroleum* firmasına ait *Deepwater Horizon* sondaj kuyusundan Meksika körfezine saçılan petrolün doğal bakteriler tarafından öğütülmesine ek olarak geliştirilen sentetik bakterilerin kullanılması, *doğal ve sentetik* müdahale konusunu tartışmak için önemli bir örnektir. Neoliberal ekonomik sistemin çarklarının dönmesi için elzem olan petrolün böylesi büyük bir ekolojik yıkıma yol açması herhangi bir şirketin üzerine değil ama sistemin tümüne yüklenmesi gereken bir bozukluktur. Gelgelelim bu noktada konu edindiğimiz mesele bio-teknolojik yöntemler ile bu spesifik yıkımın tedavisinin yapılmasındaki yaklaşım modelidir. Bu tedavi için kullanılan sentetik bakterinin (*Cynthia / Synthia*)<sup>2</sup> ekolojik sistemi nasıl değiştirdiği tartışmalı olan esas konudur. Petrolün temizlenmesi için kullanılan sentetik bakteri çok daha geniş bir alana yayılmış hatta Akdeniz'de dahi görülmüştür (Okçuoğlu, 2016). Bakterinin geçirdiği mutasyonlar ve gerçekleştirdiği etki ölçülebilir olmanın çok ötesindedir. Ekosistemde bu etkiden bağımsız bir öge olduğunu düşünmek gerçekçi değildir ve ekolojik bütünlük anlayışı ile çelişir. Bu gibi sebeplerden ötürü amacı tedavi olsa dahi ekolojik sisteme yönelik gerçekleştirilen yapay (sentetik) her müdahaleyi ve insani aklın pratik çözümlerini ekolojik sistemin üzerine koyma, doğanın işleyişini ihmal hatta alt etme çabası olarak yorumlayabiliriz. Elbette bu çaba sinist ve imkansızdır; çünkü doğa her sentetik müdahaleyi bir şekilde içselleştirme yeteneğine sahiptir; yani her insani müdahale doğal oluşuma etki eder, iz bırakır fakat onun üzerine geçemez.

Doğa içinde yaşayan tüm canlılar ile beraber insan, varlığı ve kültürü ile şekil almaktadır ve uzunca bir süredir bıraktığımız insani iz ölçülebilir olmaktan çıkmıştır. Kontrolsüz müdahalenin sonuçları insan ırkına olduğu kadar diğer canlılara da etki etmektedir. 2014 yılında yapılan bir çalışmada<sup>3</sup> doğum kontrol haplarının atık sular yoluyla denize ve tatlı sulara karışmasının balık popülasyonu üzerindeki etkisi araştırılmış ve balıkların genetik yapısında değişikliklerin olduğu ortaya konulmuştur (Lund University, 2016). Yine aynı çalışmada doğum kontrol haplarının birçoğunda bulunan *etinil-estradiol hormonunun* (EE2), suya atık olarak salındığında suda yaşayan organizmaları etkileyen bir aktif maddeye dönüştüğü vurgulanmış ve bu hormondan etkilenerek genetik yapısı değişen balıkların davranışlarında (yüzme, denge ve avını yakalama becerilerinde bozulmalar) değişim gözlenirken üreme ile ilgili sorunlar da geliştirdikleri kaydedilmiştir. Araştırmacı *Lina Nikoleris*'in de adı geçen çalışmanın sonuç kısmında yazdığı üzere bu durum bir balık popülasyonunun tamamen yok olmasına ve ekosistemin tümünde ölçülmesi güç sonuçların oluşmasına yol açabilmektedir (Lund University, 2016).

Kasıtlı olmasa dahi, yaşayan canlı varlığın genetiğine dolaylı yoldan yapılan böylesi bio-teknolojik müdahaleler, yaşamın tarihsel akışına *manipülatif* (hümanist) etkiler olarak görülebilir. Kullanılan ilaçların su sistemine (döngüsüne) karışması, bio-kütlenin (tüm canlı dokunun) istisnasız olarak başkalaşmasına ve ekolojik dengenin bozulmasına neden olur. Dolayısıyla insani manipülasyon birçok ekolojik/etik sorgulamayı da gerekli kılar. Çağdaş sanatçıların konuyu insan sonrası bağlamda ve eleştirel bakış açısı ile ele almış olmalarının sebebinin bu olduğu düşünülmektedir.

## 2.1. Bioart ve Bio-Konstrüktif Sanat Kavramları

Canlı varlığın sanat amacıyla, bio-teknolojik ve medikal yöntemler kullanılarak manipüle edilmesi bioart kavramı ile çağdaş sanat alanında yer almaktadır. Bu noktada tartışmanın, bu sanat ediminin canlılığın bünyesi ile sınırlı kalıp kalmadığı üzerinde yoğunlaştığını belirtmemiz gerekir. Literatüre bakıldığında genel olarak gördüğümüz, bioart sanat pratiğinin organizmanın bireysel sınırları içinde olduğu söylemidir. Bu durumu çözümlemek için *Eduardo Kac*'ın bioart tanımına göz atmamız yerinde olacaktır. Eduardo Kac, terimi literatüre kazandıran sanatçı olarak, *bioart* kavramını aşağıda verilen alıntıda yaptığı tanımlama ile açıklamaktadır.

<sup>2</sup> *Cynthia/Synthia*: Laboratuvar ürünü, sentetik bir bakteri türünün adı.

<sup>3</sup> 'Sentetik Östrojen Balık Biyokütlesini Doğrudan Etkiler ve Dolaylı Olarak Su Gıda Ağını Bozabilir' isimli makale (Synthetic Estrogen Directly Affects Fish Biomass And May Indirectly Disrupt Aquatic Food Webs).

Biyo sanat, çağdaş sanatta yaşam süreçlerini manipüle eden yeni bir yöndür. Biyo sanat her zaman aşağıdaki yaklaşımlardan birini veya birkaçını kullanır: (1) biyo-malzemelerin belirli hareketsiz şekillere veya davranışlara yönlendirilmesi; (2) biyoteknolojik araçların ve süreçlerin olağandışı veya yıkıcı kullanımı; (3) sosyal veya çevresel entegrasyon olsun veya olmasın canlı organizmaların icadı veya dönüştürülmesi. Üçüncü yaklaşımda, en radikal vektörünü ortaya çıkarır, çünkü canlıda, yani kelimenin en sıradan anlamında, tek bir hücreden bir memeliye kadar yaşar. (Kac, 2007, s. 18)

Kac'ın tanımladığı bioart kavramının, biyolojinin alanından çıkışla sosyal ve ilişkisel alana da uzanmakta olduğunun altını çizmemiz gerekir; çünkü canlı varlıkların birbirleri arasında kurdukları ilişki, toplumsal etkileşim ve kısacası tüm dinamikleri ile 'yaşam' da organizmanın başkalaşımından etkilenmektedir. Bu tanımlamanın, canlının bedenini aşan ve biyolojik manipülasyona bağlı olarak küresel ölçekte gerçekleşen, sosyal ve ekolojik yapılanmanın sanatsal ifadesine karşılık geldiğini söylememiz gerekir. Böylelikle Kac, bioart kavramına bambaşka bir anlam daha eklemiş, terimin kapsamını tek bir canlı özelinden tüm ekosisteme doğru genişletmiştir. Bu çalışmada özgül olarak bu kapsayıcılığı tanımlamak için kullanılan bio-konstrüktif sanat terimi, bioart kavramından ayrı olarak düşünülmüş ve incelenmiştir.



**Görsel 1.** *Alba Floresan Tavşan (GFP Bunny)*, Eduardo Kac, 2000.

Bilinen en önemli bioart örneklerinden biri 2000 yılında Eduardo Kac tarafından yürütülen *GFP Bunny* isimli transjenik sanat projesinde yer alan floresan tavşan *alba*'dır (Görsel 1). *Alba* transjenik bir albino tavşandır: Doğru ışıkla (mavi ışık) aydınlatıldığında yeşil renkte parlamasına neden olan bir denizanası genine sahiptir. *Alba*, bir Kuzeybatı Pasifik denizanasının yeşil floresan proteinini (*GFP*) bir albino tavşanın döllenmiş yumurtasına enjekte eden Fransız bilim insanları tarafından yaratılmıştır (Transgenic Bunny by Eduardo Kac, 2002).

Kac'ın kendi internet sitesinde de belirttiği üzere proje sadece floresan tavşan geliştirilmesinden ibaret değildir (Kac, 2000). Aynı zamanda bu geliştirilen transjenik canlının topluma entegrasyonu da söz konusudur. Tarih boyunca birçok uygarlığın hibrit varlıklar tasvir ettiğini biliyoruz; fakat Kac böylesi mitolojik bir hibrit varlığı ete kemiğe büründürmüştür. Daha da ötesi, bu canlı sanat eseri sosyal doku içinde var olmakta, yaşamakta yani biyokütlelerin bir parçasını oluşturmaktadır. Bu haliyle *alba* bir yerde çağdaş insanın genetiğine kadar işleyen protezleri ile dönüştüğü insan sonrası varlığı örneklemektedir. Günümüz insanı bio-teknolojik müdahaleler neticesinde tıpkı *alba* gibi yaşayan mitolojik hibrit bir varlığa benzemektedir ve bu insan sonrası varlık, kendi bedeni üzerinde gerçekleştirdiği başkalaşımı ile sosyalleşmekte ve güncel toplumsal yaşamı belirlemektedir. Bu bağlamda bio-konstrüksiyon, bioart kavramından farklı olarak, bir organizmanın biyolojisinden, tümel olarak yaşam ve ekosisteme ulaşan ve onu yapılandıran bir girişim olarak anlaşılmalıdır. Dolayısıyla makale bu kapsayıcı anlam çerçevesinde, tikel organizmadan öte, küresel yaşamın tümel belirlenişini odağına almaktadır ve bio-konstrüktif sanat terimi, ekosistemin tümel başkalaşmasını ve biçimlenmesini ifade eden kavram olarak tanımlanmaktadır.



Bio-konstrüktif sanat bu yapılanmanın tüm canlılığını saran ve biyokütleyle şekil veren uygulamalarda kendine bir eylem alanı bulmaktadır. Bio-konstrüksiyon kavramı içerisinde sanat göstermek, dikkat çekmek, ifade etmek veya metaforik anlatım ve örneklendirme olarak form bulmaz, tam aksine beraber biçimlenme ve olma eylemlerinin gerçekliğinde yer alır. İnsan varlığı, kullandığı cihazlar, içinde yaşadığı çevre, geliştirdiği kültür ve doğadaki diğer canlılardan ayrı olarak düşünülemez. Bu yaklaşımın izinde, 'sanat yapmak' artık 'sanat olmak' edimine dönüşmüştür. Bio-konstrüksiyon terimi bu bağlamda toplumun ve hatta yaşamın inşasının manipüle edilmesine dikkat çeker. Bu bio-konstrüktif gelişimi insan tarihinde açılan başka bir alan, kapitalist toplumsal inşanın ucubeleşmesi olarak anlamak daha doğru olacaktır ve sanat da kültür olma cihetiyle bu gelişime paralel oluşmaktadır.

Biz insanlar her zaman akıl ve becerilerimizi kendi zamanımızdaki cihazların ve aletlerin şekillerine ilmek ilmek yansıtmada pek marifetli olmuşuzdur. Ancak tam tersine, bu cihazlar ve aletler kendilerini bizde yansıtmaya, yani ürettiğimiz teknolojilerimiz, aynen bizim onlara yaptığımız gibi, etkin, otomatik ve sürekli biçimde kendilerini bize uydurmaya başlayınca artık aletle kullanıcı arasındaki çizgi gerçekten incelik. O zaman bu tür teknolojiler artık sıradan aletler olmaktan çıkıp, insanın akıl cihazının bir parçası olmaya başlar. ... Dünyalarımız giderek daha fazla akıllandıkça ve bizi çok daha iyi tanıdıkça, dünyanın nerede bitip, insanın nerede başladığını belirlemek daha da zorlaşmaktadır. (Clark, 2014, s. 47-48)

## 2.2. Bio-santrik Konstrüktivizm

Oliver A. I. Botar'ın *László Moholy-Nagy'nin Bio-santrik Konstrüktivizmi* isimli yazısında Moholy-Nagy ve aynı dönemde çalışmış bazı sanatçı ve yazarların sanata ve yaşama dair geliştirdikleri yaklaşımları bio-santrik konstrüktivizm olarak tanımladığını görmekteyiz (Botar, 2007, s. 315). Botar'ın bize aktardığı üzere anlıyoruz ki; Raoul Heinrich Francé'nin *Mucit Bitkiler*<sup>4</sup> isimli kitabından etkilenen dönemin konstrüktivist sanatçıları, teknolojinin kökenlerinin doğadan geldiğini yani konstrüktivizmin ve teknolojinin doğal temellere dayandığını düşünüyorlardı. Aynı makalede yer alan Botar'ın aktarımlarına dayanarak şunu söyleyebiliriz ki; Moholy-Nagy'ye göre teknolojik gelişim ve doğanın işleyiş biçimi her durumda bütünleşmektedir; yani teknolojik yapılanmanın doğadan ayrı bir varlık alanı oluşturması söz konusu değildir. "Kültür dahil tüm doğa, rekabetten çok simbiyotik iş birliği yoluyla optimal durumlara ulaşma eğiliminde olan iç içe geçmiş ekosistem hiyerarşileri halinde organize edilmiştir" (Botar, 2007, s. 315). Bio-santrik konstrüktivizm kavramı ile doğanın 'yaşam-merkezli' olarak sürekli bir denge arayışı içinde olduğu, bio-teknolojiler ve diğer ileri teknolojilerin doğaya alternatif olmaktan ziyade birlikte bir denge durumuna erişme halinde olduğu belirtilmektedir. Botar'ın aynı makalesinde (Moholy-Nagy'nin 'Malzmeden Mimariye'<sup>5</sup> başlıklı metninden) yaptığı bir alıntıya baktığımızda da gördüğümüz, Moholy Nagy'nin teknolojinin yaşamın akışına etki ettiği düşüncesine de bio-santrik konstrüktivizm bağlamında yer verdiğidir: "Teknik ilerleme, organik olarak gelişen bir yaşam faktörüdür. İnsanoğlunun sayıca artmasıyla karşılıklı bir ilişki içindedir. Bu onun organik gerekçesidir...artık böyle bir ilerleme olmadan yaşamı düşünemiyoruz" (Botar, 2007, s. 318). Bu düşüncenin izinde teknoloji ve yaşam, kültür ve doğa, insan ve öteki arasında olduğu varsayılan sınırların giderek muğlaklaşmakta olduğunu söyleyebiliriz. Bu durumda söz konusu olan yerleşik kabullerin katılığının sorgulanmasıdır.

Donna Haraway'ın *Siborg Manifestosu* isimli makalesinde yer verdiği siber-organizma oluşumuza dayanarak bedensel, toplumsal ve varlıksal sınırların ortadan kalkmakta olduğu düşüncesinin, bio-teknolojik konstrüksiyon bağlamında gerçekleştiği tezini öne sürebiliriz. Bedenin ve küresel yaşamın, metal ve silikon eklentilerden farklı olarak canlı-yapay teknolojilerin etkisi ile başkalaşmakta ve ucubeleşmekte olduğunu söyleyebiliriz.

Bir siborg, bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın oluşturduğu bir melez, kurgusal bir yaratık olmanın yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait bir yaratıktır. Toplumsal gerçekliğin karşılığı, canlı toplumsal ilişkilerdir; bu da bizim en önemli siyasal kurgumuz, dünyayı değiştiren bir kurgudur. (Haraway, 2006, s. 2)

Bu metinde ve benzer literatürde insanın sadece bedeni özelinde ucubeleştiği ve teknolojik etkiler ile siborg ve benzeri canavarımsı varlıklara dönüştüğü üzerinde durulmuştur. Bio-konstrüksiyon kavramı bu

<sup>4</sup> Plants as Inventors

<sup>5</sup> Von Material zu Architektur.

bozulmanın bedenle sınırlı kalmadığı, tüm gezegeni ve kültürü kapsadığı savına dayanır. Ucubeleşme, kültürün başlangıcı ve sonrasında doğadan kopuşumuz ile farklı dönemlerde tarih boyunca geliştirdiğimiz *hümanist* yaşam kurgusuna yabancılaşmayı beraberinde getirir. Toplumsallığın normlarına yabancılaşma, olumlu-olumsuz ikiliği içinde anlaşılmalı; fakat bozucu etkisinin tüm kapsamıyla kültür alanını, hümanizmi ve beraberinde insanmerkezci yaşamı (antroposantrizmi) sarsmakta olduğunun altı çizilmelidir. Sanat bu bozulmayı ifade eden değil, aksine bu bozulmada yer alan ve bizzat eyleyen (fail) tarafındadır.



**Görsel 2.** *At İçimde Yaşasın!* (*May the Horse Live in Me!*), Art Orienté Objet (Marion Laval-Jeantet), 2011.

Marion Laval-Jeantet ve Benoit Mangin tarafından gerçekleştirilen *At İçimde Yaşasın!* (Görsel 2) isimli performans bizleri, bio-konstrüksiyonun insanlararası olmanın da ötesinde türler aşırı biyolojik (yaşamsal) bir bağı da kapsadığını düşünmeye zorlar. Marion'un bir at ile kanlarının karıştırılması ancak *immünoloji* ve kan uyumluluğu üzerinde çalışan bio-teknoloji laboratuvarlarının desteği ile mümkün olmuştur. Aylar boyu bedenine enjekte edilen *immünoglobulin* sayesinde Marion'un bedeni başka bir türe ait (bu deneyde bir at'a ait) antikorlara tolerans geliştirmiştir. Marion'un bedeni bu sayede *immünoglobulin*, *sitokin* ve *alanin* içeren at'a ait tüm kan serumu enjekte edildiğinde *anaflaktik şok*'a girmeden tolere edecek seviyeye gelmiştir ve böylece 2011 yılı şubat ayında deney başlatılmıştır. Performans ve deneyin amacı atın antikorlarının insanın bağışıklık sistemindeki defansif mekanizmayı atlatıp kan dolaşım sistemine girerek, sanatçının bedenindeki proteinler ile bağ oluşturması ve bu sentezin neticesinde beden fonksiyonlarında gerçekleştirdiği etkinin gözlemlenmesidir.

Uzun vadedeki etkilerinin tam olarak ölçülmesi mümkün olmayan bu deney ve sanat performansının antroposantrizmi sorgulayan bakış açısının bir ürünü olduğunu söylememiz gerekir. Deney bize sınırları belli bir melezleşmeden çok farklı olarak bio-teknolojilerin insan ve diğer türlerin yaşamını belirlemedeki kontrolsüz gelişimini göstermektedir. Deney fizyolojik bir stabilitenin tam aksine sürekli devam eden transformasyon ve adaptasyonun esas olduğu bir sentetik geçişken durumlar döneminin başladığını ve yaşamın sentetik müdahaleler ile belirlenir olduğunu işaret etmektedir. Böylesi bir kontrol dışı belirlenim insan varlığının ve doğasının korunduğu ve varoluşun merkezine konduğu tezine bağlı tüm ideolojileri sarsıntıya uğratır.

### 2.3. Ekoloji, Açıklık ve Sınır

Marion'un çalışmasında gördüğümüz insan ve hayvan arasındaki sınırın bio-teknolojik yöntemler kullanılarak aşılmasıdır. İnsan bedeni içinde yaşayan at hücreleri artık beden geleceğine de etki etmektedir, insan ve hayvan beraber oluşuma yönelmişlerdir. Elbette bu deney ve performans her ne kadar primitif görünse de bizlere gelişimin ne yöne doğru olduğunu anlamamız açısından önemli fikirler vermektedir. Mikroorganizmaların bedende sebep olduğu değişim, nanoteknolojilerin yaşayan dokuya etkileri ve türler arası hibritleşme girişimleri 'insan' kavramının tanımını ve kapsamını sorgulamamızı ve kavramın neye dönüşmekte olduğunu düşünmemizi gerektirir. Dış dünya bilinci ve dil yetisine sahip insanın bu yetilerine bağlı olarak ayrıştırılması ve yüceltilmesi, insanın biyolojik varlığını oluşturan öğelerin sentetik ve doğal karışımdan ibaret olduğu bir geleceğin söz konusu olması sebebiyle anlamsızlaşır.

Bio-konstrüksiyon bahsinde temel kavram olarak *sınır* karşımıza çıkmaktadır; yapaylık ve doğallık arasındaki sınırın gezegendeki canlılığın geleceğine yön verecek şekilde ortadan kalkması söz konusudur. Bu çerçevede Azuma Makoto'nun *Paludarium* (Görsel 3) isimli *bio-konstrüktif* ve *bio-konservatif* çalışmalarını incelemek konunun ironik bir yaklaşımla sanat alanında nasıl işlendiğini anlamamız açısından yardımcı olacaktır. 'Paludarium' bonzai ve birçok mikro-organizmanın dış dünyadan bir cam ile ayrıldığı kapalı ve kontrollü bir ekosistem veya yapay doğa sistemi olarak anlaşılabilir. Gerçekte Makoto bizlere dünyamızdaki canlı varlıkların bizim müdahalelerimiz ile kısıtlandığı durumlarda dahi verili özkaynaklar dahilinde bir yaşam ortamı oluşturma yeteneğini göstermektedir. Bu çalışma kapsamında bio-konstrüksiyon canlı varlığın yaşam alanına yapılan müdahaleler neticesinde gerçekleştirdiği adaptasyonunda (bazı durumlarda mutasyonunda) görülmektedir.

Elbette cam simgesel bir sınır olmaktadır; çünkü günün sonunda bonzai ve ortamdaki tüm mikro-organizmalar yapay ortamın (*paludarium*) yerküreyi temsil eden *bio-mimetik* yapısı içinde ancak dünyamız doğasına ait döngünün bir örneğini bizlere sunar ve canlıların adaptasyon yeteneğini bizlere gösterir. Akvaryumlar için de durum bu şekilde anlaşılabilir. Konservatif ortamlarda yaşayan canlıların doğa ile kurdukları ilişki insani müdahaleler ile başkalaşmakta olduğundan yapaylığın 'bios' ile kaynaşması sonucunda oluşan bio-konstrüksiyon böylesi ortamlarda oluşan, yaşayan ve gelişen canlıların akıştaki doğallığın yönüne de etki etmeleri olarak anlaşılmalıdır. Bu durumda paludarium insani yaşam alanlarında (ki aralarında kentler, seralar, çiftlikler ve benzeri tüm alanlar sayılabilir) teknolojinin kullanımı ile doğal oluşuma etki eden teknolojik kültürün bir örneği ve sanatsal ifadesi olmaktadır. Bu düşüncenin izinde, içinde yaşadığımız kent de büyük bir paludarium olurken yapay ortama uyum sağlayan biyolojik varlığımız da insan olarak anılır. Bu nedenle insanın da sürekli değişen bir canlı olduğunu, sahip olduğu varsayılan cevher veya öz benzeri katı nitelikler ile tanımlanamayacağını vurgulamamız gerekir.



**Görsel 3.** *Paludarium Serisi Tachiko ve Yasutoshi Versiyonları – Kapalı Doğa Sistemi (Tachiko and Yasutoshi versions of Paludarium series- Encapsulated Environmental System)*, Azuma Makoto, 2021.

#### 2.4. Sentetik Evrim ve Ekoloji

Teknolojik kültür bizlere bir örgütlenme durumu getirir ve bu örgütlenmeye iştirak etmek artık bir seçenek olmaktan da çıkmıştır. Yerküre içerdiği tüm canlı ve cansız varlıklar ile bu örgütlenmenin belirleniminde fiziki, kimyasal, biyolojik ve toplumsal olarak yapılanmaktadır. Bu sentetik *evrim* doğanın oluşumunu belirler. Bu belirlenimi anlamak verili (gezegenin evrim yolu ile gerçekleştirdiği) ve yapılı (insanın kültür ile gerçekleştirdiği) olanın karmaşık etkileşimini çözümlenmek ile ancak mümkün olabilir. Diğer bir deyişle teknolojik ağ canlı dokunun gerçekliğine etki etmektedir ve bu başkalaşan canlılığın (*zoe*) içinde insan (*bios*) teknolojik kültür geliştirmektedir. Bu sarmal oluşum bağıntısı sayesinde günümüzde, bios'u anlamlandıran siyasal varlığın sınırını çizmemiz de mümkün değildir yani *bio-politiklik* ile canlılık (*zoe*) arasındaki ayrımı yapabileceğimiz hiçbir beden ve mekân artık kalmamıştır.

Bizim kültürümüzde, insan hep beden ile ruhun, bir canlı ile bir logos'un, doğal (ya da hayvani) bir öge ile doğaüstü, sosyal ya da ilahi bir ögenin eklemi ve birleşimi olarak düşünülmüştür. Oysa insanı bu iki ögeyle bağlantısının kopmasından geriye kalan şey şeklinde düşünmeyi öğrenmeliyiz ve birleşmenin

metafizik gizini değil, ayırımın pratik ve siyasi yönünü araştırmalıyız. Şayet insan daima ardi arkası kesilmeyen bölünme ve kesinti yeri – ve aynı zamanda ürünü – ise, insan nedir? (Agamben, 2018, s. 24)

Politikliğin canlılığa hükmediyor oluşu ve Agamben'in de insanın ne olduğunu bu politik yapı içerisinde aramız gerektiği söylemi, politikleşen varlığı (*bios*) ile insanın da içinde yaşadığı duruma (sentetik-evrimsel) özgü bir başka canlılığın (*zoe*) geliştiği yaşam formunun doğallaşması ile muğlak bir hal alır. Küresel yaşam bio-konstrüksiyon ve 'zoe-oluşum' arasındaki akış çerçevesinde anlaşılmalıdır; çünkü günün sonunda yaşam her daim duruma ve kendine özgü bir denge haline gelme eğilimindedir. Agamben'in de vurguladığı mekânın ve beden yapaylaşması ve politikleşmesi durumu, küresel yaşamın akışına insani bir etki olarak görülebilir, gelgelelim bu etki önünde sonunda yerküre tarafından içerilecektir.

Bio-konstrüksiyon, sınırları çizili bir canlılık formu olarak görülen bios, diğer bir deyişle politikleşmiş beden ile yalın küresel canlılık yani 'zoe' kavramlarının düalitesini, canlılık üretim kabiliyeti sayesinde bozmaktadır. Bedenin, kentin ve yaşamın politikleşmesi (biyo-politik anlamda) canlılığın üretildiği durumda bambaşka bir hale dönüşür. Bio-teknolojilerin gerçekleştirdiği etki kontrolü pek de mümkün olmayan bir gelişim yaratır. Bu noktada 'sentetik evrim' kavramı üzerinde durmak yerinde olacaktır. Sentetik evrim bu zamana kadar hep ayrı iki yol olarak gördüğümüz sentetik (tekno-kültürel) gelişim ile doğal oluşumun yollarının aslında kesiştiği fikrine dayanır. Doğa ve kültür iç içe başka bir gelişim, yerküresel oluşum, diğer bir deyişle kültürün hiçbir zaman dışlayamayacağı gezegenimize ait bütünsel doğal kanunlar ile bir ittifak halinde manipülatif-doğal akış gerçekleştirmesi olarak anlaşılabilir. Sentetik evrim kavramı 'ikinci doğa'dan farklıdır çünkü doğa birinci ve gecikmeli olarak görülmez; ama zaten hep olduğu gibi değişim ve etkileşim neticesinde 'oluş' un yeri ve çıktısı olarak anlaşılır. Sentetik evrim teknolojik manipülasyonun gezegenin doğasına etki etmesidir. Bu durumda artık ayrık bir kültür gelişimi veya doğa formasyonu görülmez; fakat iç içe girmiş ve başkalaşan bir beraber gelişim vardır.

Marta de Menezes'in *Gerçekten Doğal (Truly Natural)* (Görsel 4) isimli çalışması, bio-teknolojiler ile yaşamın doğal akışının iç içe geçtiği yani bio-teknolojik müdahaleler ile doğal mutasyonların evrimsel gelişim ile ilişkilerinin incelendiği durumu işaret etmektedir. Menezes'in çalışması 'genetik modifikasyon' yöntemi ile bilimsel ve ticari amaçlarda kullanılmak üzere yetiştirilen laboratuvar farelerinin (*balb/c*)<sup>6</sup> spontane gelişen mutasyon neticesinde tüysüzleşmelerini, başka bir genetik müdahale (*crispr cas9 yöntemi*) ile tekrar mutasyon öncesi gen yapısına döndürmek (tedavi etmek ya da mutasyonu iptal etmek olarak okunabilir) veya döndürmemek (doğal akışına bırakmak) sorunsalı üzerinde durmaktadır. Bu noktada farenin ilk piyasaya sürüldüğü 1920'lerden itibaren birçok doğal mutasyon geçirdiği ve bunların bağışıklık bozukluğu neticesinde olmadığını da Menezes'in açıklamalarından bildiğimizi de eklememiz gerekir. Yani tasarım ürünü bir canlı tamamen kontrol dışı bozulmalar ile bir doğa geliştirebiliyor ve genetiğine yazılan bu mutasyonlar neticesinde tüysüz bir canlıya dönüşüyor (Menezes, 2019). Menezes *doğallık* ve *yapaylık* kavramlarının geçişkenliğini, *crispr cas9* gen düzenleme tekniği ile mutasyonu tersine çevirmenin doğallık ile mi yoksa yapaylık ile mi ilişkilendirilmesi gerektiği sorusu çerçevesinde incelemiştir.

<sup>6</sup> 1920'den beri yetiştirilen yaygın bir laboratuvar deney faresi



**Görsel 4.** Gerçekten Doğal (*Truly Natural*), Marta de Menezes, (t.y.)

Zaman içinde oluşan sentetik evrimin açıkça gözlemlendiği bu örnek üzerinden yapılacak çıkarım genetik yapıda gerçekleştirilen müdahalelerin aslında bir son durak değil sadece rastlantısal mutasyonların ve genetik evrimsel sürecin yönüne yapılan kontrolsüz etki olduğudur. Yerkürede yaşam devam ettiği sürece doğal akış *mikro-organizmal* veya genetik tüm müdahaleleri de içererek devam edecektir.

Doğallığın ve yapaylığın keşişimini ve etkileşimini açıklamak için diğer bir örnek olarak 'DDT insektisidi'ni incelememiz yerinde olacaktır. Doğal yaşama ve ekolojik sisteme yapılan en yıkıcı müdahalelerden biri de 1939 yılında mucizevi bir ilaç olarak sunulan 'DDT'<sup>7</sup> böcek zehrinin yaygın kullanımına başlanmasıdır. DDT'nin 'II. Dünya Savaşı'nda Amerikan ordusunda bit ve pireye karşı, 1943-1944 yıllarında İtalya'da tifüs salgınına karşı kullanılması, salgın hastalıkların önlenmesinde bu maddeyi mucizevi hale getirmiştir. DDT bunların dışında uzun yıllar tifo, malarya, lekeli humma, kolera gibi salgın hastalıklara karşı da kullanılmıştır (Ankara Üniversitesi, t.y.). Daha sonraları *Rachel Carson*'ın 1962 basımı kitabında<sup>8</sup> ortaya koyduğu üzere, DDT insektisidinin toprağı ve suyu yani canlıların yaşam alanını zehirlediği, kuşların yumurtalarının kabuklarını zayıflattığı ve üremelerini sonuçsuz bıraktığı için az kalan birçok türün soyunun tükenmesine yol açtığı anlaşılmıştır (DDT, t.y.).

DDT'nin besin zincirine nasıl girdiğini ve insan dahil hayvanların yağ dokularında nasıl biriktiğini, kansere ve genetik hasara neden olduğunu *Rachel Carson* 'Silent Spring' isimli kitabında anlatmıştır. Bir ekin üzerinde tek bir uygulama böcekleri haftalarca ve aylarca öldürmekte, hatta yalnızca hedeflenen böcekleri değil, sayısız daha fazla canlıya (kemirgenler, balıklar, kuşlar vb.) etki eden DDT yağmur suyuyla seyreltikten sonra bile çevrede toksik madde olarak kalmaktadır. Carson, DDT ve diğer pestisitlerin hayvanlara geri dönülmez şekilde zarar verdiği ve küresel gıda zincirini kirlendiği sonucuna varmıştır. (*The Story of Silent Spring*, 2015)

Memeli canlılarda doku ve organlarda birikerek *kanserojenik* (kansere oluşumuna neden olan), *mutajenik* (genetik bozuluma, değişime neden olan) ve *teratojenik* (üreme bozukluğu, yavrulama anomalisine neden olan) etkileri olan bir kimyasal maddenin (*DDT insektisidinin*) çözülümünü yine doğa kendi içinde gerçekleştirmektedir. *Kırmızı Yosun*'un<sup>9</sup> DDT'nin öğütülmesinde etkili olduğu ve toprağın DDT 'den arındırılmasında yani bir *biyoremediasyon* yönteminde etken olarak kullanılabileceği deneylenerek ispatlanmıştır (Reinert, 2004, s.1). Sentetik manipülasyonun öldürücü etkisinin doğal müdahale ile giderildiği ve sistemin dengeye ulaştığı yani insani (yapay) uygulamalar ile ekolojik dengeye ve yaşamın

<sup>7</sup> Dikloro Difencil Trikloroetan

<sup>8</sup> Silent Spring

<sup>9</sup> Red seaweed (*Gelidium species*)

akışına yapılan müdahale doğanın tedavi yeteneği ile veya başka bir deyişle doğanın çokluğu içinde öğütülerek yaşamın sürekliliğinin korunduğu görülmektedir.

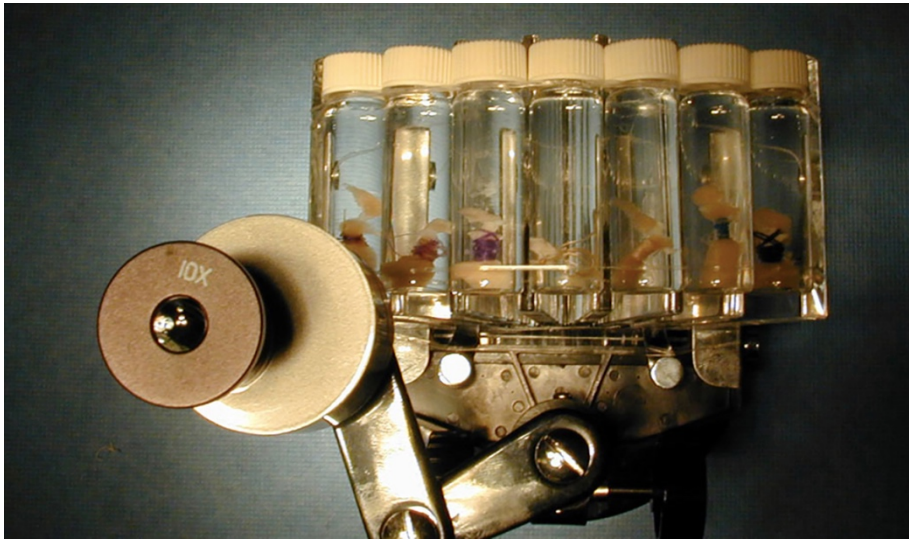
## 2.5. Genetik Makas ve Genomik Etkileşim

Emmanuelle Charpentier ve Jennifer A. Doudna, gen teknolojisinin en keskin araçlarından birini keşfettiler: CRISPR/Cas9 genetik makası. Bu tekniği kullanarak araştırmacılar, hayvanların, bitkilerin ve mikroorganizmaların DNA'sını son derece yüksek bir hassasiyetle değiştirebilirler. ... CRISPR/Cas9 genetik makasını kullanarak, yaşamın kodunu birkaç hafta içinde değiştirmek artık mümkün. (Charpentier, E. ve Doudna, 2020)

Doğal yöntemler ile geliştirdiğimiz genetik ıslahtan farklı olarak günümüzde gen ve genom üzerinde yapılan bio-teknolojik müdahaleler hücrenin genetik yapısına müdahalenin de ötesine geçerek, genetiği laboratuvar ortamında tasarlanmış yaşam formları yapmak olarak karşımıza çıkmaktadır. İster genetik düzenleme olsun isterse bir yaşam formu yetiştirmek olsun günün sonunda mevzubahis olan tümel olarak yaşamın genomik manipülasyonudur.

Giriş kısmında da bahsi geçtiği üzere, sanatın bu etkiyi görselleştirmekten öte bizzat oluşturmak ile belirlendiğinin altını çizmemiz gerekir. Çağdaş sanat bio-konstrüksiyon bağlamında simgesel olmak ile yetinmez yani insani müdahaleleri örneklendirerek veya bizzat bir parçası olarak işler. Sanatçıların bio-reaktörler kullanarak canlı doku yetiştirmeleri ve sanatı canlı dokunun gerçekliğinde anlamlandırmaları, bio-konstrüktif sanat yapıtlarını bu açıdan incelememizi de gerektirir. Moholy-Nagy'nin sanat hakkındaki görüşleri de sanatın temelinde gerçek olana dayandığı yönündedir: "Sanat, ifade en uygun seviyede olduğunda, yani en yüksek yoğunlukta kökleri biyolojik yasaya dayandığında, amaçlı, açık ve saf olduğunda ortaya çıkar" (Botar, 2007, s. 318).

Oron Catts, Ionat Zurr ve Guy Ben-Ary işbirliği ile gerçekleştirilen, *Yarı Canlı Endişe Bebekleri (Semi-Living Worry Dolls (Tissue Culture & Art(ifficial) Wombs)* (Görsel 5) isimli çalışmada eti ve kemiğiyle gerçek olan canlandırılmaktadır. Sanatçılar bu bio-konstrüktif yapıtı oluştururken bir Guatemala mitinden esinlenmişlerdir. Mit endişe duyulan meselelerin bez bebeklere söylendiğinde ve bu bez bebeklerin de yastığın altına konup uyduğunda, endişeyi gerektiren durumun sabah kalkınca yok olacağı inancına dayanır. Sanatçılar bu yapıtlarında, bio-reaktör içerisinde, yaşayan dokusu ile bez bebek yerine koyabilecekleri bir canlı yetiştirmişler ve isteyen herkesin bu yaşam formlarına endişe duydukları meseleleri anlatabilecekleri bir mikrofon ve kayıt sistemi kurmuşlardır. Bebekler sergilendikleri süre boyunca gelişimlerini bio-reaktör içinde sürdürmüşlerdir ve sergi süresi bittiğinde bir tören ile ebedi mekanlarına yani mezarlarına gömülmüşlerdir. Bio-reaktör bu yapıtta bir 'yapay rahim' işlevi görmüştür.



**Görsel 5.** *Yarı-Canlı Endişe Bebekleri (Semi-Living Worry Dolls (Tissue Culture & Art(ifficial) Wombs)* Oron Catts, Ionat Zurr & Guy Ben-Ary, 2001.

Cam ve metalden oluşan bio-reaktörlerden farklı olarak transjenik canlı bir bio-reaktörün de belli bakteriyel yaşam formlarını yetiştirmekte kullanıldığı düşünüldüğünde böylesi genetik müdahalenin

sınırlarının çizilmediği ve tüm canlılığın (*zoe*) gelişimine etki ettiği söylenebilir. Hayvanların genetik müdahaleler ile birer transjenik bio-reaktörlere dönüştürülmesi genellikle *insan-faydacı (pragmatist)* nedenler ile olmaktadır.

Bir hayvan bio-reaktörü şöyle çalışır: birincisi, arzu edilen bir proteinin geni transjenikler aracılığı ile hedef hücreye yerleştirilir. İkincisi, klonlama teknikleri kullanılarak, hücre yetiştirilen bir hayvan olmak için büyütülür. Aynı zamanda, süt veya yumurta üreten bu yetiştirilen gen sayesinde arzu edilen bu protein bakımından zengin olur. (Thieman & Palladino, 2013, s. 186)

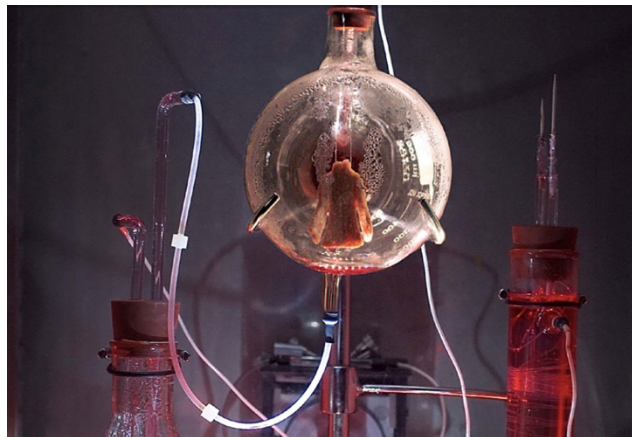
Bu bio-reaktörleri herhangi bir şekilde kontrol etmeye gerek yoktur, keçiler ot, saman ve arpa yerler ve doğal olarak örümcek ipeği yapabilen proteinler üretirler. İpek proteini, daha sonra keçi sütünden saflaştırılır ve kurşun geçirmez bazı malzemeler ve diğer ürünlerin yapılmasında kullanılır. (Thieman & Palladino, 2013, s. 186)

Genetik müdahale tekniklerinin gelişimi ticari kaygılar ile beslenmektedir. Genetiği değiştirilmiş bir organizma, patenti alınabilir ticari bir ürün haline gelmektedir. Tarih boyunca belli teknikler ile geliştirilmiş organik ıslah, anonim bir değerdir ve paylaşımı ticari olarak özelleştirilemez ve korunamaz. Halbuki genetiği laboratuvar ortamında değiştirilmiş organizma bir marka olur ve bu ürün piyasada alınır ve satılır bir meta olarak yer alır. Transjenik bio-reaktörler, *Crispr Cas9* ve benzeri genetik modifikasyon teknikleri ticari amaçlara hizmet etmektedir ve bu tekniklerin de patenti bazı kanunlara tabi olarak alınabilir. Hibrit tohumların kısırlaştırılmasından insan genomunun düzenlenmesi çalışmalarına kadar tüm bio-teknolojik uygulamalar ahlaki sorunları gündeme getirmektedir. Ahlaki sorunların en başında ticari saikler ile gerçekleştirilen genetik düzenlemeler vardır.

### 3. İnsanmerkezcilik ve Bio-konstrüksiyon

İnsan-faydacı yaklaşımlar ve hatta insan ve öteki ayrımı, bio-konstrüksiyon'un kapsamı makale çerçevesinde bahsedildiği genişliğiyle anlaşıldığında, gecikmeli bir paradigmaya ait sinist söylemler olarak izole edilmelidir. Bio-konstrüksiyon, insanın ne olduğunun ve daima neye dönüşmekte olduğunun yani muğlaklığının hem göstergesi hem de failidir. Bu muğlak yapısının ifşa edilmesi insanı, yerkürenin karmaşık ve monist canlılığı içerisinde bir halka, yani salt dilde gerçekleşmiş edilgen bir varlık olarak anlamamızı gerektirir. Çünkü bio-konstrüksiyon, sanıldığı aksine, 'insana dair' diyebileceğimiz hiçbir şey olmadığını bize gösterir. Beden bağlamında insana dair elimizde hiçbir veri kalmadığında *bios* yani sınırları çizili siyasal varlığın da söylemden öte geçemediği önümüze serilmiş olur.

Bir başka bio-teknoloji destekli yapıt olarak inceleyebileceğimiz *Kurbansız Deri (Victimless Leather)* (Görsel 6) insan-faydacı girişimlerin bir parodisini yapar niteliktedir. Çalışma bio-reaktör içerisinde bir deri ceket yetiştirmektedir fakat bu deri ceket semboliktir ve kullanım değeri yoktur fakat mesaj çok net olarak kurbansız bir deri ceket yetiştirmenin olanağını dile getirmektedir. Bu bio-konstrüktif yapıtta, insanmerkezci ve insan-faydacı yaklaşımların ilkelliğine yapılan vurgu vardır; çünkü günümüzde giysi birçok farklı malzeme ve teknik ile yapılabilmektedir ve artık tarih öncesi çağlarda yaşamış atalarımız gibi başka bir canlının derisini yüzüp giymek zorunda değiliz.



Görsel 6. *Kurbansız Deri (Victimless Leather)*, Oron catts & Ionat Zurr, 2004.

*Victimless Leather* her ne kadar sembolik bir anlatım olarak sanat alanında yer edinmiş olsa da canlı giysi yetiştirilmesi<sup>10</sup> (Görsel 7) yani canlı kumaştan yapılmış giysiler gerçektir. *Suzanne Lee* doku yetiştirme teknikleri ile yarattığı kumaştan (Görsel 8) yani hiçbir canlı öldürmeden sadece yetiştirdiği kumaş ile giysiler yapmaktadır. Giyim endüstrisi küreselleşmiş ticari ağ içerisinde birçok bitki ve canlıdan hammadde edinmek ve bu hammaddeleri de müthiş bir karbon salınımı gerçekleştirerek işlemek üzerine kuruludur. *Suzanne Lee* giysilerin yetiştirilebileceği ve kullanım değeri bittikten sonra da iz bırakmadan çözünebileceği bir medyumu kullanmayı önermektedir.



**Görsel 7.** Çözünebilir Kumaştan Organik Tasarım Giysi (*Bio-couture on biodegradable fabric*), Suzanne Lee, 2010.



**Görsel 8.** Çözünebilir Kumaştan Organik Tasarım Giysi (*Bio-couture on biodegradable fabric*) Suzanne Lee, 2010.

Giysi biyolojik olarak insanın ihtiyaç duyduğu bir kültürdür; fakat günümüzde giysi bir ihtiyaç olmanın ötesinde toplumsal konumun ve aidiyetin de belirlenmesi rolünü üstlenmiştir. Giysi, saç ve deri gibi bedenimizden ayrı düşünülemez, kim olduğumuz ve aksiyonlarımız beden-giysi normları yani toplumsal kodlar tarafından yaratılmakta ve denetlenmektedir. Giysi-beden, bio-politik yönetimselliğin vitrini yani bios'un göstergesidir ve bu sebeple toplumsal erklerin himayesinde ve yasasında şekillenir. Sistemin işleyişinde böylesi önemli bir yeri olan 'giysi-beden' yetiştirilebilir olduğunda tüm bu siyasallığından arınmakta, ayrıcalıklı bir varlık olarak insanın öteki üzerinde kurduğu istisnalığı yersizleştirmektedir.

<sup>10</sup> Bio-couture, bio-degradable fabric



Bunun da ötesinde yetiştirilen ve kolayca doğada çözünebilen kumaşlar ve giysiler, simgesel değer ile gerçek değer arasındaki farkı da yok etmekte ve böylelikle piyasada fetiş bir arzu nesnesi olarak yer almaktansa salt ihtiyaca hizmet eder olmaktadır.

Bio-teknolojik gelişimin hızı her ne kadar göz kamaştırıcı olsa da daha yolun çok başında olduğumuzu vurgulamamız yerinde olacaktır. Bilim insanı ve sanatçı ayrımının yapılmasının çok zor olduğu bu alanda insanın toplumsal ve varoluşsal gelişiminin nereye açılacağını kestirmek kolay değildir. Bu araştırmada gelişimin yönü ile gerek sanat gerekse yaşama dair getirecekleri, seçili sanatçıların bu bağlamda gerçekleştirdikleri yapıtlar üzerinde incelenerek, çözümlenmeye çalışılmıştır.

#### 4. Sonuç

Bio-konstrüksiyon, bio-reaktörlerde üretilen canlı doku, mikroskobik ortamda geliştirilen bakteri ve benzeri canlılar, transjeni ve Crispr Cas9 (genetik makas) gibi teknolojiler ile genomun düzenlenmesi ve nanoteknoloji ile canlı ve robotik birleşimi siber organizmalar formunda sanatta anlam ve uygulama alanı edinmiştir. Makale bu konu çerçevesinde ortaya konan sanat eserlerini örneklemiş ve bu eserler ve bilimsel veriler yardımıyla bio-konstrüksiyon kavramına açıklık getirmiştir. Bu yöntemle bio-konstrüksiyon kavramının sanata ve yaşama etkisinin irdelenmesi ilgili çıkarımlar yapmamıza olanak tanımıştır.

Bio-konstrüksiyon canlı tikel varlığın (*bios*) biyolojik sistemi üzerinde teknolojik müdahale yoluyla gerçekleşen bir yapılanma ile sınırlı kalmamaktadır, tümel olarak canlılığın (*zoe*) başkalaştığı bir duruma doğru uzanmaktadır. Dolayısıyla biyolojik olduğu kadar sosyal ve ekolojik bir olgu olarak anlaşılmalıdır. Kentlerde yoğunlaşmış ve sınırları toplumsal erklerin inisiyatifi ile belirlenmiş insanın bio-teknolojik müdahaleler yolu ile tekrar doğa ile bütünleşmesi bu bağlamda söz konusudur; fakat bu bütünleşme insanın ilksel varlığa dönmesi değil, doğanın sentetik bir evrime yönelmesi ile olur.

Makalede *bios* üzerinden *zoe*'ye açılan manipülatif etkinin evrimsel sürece de yön verdiği üzerinde durulmaktadır. İnsanoğlu evrimden bağımsız bir oluş çizgisi (akışı) gerçekleştiremez ama bu oluşa yön verebilir yani sentetik (insan yapımı) kültür evrimsel sürecin başkalaşmasını sağlamaktadır; fakat bunu yaparken tümünden doğa'dan bağımsız bir süreç oluşturamaz. O halde doğadan kopuş değil, aksine geliştirdiğimiz teknolojik kültürün doğa tarafından içerilmesi, diğer bir deyişle doğaya dönüşmesi söz konusu olur. Sentetik evrim terimi makalede bu bağlamda anlamlandırılmıştır.

Sanat ileri teknolojiler ile şekil verdiğimiz ve içinde bedenlendiğimiz toplumsal ve biyotik çağdaş küresel yaşamı sembolik görselleştirmeler ile betimlemekle yetinmemekte, bizzat bu beraber şekillenme ve oluşun içinde aktif olarak eyleyen konumu edinmektedir. Çağdaş sanat özellikle bio-konstrüktif bağlamında ele aldığımızda gerçekliğe müdahil olmayı yani çağımıza özgü bir *bilim insanı - sanatçı* kaynaşması ile laboratuvarları sanat yapma yerlerine dönüştürmeye yönelmiş durumdadır. Bio-konstrüktif sanat ima etmek yerine gerçekleştirmek ile, *metafor*, *imge* ve *sembol* gibi temsil yöntemleri yerine canlı doku üzerinde çalışarak manipüle etmekle ilgilenmektedir. Medyumların iletmediği mesajların dahi geri planda kaldığının altı çizilmelidir, yani sanat çalışmasının arkasında gizlenmiş bir anlam aramamız yersizdir; ama söz konusu olan bu çalışmanın gerçeklikte yaratıcılık (kelimenin gerçek anlamı ile) bağlamında ne yaptığıdır veya tersten okursak biyolojik konstrüksiyonun sanat oluşudur.

Bu durum daha önceleri gerçekleşen *insan*, *toplum*, *doğa* ve *sanat* füzyon denemelerinden (DADA, Rus Konstrüktivizmi, İtalyan Fütürizmi ve Fluxus gibi toplum ve sanat kaynaşmasını amaçlayan hareketler kastedilmiştir) farklıdır; çünkü katılım tercihe bağlı değildir. İnsan ve tüm canlılar farklı ölçeklerde olsa dahi bio-konstrüktif manipülasyondan izole bir varlık alanı bulamaz. Yaşam alanı tüm nitelikleri ile bio-konstrüksiyona tabidir ve sanat bio-konstrüksiyonun gerçekleşme modunda ete kemiğe bürünür.

Fizyolojik ve biyolojik varlığına bağlı bir ötekileştirme üzerinde temellenen hümanizmin yerine bio-teknolojilerin ucubeleştirdiği ekosistemin vitalizmi, küresel geleceğin transjenik oluşumunu tanımlamakta ve belirlemektedir. Yerküreyi istisnasız tamamen kaplamakta olan bio-teknolojik melez yaşamın yüksek akış ivmesi dile yerleşebilen hümanist söylemin işlenmesini mümkün kılmaz; çünkü *bios*'u sınırlayan hümanist söylem durağanlığa veya kontrollü değişime dayanır. Neoliberal iktisadi ve siyasi erkler ticari ve yönetsel saikler (bio-politika ve patentleme gibi) için bio-teknolojik gelişimi olumlu karşılasalar ve gerekli altyapıyı hazırlayan taraf olsalar dahi bio-konstrüksiyon kontrol edilebilir ve araçsallaştırılabilir değildir. İnsan sonrası teori çerçevesinde yer bulması da bu sebeptendir.

Makalede sınırlı sayıda sanat eseri incelenebilmiştir. Eserler seçilirken farklı bio-konstrüktif yaklaşımları örnekliyor olmaları dikkate alınmıştır. Seçilen eser örnekleri ile amaçlanan sanatçıların laboratuvar desteği alarak çalışıyor olduklarını göstermek ve bu bağlamda çağdaş sanat alanında açılan yeni çalışma

kapsamlarını örneklemek olmuştur. Gelgelelim bio-konstrüktif sanat gerçek zamanlı bir durumdur ve bu nedenle gelişime açıktır yani her yeni bio-teknolojik gelişim sanat alanına da kısa sürede yansımaktadır. Bu durumda zaman içinde makalede örneklenen çalışmalardan farklı bio-konstrüktif yapıt örnekleri ile karşılaşmamız olasıdır.

## 5. Terimce

**Bios:** Bir birey ya da grubun bir özelliği olan yaşam(a) biçimine (hayat tarzına) işaret eder (Agamben, 2017, s. 9). Makalede, sınırları önceden çizilmiş bir yaşam formuna giren (yerleşen) canlı anlamında kullanılmıştır.

**Bioart:** Canlı varlık üzerinde gerçekleştirilen sanat pratiği. Canlı dokunun yetiştirilmesi veya organizmanın genetik yapısına müdahaleden performansına kadar geniş bir alanda gerçekleştirilen sanat pratiği olarak anlaşılabilir. Genel olarak tikel canlı varlığın, sanat amacıyla, bio-teknolojik veya medikal yöntemler ile başkalaştırılması olarak tanımlanmaktadır.

**Bio-Konstrüktif Sanat:** Canlı varlığın (organizmanın) yapısal dönüşümü, manipülasyona bağlı olarak başkalaşmasının tanımlandığı sanat pratiği olmakla beraber bu başkalaşmanın tüm ekosistemi de kapsadığı ve etkilediği düşüncesine dayanır. Terim tekil bir organizmanın başkalaşımı ile başlayan ve sonrasında çoğul bir sosyal ve ekolojik başkalaşıma açılan durumu odağına alan sanat pratiği olarak makalede kullanılmıştır. Bu tanımlama ile bioart kavramından ayrılır.

**Bio-Teknoloji:** Makalede canlıların veya onların ürünlerinin insan yararı gözetilerek modifiye edilmesi veya canlıların insan tarafından geliştirilen bilimsel teknikler ile değiştirilmesi, başkalaştırılması anlamında kullanılmıştır.

**Biosantrizm (Biocentrism):** Dirimsel ve ekolojik bir dünya görüşünün benimsenmesi ile insanmerkezci anlayış ve davranışların reddedildiği, Darwinizm ve biyolojizm gibi bilimsel yaklaşımlara ve bir tür doğa materyalizmine dayanan düşüncelerin ifade edildiği kavramdır. Organisizm, vitalizm, monizm, holizm gibi yaşam felsefesi temelli görüşlerin çatı kavramı olarak anlaşılmaktadır.

**İnsan Sonrası Durum (Posthuman Situation):** İnsanmerkezcilik sonrası veya hümanizm sonrası olarak ifade edilen yani tarih içerisinde birçok farklı uygulama biçimiyle karşımıza çıkan 'hümanizm' ideolojisinin son bulunduğu durumu ifade eden terim olarak anlaşılabilir makalede kullanılmıştır.

**Sentetik Evrim:** Tüm canlı ve cansız varlıkları ile 'Dünya' olarak adlandırdığımız gezegenimize özel yaşamın tarihsel akışı içerisinde yer alan canlıların doğal seçim ve mutasyona bağlı değişimi ve gelişiminin, ileri teknolojiler (insanın geliştirdiği teknolojiler) ile etkileşim içinde yön bulmakta olduğunu tanımlayan terim. Evrimin teknolojik kültür ile etkileşime girerek çizdiği yolu (akışı) tanımlayan terim.

**Zoe:** Canlı varlıkların ortak özelliği olan yalın yaşama, canlılık olgusunu ifade eden terim (Agamben, 2017, s. 9). Dünyamıza özgü canlılığın bütünsel (monist) ifadesi. Kimi kaynaklarda terimin anlam kapsamına üreyemeyen varlıklar (taş, su, toprak gibi) da eklenmiştir. Makalede sınırları çizilmemiş doğal canlılık ve bu canlılığın bütünselliğini ifade eden terim olarak kullanılmıştır.

## Kaynakça

- Agamben, G. (2017). *Kutsal insan* (İ. Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Agamben, G. (2018). *Açıklık, insan ve hayvan* (M. M. Çilingiroğlu, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Ankara Üniversitesi (t.y.). Açık ders, *Pestisit kirliliği*.  
[https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/62780/mod\\_resource/content/0/4.pdf](https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/62780/mod_resource/content/0/4.pdf)
- Botar, O. A. I. (2007). The origins of Laszlo Moholy-Nagy's biocentric constructivism. Kac, E. (Ed.), *Signs of life: bioart and beyond* içinde (s. 315-344). The MIT Press.
- Charpentier, E. ve Doudna, J A. (2020). Genetic Scissors: A Tool For Rewriting the Code of Life. (2020, 7 Ekim). <https://www.nobelprize.org/uploads/2020/10/press-chemistryprize2020.pdf>. Press Release.
- Catts, O., Zurr, I. & Ben-Ary, G. (2000-2001). *Yarı Canlı Endişe Bebekleri (Semi-Living Worry Dolls)* [Bio-rekatör içinde deri, kas ve kemik hücreleri kullanılarak yetiştirilmiş ve canlı olarak sergilenmiş

- heykel]. İlk olarak Linz-Avusturyada, Ars Electronica'da sergilenmiştir.  
<https://tcaproject.net/portfolio/worry-dolls/>
- Catts, O. & Zurr, I. (2004). *Kurbansız Deri (Victimless Leather)* [Bio-reaktör içinde yetiştirilen çözünebilir polimer deri ceket]. <https://tcaproject.net/portfolio/victimless-leather/>
- Clark, A. (2014). Doğuştan yarı insan yarı makine canlılar mıyız? Brockman, J. (Ed.), *Yeni hümanistler, insandan evrene son bilimsel tartışmalar* içinde (s. 46-54), (S. N. Büyükkantarcıoğlu & K. Alper, Çev.). Tübitak Popüler Bilim Kitapları.
- DDT (t.y.) Wikipedia içinde. Erişim adresi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/DDT>. Erişim tarihi: 22.10.2022.
- De Menezes M. (t.y.). *Gerçekten Doğal (Truly Natural)* (balb/c deney faresi, transjenik bioart projesi). <https://martademenezes.com/art/nature/truly-natural/>
- De Menezes, M. (2019, Ekim). 'Günümüz Sanatı / Bir Muamma' adlı etkinlik serisi kapsamında yaptığı konuşmadan. Küratör: Ebru Yetişkin. Akbank Sanat. <https://www.youtube.com/watch?v=0UPYMV-eODE&t=4432s>
- Hallgren, P., Nicolle, A., Hansson, L. A., Brönmark, C., Nikoleris, L., Hyder, M. ve Persson, A. (2013). Synthetic estrogen directly affects fish biomass and may indirectly disrupt aquatic food webs. *Environmental toxicology and chemistry*, 33, s. 930-936. Doi: 10.1002/etc.2528.
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu* (O. Akinhay, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Kac, E. (2000). Alba the fluorescent bunny - GFP bunny, (Transjenik bioart projesi). Genome New Network. [http://www.genomenewsnetwork.org/articles/03\\_02/bunny\\_art.shtml](http://www.genomenewsnetwork.org/articles/03_02/bunny_art.shtml)
- Kac, E. (2000). *GFP Bunny*, <https://ekac.org/gfpbunny.html>
- Laval-Jeantet, M. (Art Orienté Objet). (2011). *At içimde yaşasın! (May the Horse Live in Me!)* [bioart performansı]. Galerie Kapelica, Ljubljana-Slovenia. <https://dublin.sciencegallery.com/blood-1/may-the-horse-live-in-me->
- Lee, S. (2010). Çözünebilir kumaştan organik tasarım giysi (Bio-couture on Biodgradable Fabric), (laboratuvar ortamında yetiştirilen bakterilerin ürettiği selüloz ile dikilmiş giysi). <https://www.designboom.com/design/suzanne-lee-biouture-growing-textiles/>
- Lund University. (2016, Mart 4). Doğum kontrol haplarındaki östrojenin balıklar üzerinde olumsuz etkileri var (Estrogen in birth control pills has a negative impact on fish). *ScienceDaily*. [www.sciencedaily.com/releases/2016/03/160304092230.htm](http://www.sciencedaily.com/releases/2016/03/160304092230.htm)
- Makoto A. (2021). Paludarium Serisi, Tachiko ve Yasutoshi Versiyonları (Tachiko and Yasutoshi Versions of Paludarium Series- Encapsulated Environmental System) (Kapalı Doğa Sistemi). <https://www.designboom.com/art/azuma-makoto-paludarium-tachiko-yasutoshi-tokyo-01-09-2021/>
- Okçuoğlu, Ş. (2016, 17 Eylül). Sentetik bir bakteri olan Synthia ABD, Avrupa ve Akdeniz kıyılarını tehdit ediyor. *Klimik*. <https://www.klimik.org.tr/2016/09/19/sentetik-bir-bakteri-olan-synthia-abd-avrupa-ve-akdeniz-kiyilarini-tehdit-ediyor/>
- Reinert, B. (2004, Haziran 23). Seaweed cleans up. *Genome News Network*. <http://www.genomenewsnetwork.org/articles/2004/07/23/seaweed.php>.
- The Story of Silent Spring. (2015, 13 Ağustos). *NRDC*. <https://www.nrdc.org/stories/story-silent-spring>.
- Thieman J. W. & Palladino A. M. (2013). *Biyoteknolojiye giriş* (M. Tekeoğlu, Çev. Editörü). Palme Yayıncılık.
- Transgenic bunny by Eduardo Kac. (2002, 29 Mart). *Genome News Network*. [http://www.genomenewsnetwork.org/articles/03\\_02/bunny\\_art.shtml](http://www.genomenewsnetwork.org/articles/03_02/bunny_art.shtml).



## Yapay Zekâlı Robotlar Sanatçının Rolüne Bürünebilir mi?

### Can AI Robots Play the Role of the Artist?

Sibel Alemdar Çatalbaşı, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Çorlu MYO, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, 0000-0003-2600-618X

#### Özet

Değişen dünyada, teknolojinin yaşamımızın içine hızla ve çok etkin bir şekilde girmesi sonucu; sanat anlayışında da değişimler yaşanmış ve yaşanmakta, insanların sanatçıdan beklentisi artmaktadır. Sanatçı için özgün olabilmek, daha önce yapılmamış olanı yapmak hiç de kolay değildir. Günümüz sanatında multidisipliner, teknoloji ve sanatın bir arada kurgulandığı çalışmalar, her geçen gün izleyici tarafından daha çok ilgi görmektedir. Gelişen teknoloji ile sanatçılar farklı arayışlara girmiş, insanın, insan bedeninin sınırlarını zorlayan, aşan işler üretmeye başlamıştır. Öyle ki; üretilen bu işler o kadar ilgi görmektedir ki bazen sanatçıyı arka plana itmektedir. Bu çalışmada; insan bedenini sorgulayan, sınırlarını test eden, yapay zekâ ve robot teknolojilerini kullanan işler üretmeye sanatçıyı iten nedenler neler olabilir ve bir süre sonra bu üretilen robotlar, rollerini sorgulayabilir ve sanatçının yerini alabilir mi, sorularının cevapları aranacaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Yapay zekâ, robot, sanat, siborg.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Plastik sanatlar, bilgisayar teknolojileri, robot bilim.

#### Abstract

In the changing world, as a result of the rapid and very effective penetration of technology into our lives; There have been and are being experienced changes in the understanding of art, and people's expectations from the artist are increasing. It is not easy for an artist to be original and to do something that has not been done before. In today's art, works that are multi-disciplinary, technology and art are built together attract more and more attention from the audience every day. With the developing technology, artists have searched for different ways and started to produce works that push and exceed the limits of the human body. So much so that these works are so popular that they sometimes push the artist into the background. In this study; What might be the reasons that push the artist to produce works that question the human body, test its limits, and use artificial intelligence and robot technology, and after a while, the answers to the questions of whether these produced robots can question their roles and replace the artist will be sought.

**Keywords:** Artificial intelligence, robot, art, cyborg.

**Academical Disciplines/Fields:** Plastic arts, Computer technologies, robotics.

- Sorumlu Yazar:** Sibel Alemdar, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi Çorlu Meslek Yüksek Okulu Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü.
- Adres:** Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi Çorlu Meslek Yüksek Okulu, Zafer Mh. İstanbul Yolu Üzeri, Çorlu, Tekirdağ.
- e-posta:** sibelalemdar@nku.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 10.10.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1171098

**Geliş tarihi:** 05.09.2022 / **Kabul tarihi:** 03.10.2023

## 1. Giriş

Güncel teknolojinin hızlı gelişimi, insanların tüm yaşamlarını değiştirmiş, dolayısıyla kişilerin sanata yönelik algı ve beklentileri de evirilmiştir. Yeni teknolojilerin kültürel değişim üzerinde bir etkisi olduğu ve sanatın tanımını, sanatçıların algısını ve sanat yapıtlarının biçimini ve içeriğini büyük ölçüde değişime uğratarak genişletebileceği görülmüştür. Bu değişen koşullarda sanatçılar da çeşitli sanatsal kariyerlere yönelip, yapay zekâ teknolojilerinin sunduğu olanaklar ve otonom sistemlerin yarattığı sonuçları dikkate alarak sorgulama ve yeniden yorumlama sürecine girişmişlerdir. Bir zamanlar (hala tercih eden sanatçılar mevcut) sanat yaratmada kullanılan araçlar arasında tuvaler, boyalar ve fırçalar gibi malzemeler bulunurken, günümüzde sanatçılar malzeme olarak makine öğrenimi, derin öğrenme algoritmaları ve yapay zekâ teknolojisi de dahil olmak üzere çeşitli donanımları kullanmaktadır.

Teknoloji ve bilim artık sadece sanat eserinin teması değil, sanatçının uygulama araçlarıdır da. Tıpta, sanayide, savunmada ve daha birçok alanda uygulanan yapay zekâ teknolojisi, robotlar ve biyosensörler, yaklaşık 80 yıldır sanatın çeşitli alanlarında da kullanılmaktadır. Bu uygulamalar aynı zamanda mühendislik bilgisi de gerektirdiği için sanatçılar disiplinlerarası çalışmalara yönelmiştir. Bu teknolojilerin kullanıldığı eserler sayesinde insan artık seyirci olmanın yanı sıra sanat eserine de dönüşebilmekte ve sanat eserini şekillendirip, katılım sağlayabilmektedir.

Sanatta teknoloji kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte, bir sanat eserinin ne olduğuna, sanat eserinin aurasının kaybına, sanatçının kim olduğuna ve sanat eserinin sanat dünyasına kabulüne kimin karar verdiğine dair tartışmalar hızla artmıştır.

Bu çalışmada öncelikle yapay zekâ teknolojisinin tarihsel gelişimi ele alınacak, daha sonra yapay zekânın genel çalışma prensibi ve çeşitleri açıklanacaktır. Ardından sanat üretiminde önemli bir kavram olan yaratıcılık kavramı hem insan üretiminde hem de yapay zekâ işlerinde irdelenecektir. Daha sonra yapay zekâ geliştirme tekniklerinin sanatta kullanımına ilişkin prensibi, teorik alt yapısı, makine öğrenmesi, derin öğrenme gibi konular incelenip, bu tekniklerin sanatta uygulanmasına ait örnekler verilecektir. Son olarak, yapay zekâ teknolojilerinin insansı robotlara uyarlanması üzerinden robot teknolojisi ve post-human argümanlarına yer verilecek, sanatçıları/bilim insanlarını bu tür çalışmalar yapmaya iten, motive eden hususlar tartışılacaktır.

Araştırmada veriler toplanırken, internet arama sonuçları yardımıyla yerli ve yabancı literatür, ulusal tez merkezi ve Google Scholar'daki makalelerden, internetteki dergi ve fiziksel olarak edinilen kitaplardan yararlanılmıştır. Ayrıca bazı yapay zekâ uygulamaları (Dall-E, Gaugan gibi) telefon ve bilgisayara yüklenerek birebir denenerek veriler elde edilmiştir.

### 1.1. Yapay Zekâ

Zekâ, insana mahsus olan ve onu öteki canlılardan ayıran bir takım bilişim kabiliyetidir. Fikir yürütme, çıkarım yapma, nesnel gerçekleri algılama, değerlendirme ve neticelendirme becerisi; Kültür ve uygarlıklar kurmaktan, teknolojiye kadar insanlığın bugünkü gelişmişlik düzeyine ulaşmasındaki tek güç olmuştur. İnsan yaşamının yeni bir refah düzeyine ulaşabilmesi için bu beceriler makineye taşınmaktadır (Yakar ve Kınık, 2020, s. 491). Şekli düşünme, simgesel lojik ve sayısal akılcılığın birleşiminden meydana gelen, teknolojiye devrim niteliğinde bir buluş olan bilgisayarlar, insanların karşılaştığı sorunlara birtakım çözümler üretir. Bilgisayarlar, veriler üzerinde önceden belirlenmiş matematiksel yöntemlere bağlı olan, girdisi ve çıktısı olan strüktürler şeklinde de anlatılabilir (Artut, 2019, s. 771).

Yapay zekâ; İnsanların, hayvanların ve makinelerin akıllı davranışlarını inceleyen ve insan yapımı cihazların bu davranışı nasıl sergileyebileceğini anlamaya çalışan bilim dalıdır. Yapay zekâ araştırmaları çoğunlukla insanın bilişsel metotlarını tetkik ederek benzer suni talimatlar oluşturmayı amaçlar (Güney ve Yavuz, 2020, s. 417). Yapay zekâ, otomatik, akılcı çareler oluşturan yöntemler geliştirmek için kullanılır. Bu tutum, insanların yaptığı gibi çare bulmaya ek olarak; Ayrıca insan aklının çözüm alanı dışındaki sonuçları da araştırır (Yakar ve Kınık, 2020, s. 491). Bugün geldiğimiz noktada 'yapay zekâ', kendi sağladığı verilerden öğrenebilen ve gelişebilen bir sistem olarak tanımlanabilir (Artut, 2019, s. 772).

Yapay zekâ alanında yapılan araştırma, inceleme ve uygulamalar sonucunda, yapay zekânın üç farklı ilerleme aşaması yaşayacağı sonucuna varılmıştır. Bunlardan ilki, dar yapay zekâ (*Artificial Narrow Intelligence* ya da *ANI*) olarak adlandırılır. *Narrow AI*, tek bir hedefi, süreci veya sorunu çözmek için tasarlanmış bir sistem olarak tanımlanır. Bu yapay zekâyı kullanan Facebook fotoğraflardaki yüzleri tanıyıp kullanıcıları etiketlemekte, Apple Siri seslerimizi anlayıp buna göre karşılık vermekte, Tesla sürücüsüz arabaları geliştirmektedir. Yapay zekânın olanaklarından günlük yaşamda kullanılan teknolojik araçlarda

çoğunlukla faydalanılmaktadır. Bu, yapay zekânın insan yaşamı üzerindeki etkisini ve sosyal değişime katkısını göstermektedir (Karabulut, 2021, s. 1521).

Yapay Zekânın ikinci aşaması *Yapay Genel Zekâ*'dır (*Artificial General Intelligence* veya *AGI*). Yapay dar zekâdan farkı, makinenin bilgi ve yeteneklerini çeşitli olgularda kullanmasına olanak verilmesidir. Sorunları özgür olarak anlama ve çözme kabiliyeti, ona yapay zekâdan çok insan zekâsı gibi nitelikler verir. Genel Yapay Zekânın problemleri halletmesi, bulanıklık içinde kararlar alması, tasarlaması, öğrenmesi, karar verme sürecinde önceki bilgilerin entegrasyonu, öncü ve yaratıcı olması beklenmektedir. Fakat makinelerin gerçek insan zekâsına erişmesi için insan bilincini tecrübe etmeleri lazımdır. Genel Yapay Zekânın bu sürümünün tartışmasız en büyük avantajı, bir programcı olmadan kendi kendine öğrenebilmesidir ve bu da *Derin Öğrenme* (*Deep Learning*) ile olur. Derin öğrenme, terminolojide *Makine Öğreniminin* bir alt bölümüdür. Derin öğrenme, semantik analiz, tabii lisan işleme ve bilgisayar görüşü gibi yapay zekâ alanında kullanılan yeni bir yaklaşımdır. Öte yandan, makine öğrenimi, bir sistemin kalıpları algılama ve programcı tarafından önceden talimatlar, komutlar veya programlama olmadan kendi başına karar vermeyi öğrenme yeteneği olarak tanımlanır (Karabulut, 2021, s. 1521).

Yapay zekânın son aşaması olan *Süper Yapay Zekâ* (*Artificial Super Intelligence* veya *ASI*) ise, kendinin farkında olan ve insanı işe yaramaz hale getirecek bir sistem olarak yorumlanmaktadır. Önceki sistemlerde olmayan bilimsel yaratıcılık, sağduyu ve sosyal becerilere sahip bu sistemlerin, yapay zekânın en ileri aşaması olduğu ve aynı zamanda insanlardan daha akıllı olacağı ön görülmektedir (Karabulut, 2021, s. 1522). Bugün, yalnızca Sınırlı Yapay Zekâ uygulamaları ile karşılaşılmaktadır. Yapay zekânın diğer seviyelerine henüz ulaşılmamış olsa da gelecekte kullanılması hedeflenmektedir. Ancak günümüzde var olan yapay zekâ uygulamaları, görev sayısı belirli olsa da birçok sahada insanı geçmektedir (Artut, 2019, s. 772).

## 1.2. Yapay Zekânın Tarihi

*Yapay Zekâ* ilk olarak felsefe dergisi *Mind*'in, 1 Ekim 1950 tarihli 236. sayısında Alan Turing'in *Hesaplama Makineleri ve Zekâ* başlıklı makalesinde, "Makineler düşünebilir mi? Sorusunu ele almayı öneriyorum." cümlesi ile başlar. Turing sadece bilgisayarların tüm insani bilişsel faaliyetleri taklit edebileceğini görmeye kalmamış, insanların buna karşın bilgisayarların düşündüğünü kabul etmekte zorlanacağını da öngörmüştür. 'Yapay Zekâ' adını ilk olarak kullansan, New Hampshire eyaletinin Hanover kasabasındaki Dartmouth Koleji'nde matematikçi olarak çalışan John McCarthy'dir (Say, 2018, s. 83-85).

Japonya Uluslararası Ticaret ve Sanayi Bakanlığı'nın 1981'de insanlarla konuşabilecek, resimleri yorumlayabilecek ve çeviri yapabilecek programlar üretilmesini hedefleyen Beşinci Kuşak Bilgisayar Projesi'ne ciddi ekonomik kaynak ayırması, yapay zekâ/robot bilimi için önemli bir gelişmedir (Say, 2018).

IBM tarafından geliştirilen Watson adlı yapay zekâ sistemi, doğal dil algısı ve üstün muhakeme yeteneği ile 2011 yılında canlı yayınlanan *Jeopardy* adlı TV programında güçlü bir rakibini yenerek bir milyon dolarlık ödül kazanmıştır. Watson, karmaşık ve yapılandırılmamış verilerle beslendiğinde doğal dili anlayabilirken, geçerli hipotezler oluşturmak için kendi sürekli öğrenme çerçevesine dayalı gelişmiş korelasyon analizi gerçekleştirebilmektedir. Watson, 2013'ten beri kanser araştırmalarında hastalıkların tanısı konusunda doktorlara rehberlik etmektedir. Watson, eşine rastlanmamış niteliklere sahip ilaçlar geliştirmek için mevcut büyük verileri (*big data*) kullanma konusunda büyük bir potansiyeli barındırmaktadır (Artut, 2019, s. 772-773).

Microsoft ve Cambridge Üniversitesi tarafından 2017 yılında geliştirilen DeepCoder, kendini geliştirme özelliklerine sahiptir. DeepCoder, farklı programlardan kod alıp bunları birleştirebilir; bu kodu kendi avantajlarına çevirebilir ve yeni programlar oluşturabilir. Kendi kodunu yazabilen veya değiştirebilen derin öğrenme sistemleri, insan programcıların tahmin edemeyeceği sonuçlar üretebilir ve çok az insan müdahalesi gerektirir (Yakar ve Kınık, 2020, s. 493).

## 1.3. Yaratıcılık ve Yapay Zekâ

Yaratıcılık çeşitli kaynaklarda, orijinallik, yenilik ve problem çözme sürecinin de dahil olduğu bir fenomen olarak tanımlanmaktadır. Yaratıcılık, hayal gücüne dayalı üretken düşünce ve eylemleri içermesine rağmen, bu düşünce ve eylemlerin hedefler için benzersiz ve değerli sonuçlara sahip olmasının yaratıcılığın ayırt edici özelliği olacağı iddia edilmiştir. Yaratıcılık kavramı, günlük hayatımızda gösterdiğimiz davranışlardan biri olan bilişsel bir süreç ve beceri etkinliği olarak tanımlanır; Sanat, mühendislik, bilim ve diğer belirli davranışlar gibi herhangi bir büyük ölçekli bireysel çalışmada bulunan bir fenomen olarak yorumlanır. Bu nedenle yaratıcılık bazen insanları çözmeye çalıştıkları problemlerle ilgili kendi zihinlerinde alternatif çözümler üretmeye yönelen bir katalizör bazen de stres kaynağı olabilmektedir. Belki de akılda oluşan yeni

fikirler tamamen yeni değildir çünkü bu yeni fikirlerin tohumları zaten zihnimizdedir. Diğer bir deyişle kültürümüzün tohumu, tüm bilgi ve tecrübelerimiz, tüm yaratıcılığımızın kaynağıdır. Ne kadar çok bilgi ve deneyime sahip olunursa, fikir üretme sürecinde hayal edilemeyecek ilişkiler bulma olasılığı o kadar artar (Karabulut, 2021, s. 1524-1525).

Yaratıcılık hiç şüphesiz benzersiz bir insan olgusudur. Ancak şimdi yapay zekânın yaratıcı çözümler de sağlayabildiği görülmektedir. Margaret Boden, *The Creative Mind Myths an Mechanisms adlı* kitabında yaratıcılık kavramı ile makineler arasındaki ilişkiyi araştırmakta ve bu soyut dünyaları yeni dünyalara dönüştürmek için sayısal kavramların ve hesaplamalı 'yapay zekânın' nasıl kullanılabileceğini göstermektedir. Ayrıca, makinelerin makine yaratıcılığıyla biraz yaratıcı olabildiğini de ortaya koymaktadır (Karabulut, 2021, s. 1525).

Yaratıcılık, yapay zekâ ürünlerinin yasal ve felsefi değerlendirmelerinde en sık bahsedilen kavramlardan biridir. Bir eser, bağımsız yaratıcısının eseri ise orijinal kabul edilir. Yapıt, entelektüel çalışmayı içeriyorsa yaratıcıdır. Bir çalışma, mevcut diğer araştırmalardan bir şekilde farklılık gösteriyorsa yenidir. Yaratıcılık bir insan özelliği olarak tanımlanırsa, bilgisayar yazar olamaz. Yaratıcılık bir dizi davranış veya özellik olarak tanımlanırsa; o vakit kodlanabilir olma niteliği kazanır (Yakar ve Kınık, 2020, s. 495).

İspanya Yapay Zekâ Enstitüsü müdürü Ramón López de Mantaras'a göre, yeni teknolojiler, özellikle yapay zekâ, yaratıcı sürecin doğasını büyük ölçüde etkilemiştir. Mandtaras, bilgisayarların insan yaratıcılığına bir yardımcı olarak değil, kendilerinin yaratıcı bir varlık olarak görülmesi gerektiğini vurgulamıştır. Bu durumu *Hesaplamalı Yaratıcılık* olarak adlandırdığı yapay zekânın yeni bir dalı olarak tanımlamaktadır. Ona göre hesaplamalı yaratıcılık, insanlar tarafından yapıldığında yaratıcı sayılabilecek davranışlar sergileyen bir yazılım geliştirme çabasıdır. Bu tür yaratıcı yazılımlar, matematiksel teoriler icat etmek, şiir yazmak müzik bestelemek ve resim yapmak gibi bağımsız yaratıcı görevler için kullanılabilir (Karabulut, 2021, s. 1526).

#### 1.4. Sanatta Yapay Zekâ

Yapay zekânın temeli insan zekâsıdır. Bu anlamda yapay zekâ insan aklını taklit ettiği için bilişsel etkinliklerin bilgisayarlar tarafından gerçekleştirilebildiği görülmektedir. Sanat alanında gerçekleştirilen faaliyetlerde, sanatçıların sanat eseri yaratmak için montaj ve hayal dilini kullanmaları gerekir, ancak yapay zekâ, yapay sinir ağlarındaki algoritmaları birleştirerek bunu yapması gerekir (Uzun vd., 2021, s. 754).

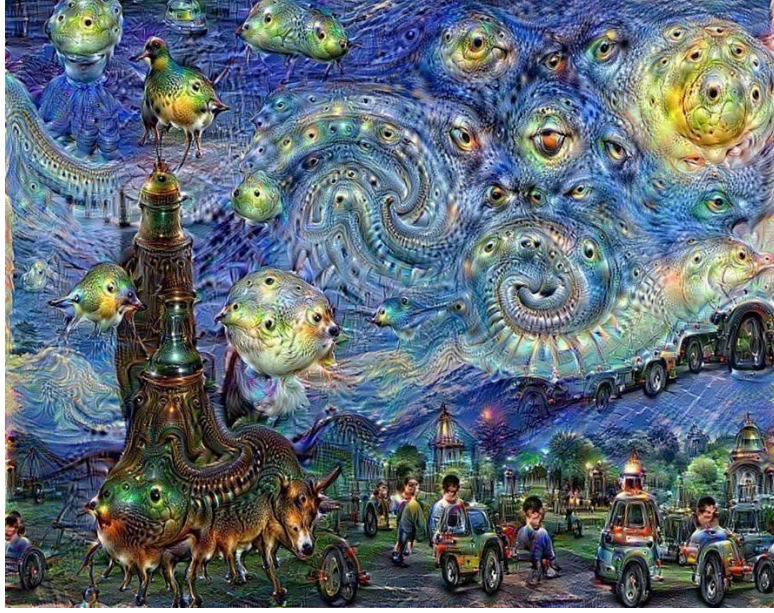
Yapay Zekâ, bağlantı ve durumları tespit etmede iyidir. Makineler bu bağlantıları herhangi bir insandan daha hızlı yapabilir, daha büyük veri kümelerini işleyebilir ve keşiflerini yeni buluşlara dönüştürebilir. Yapay Zekâ, makine öğrenimini kullanarak çizimleri tanımlayabilir ve analiz edebilir. Sağlanan veri setleri ile yeni işler yapabilir, yazarın dilinin özellikleriyle edebî eserler yazabilir, belli bir dönemin müzik yapısına uygun eserler ortaya koyabilir, ressam veya belli bir akımın özellikleriyle resimler çizebilir (Yakar ve Kınık, 2020, s. 495).

Sanatın teknolojik aygıtlara ne şekilde öğretilbildiğini kavramak için GAN (*Generative Adversarial Network*) ve CAN (*Creative Adversarial Network*) adlı yapay zekâ algoritmalarına bakmak en doğrusudur. GAN'da iki tür yapay sinir ağı vardır ve her ikisi de ayrı hedeflere hizmet eder. Birincisi yapay veri üretmeye, ikincisi ise sinir ağı tarafından üretilen verileri gerçek verilerle karşılaştırarak üretilen çalışmanın sahte olup olmadığını anlamaya çalışır. Ancak GAN, insanlara fazla öykündüğü için pek popüler değildir. CAN'da makine iki değişik mod arasında hareket eder. Bir yandan sanatın çözümünden sapmaları minimuma düşürmek için makinede sergilenen sanatın estetiği takip edilirken, diğer yandan makine yerleşik bir tarzı taklit ederse cezalandırılarak cinsiyet muamması en üst seviyeye yükseltilir. CAN sisteminin temel amacı, mevcut akımları bozmadan ve onlara olduğu gibi öykünmeden yeni eserler meydana getirmektir. GAN'lardan farklı olarak CAN'lar, büyük sanatsal akımların üstesinden gelmek yerine, üretilenlerden tarz olarak bambaşka işler üretmeyi amaçlar (Uzun vd., 2021, s. 754). CAN, özgün yapıtlar yaratmak için özgün sanat eserlerini inceler ve onlardan öğrenir. CAN sistemi, sanatçının yaratıcı sürecini tam olarak yansıtmak için yaratıcı düzeyi düzenli olarak yükseltir ve düşürür. Makine öğrenimi daha yaratıcı hale geldikçe, algoritmaların sınırlarını zorlar. Yapay zekâ, algoritmalar alanının dışında olduğunda, beklenmeyen sonuçlar üretir. Yaratıcılığı geliştirmek için fırsatlardan yararlanır. Yaratıcılığın belirli aşamalarında (bir resimde renklerin veya fırça darbelerinin seçimi veya bir şiirde kelime seçimi gibi) hükümlerin sebepsiz verilmesi gerekir (Yakar ve Kınık, 2020, s. 497).

Google yöneticileri tarafından sunulan bir görüntü tanıma programı olan Deep Dream, bilim adamlarının ve mühendislerin, sinir ağlarının belirli görüntüleri ne kadar iyi gördüğünü anlamaları için programlanmıştır. Daha sonra, algoritmalar yeni bir soyut sanat tarzına doğru evrilmiştir. Yalnızca hayvan görüntüleri üzerine eğitilmiş programlara bulut görüntüleri gösterilmiş, sonuçta derin öğrenme algoritması, tıpkı bulutlardaki masal kahramanlarının ve çocukların Ay'da insan yüzleri görmesi gibi, bu bulutlarda gördüklerini balık,

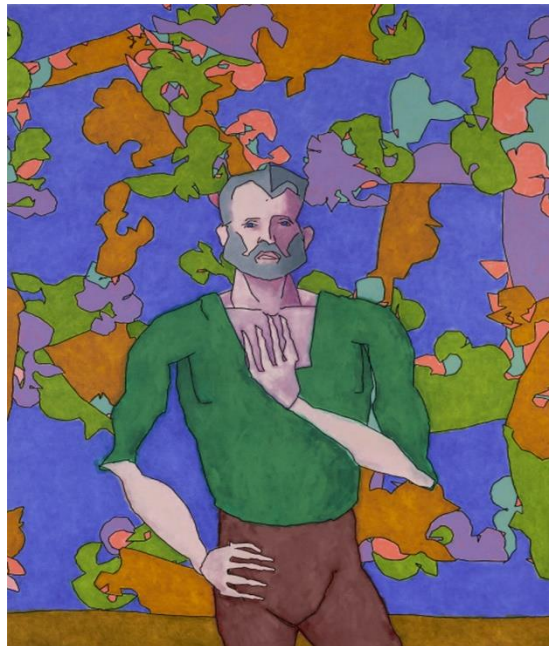


köpek veya kuş olarak yorumlamıştır. Araştırmacılar, tabakalar arasındaki geri bildirim bağlantılarını sıkılaştırdığında, algoritmanın oluşturduğu ve gösterdiği görüntüler daha ön görülemez hale gelmiş, gökyüzünde Van Gogh'un resimlerine benzer renk girdapları belirmiştir. Görünen görüntüler, LCD etkisi altında bir trans durumunda görülenlerle aynıdır. Uyuşturucunun etkisi altında insanlar gerçekte olmayan şeyleri görürler ama beyin öyle olduklarını düşünür. Aynısı, görüntü tanımaya dahil olan derin öğrenme ağı katmanları için de geçerlidir (Güney ve Yavuz, 2020, s. 429). Bu durum yukarıda bahsedilen Yaratıcı Karşıt Ağlar (CAN) sisteminin öngörülemez, rastlantısal işleyişi ile açıklanabilir.



**Görsel 1.** Google'ın Deep Dream ile oluşturduğu *Inceptionism* Sanatı (Cascone, 2016)

Harold Cohen, Stanford Üniversitesi'nin yapay zekâ laboratuvarında *yapay ressam AARON* programını yazmıştır. *AARON*'un eserleri dünyanın dört bir yanında birçok saygın müzede sergilenmektedir. *AARON*; herhangi bir görüntüyü girdi olarak almayıp, iç gösterimi Cohen tarafından kodlanan obje tanımlarına dayanır. Simon Colton'ın yazdığı *The Painting Fool (Resim Yapan Budala)* programı ise girdi olarak fotoğraf kütüphaneleri ve duygu durumlarını alıp, o duyguya uyumlu resimler üretir (Say, 2018).



**Görsel 2.** Harold Cohen, *Dekoratif Panelli AARON*, 1992

Türk yapay zekâ sanatçılarında Bager Akbay; bir gazetenin *Yurdumun Şairleri* köşesinde yayımlanabilecek kalitede, bir 'robot şair' yapmıştır. Sanatçının çok rastlanan *Deniz Yılmaz* ismini verdiği robot şairin çalışmasında; internette bulunan 12.000 şiirin, kelimelerinin dizilmesinde, istatistiksel olarak her bir sözcükten sonra gelme olasılığı en yüksek kelimenin seçilmesine dayanan, bir algoritma kullanılmaktadır (Akbay, 2015).

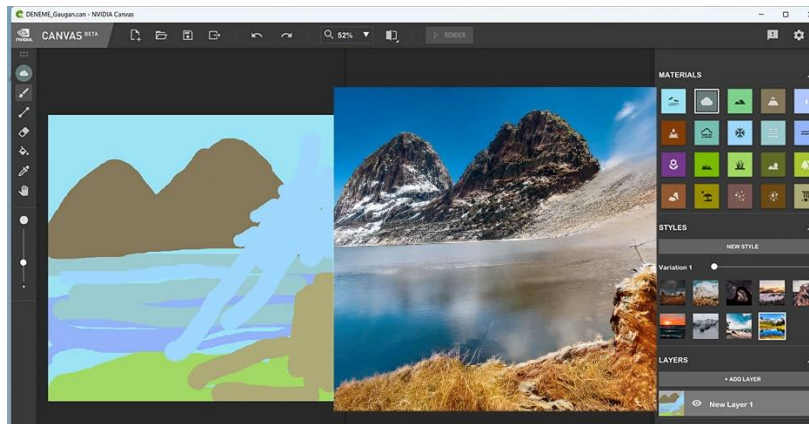
Müzikte de yapay zekâ kullanılmaktadır. David Cope; ana araştırma alanı yapay zekâ ve müzik olan Amerikalı yazar, besteci, bilim adamı ve profesördür. Mevcut müziği analiz edebilecek ve orijinal giriş müziği tarzında yeni besteleri yaratabilecek programlar ve algoritmalar yazmaktadır. David Cope, otomatik besteciler üretmeye dayanan, *EMI (Experiments in Musical Intelligens / Müzik Zekâsı Deneyleri)* programı yazmıştır. Birçok ünlü bestecinin stilinde, özgün eserler besteleyen *EMI*, çok sayıda müzikseveri kendine hayran bırakmıştır (Garcia, 2015).

Yapay zekâ ile üretilen eserlerin sanat piyasasında gördüğü ilgi, dikkat çekmektedir. Örneğin *Obvious Sanat Kolektifi*'nin oluşturduğu bir algoritmayla üretilmiş olan *Edmond de Belamy* adlı tablo (bkz. Şekil 3) Ekim 2018'de Christie's müzayedesinde 432.500 dolara satılmıştır. Christie's, tabloyu "YZ sanatının dünya müzayede sahnesine gelişini ilan eden bir yapıt" olarak tanıtmıştır (Yakar ve Kınık, 2020, s. 508).



Görsel 3. Obvious Sanat Kolektifi, *Edmond de Belamy* (Wikipedia, t. d.)

Bilgisayarlar için ekran kartları üreten NVIDIA, tasarımcılara yeni görüntü işleme seçenekleri sunmak için GAUGAN adlı kendi yapay zekâ programını kullanmaktadır. Derin öğrenme yöntemleri kullanılarak yazılan program, adını Fransız ressam Gauguin'in ve algoritma kelimesinin kısaltması olan GAN birleşiminden almaktadır. Program, sosyal ağ Flickr'dan alınan 1 milyon fotoğraf ile oluşturulmuştur. Geliştirme aşamasında olan Gaugan'in gelecekte pek çok görsel tasarım uygulamasında kullanılacak, deneysel bir uygulama olması beklenmektedir (Karabulut, 2021, s. 1531).



Görsel 4. GAUGAN Programında Resim Üretimi

Dall-E, Midjourney, Stable Diffusion gibi çok sayıda yapay zekâ sitesi, kullanıcı tarafından verilen talimatlara göre resimler oluşturabilmektedir. The Guardian bu yapay zekâ sitelerinin oluşturduğu sanat eserleri ile ilgili olarak oldukça ilginç bir test yapmıştır. Sanat tarihçisi Bendor Grosvenor, sanat eleştirmeni JJ Charlesworth ve galeri sahibi Pilar Ordovas'a çeşitli temalarda iki tablo gösterilerek hangisinin yapay zekâ üretimi olduğunu tespit etmeleri istenmiştir. Bazı eserlerde uzmanların yanıldığı saptanmıştır\* (Sanat, 2023 ).



Görsel 5. Dall-E mobil uygulamasında *Lucky Art* kelimeleri girilerek üretilen resim

### 1.5. Yapay Zekânın Geleceği

Şu ana değin, teknolojinin arkasındaki itici güçler, hayatı görece bir avuç insan adına oldukça rahatlatırken, maksatlı olmasa da kademe kademe yeryüzünü kaplayan organik hayatın ince tabakası olan biyosferi yok etmiştir (Burnham, 1968). Matematikçi I.J. Good; 1965'te yayımlanan *İlk Ultra Zeki Makine Hakkında Spekülasyonlar* başlıklı makalesinde; birçok alanda makinelerin zekâ düzeyi ve becerisinin arttığını, bu gidişle günün birinde *YZ sistemleri geliştirilmesi* dalında bizden daha becerikli olan bir YZ geliştireceğimizi, bu YZ bu işte bizden daha iyi olacağı için bizim onu üretmek için harcadığımızdan daha kısa sürede kendisinden daha iyi başka bir YZ geliştireceğini söylemiştir. Bu ikinci YZ'nin daha da kısa sürede daha iyi olan üçüncü bir YZ yi geliştireceğini, böyle zekâ düzeyinin üstel şekilde artacağını, kısa sürede anlamamızın mümkün olmayacağı bir zekânın ortaya çıkacağı, yani *zekâ patlamasının* ya da *teknolojik tekilliğin*, yani dünyanın düzeninde detaylarını öngöremeyeceğimiz ve kontrol edemeyeceğimiz devasa değişikliklere yol açacağını ileri sürmüştür (Say, 2018, s. 152).

Yapay zekâ, günümüzde artık her alanda kullanılmakta, günlük hayatı kolaylaştırmakta ama bununla beraber dönülmesi zor, hataları da beraberinde getirmektedir. Sınıflandırma, tahmin gerektiren algoritma hesaplamada kullanılan yapay zekâ programların tahminleri, yüksek oranda doğru çıksa bile, belli bir dönemin insani verisiyle eğitilmiş yazılımları devreye sokup, karar sürecinin katı bir parçası olarak kullanmak, toplumun ilerlemesine engel koyma sonucunu doğurabilir. Sınıflandırma mantığı insanların birey değil, *tip* olarak ele alınmasını dayatmaktadır. İnternetteki hareketlerinizin bıraktığı izlerden fakir mi, zengin mi olduğunuzu çıkarsayan algoritmalar, size buna göre farklı muamele etmektedir. Çin Halk Cumhuriyeti'nde uygulamaya konulmuş olan vatandaş puanlama sistemi, kâbus senaryolarını onaylar tarzdadır (Say, 2018, s. 166).

Yüzyılımızın en önemli bilim insanlarından olan Profesör Stephen Hawking, yapay zekânın insanlık için ciddi bir tehdit olabileceğini düşünmüş, ölmeden önce BBC'ye verdiği demeçte, yapay zekânın çok gelişmiş

\* Gösterilen resimlerin teması; 19'uncu Yüzyıl Manzara Tablosu, Soyut Dışavurumculuk, Natürmort, Empresyonist Sahnedir. Empresyonist Sahneyi tüm uzmanlar doğru bilirken, Soyut Dışavurumculuk ve Natürmort temalı eserlerde ikiye kişi de yanılmıştır.

ve kullanışlı olduğunu ancak insan zekâsını geçebilecek bir düzeye gelmesinden korktuğunu söylemiştir. Buna ek olarak Hawking, robotların ve bilgisayarların gelişmesinin yakında insanlığın sonunu getirebileceği uyarısını yinelemiştir (Cellan-Jones, 2014).

Yapay zekânın insanlık için bir tehdit olabileceğini düşünen başka bilim ve iş insanları da vardır. Örneğin, Tesla ve Space X CEO'su Elon Musk ve Apple kurucu ortağı Steve Wozniak da hükümetlerin yapay zekânın gelişimine sınırlamalar getirmesi gerektiğini yoksa insan uygarlığının ciddi risk altına girebileceğini vurgulamışlardır (İkizler, 2018).

İnsanoğlunun geliştirdiği yapay zekâ geliştikçe kontrolden çıkıp kendi çıkarları doğrultusunda kararlar alması mümkün olacak mı? Yani yapay zekâ, kişisel çıkar denen bir kavramın olasılığını fark edip, bunu gerçekleştirmek için adımlar atabilir mi? Böyle bir spekülasyonun olabilmesi için öncelikle, yapay zekânın, kendisinin ne olduğunu anlayabilecek bir bilinç düzeyine ulaşabilmesi gerekir. Yani yapay zekâ, henüz kâinatta sadece insana mahsus olan "refleksif bilinç" niteliğini (farkında olmanın farkındalığına) kazanmış olmalıdır (İkizler, 2018).

### 1.6. Robot/Siborg

Robotlar yalnızca herkesin algılayacağı nesnelere değildir; aynı zamanda, kendileri de insanları algılayabilir ve sensörlerinin imkânlarına bağlı olarak karşılık verebilirler. Robotların davranışı taklitçi, sentetik ya da ikisinin bileşimiyle olabilir. Robotlar, varlığımızın fiziksel ve zamansal boyutlarını simüle ederek, yeni davranışlar icat edebilir. Robotlar, yeni bir sanat formudur ve çeşitli teknolojilerle birleşip melezleşmeye eğilimlidirler. Robotlar, kendini genişlemiş telematik ve sibernetik alanlarda dışarı vuran bir yaratıcı tartışma ve kavramsal keşfin kesişme noktasında dururlar (Kac, 1997).

Siborg kavramı, sibernetik ve organizma kavramlarının birlikteliği ile oluşturulmuştur. Siborg insan-makine ortak yaşamı, insan ve makinenin birbirini etkileyerek gelişmesi ile oluşmaktadır. Donna Haraway (1991) yayınladığı *Siborg Manifestosu*'nda;

Siborg, sibernetik bir organizmadır, makina ve organizmadan mamul bir melez, bir kurgu yaratığı olduğu kadar bir sosyal gerçeklik yaratığıdır. Siborg bir kurgu meselesi, canlı bir deneyim meselesidir. Çağdaş bilim kurgu, siborglarla, yani dünyayı belirsiz bir biçimde doğal ve yaratılmış yaratıkların kalabalık kılan, simultane olarak hayvan ve makina olan yaratıkların doludur. Siborg, ironiye, yakınlığa, kısmiliğe ve sapkınlığa kararlı bir biçimde bağlıdır. Karşıttır, ütöpiktir ve masumiyetten tamamen uzaktır. Sibernetik-öncesi makinalar tekin olmayabilirdi, makinada her zaman için hayalet görüntüsü vardı. Keyfe göre ruh veya tarih adını alan diyalektik bir soy tarafından yerli yerine oturtulan bu ikilik, materyalizm ve idealizm arasındaki diyalogu yapılandırdı. Ama makinalar temel olarak kendi kendine hareket eden, kendi kendini tasarlayan, bağımsız öğeler değildi, bir insanın düşünüyü gerçekleştiremez, sadece taklit edebilirlerdi. Kendilerini yazamazlardı, sadece o erkeklik yanlısı üretken düşün bir karikatürüydüler. Tersine olduklarını düşünmek sadece paranoyaydı. Şimdiyse o kadar da emin değiliz. Yirminci yüzyılın sonundaki makinalarda doğal ve yapay, beden ve zihin, kendini geliştirme ve dışarıdan tasarlanma arasındaki fark, organizmalara ve makinalara uygulanan diğer birçok ayırım tamamen belirsiz hale geldi. Makinalarımız rahatsız edici oranda canlı ve bizler korkutucu derecede durağanız

sözleriyle, robotbilime oldukça çarpıcı bir yaklaşım sergilemiştir.

### 1.7. Siborg/Robot Sanatı

Dik duran figür heykelinin, Yunanistan'da bilimin ilk adımlarını atmasıyla eş zamanlı olarak gelişmesi; bizi tinsel ve psikolojik bakımdan uzak gelecekteki insan ırkında köklü bir değişiklik yapmak gibi bilinçli bir göreve hazırlamıştır. İdealizmin maskeleri heykelin üstünden düşerken, kültürün sanat nesnesine yönelik saplantısı yavaş yavaş yok olmakta ve bunun yerini, 'sistemler bilinci' diye adlandırılabilir olgu almaktadır (Burnham, 1968).

Robotlar yeni bir sanat formudur ve çeşitli teknolojilerle birleşip melezleşmeye eğilimlidirler. Robot sanatı fiziksel yerlerde, telematik uzamda, sanal ortamlarda ya da fiili bir yeri kapsayan bu öğelerin herhangi bir bileşiminde gerçekleştirilebilir (Kac, 1997).

Bazı çağdaş sanatçılar kendi veya izleyicilerin bedenlerini elektronik medyayla birleştirmiş ve insan varlığının siborg yönlerini irdeleyip, insan-sonrası bir varlığın nasıl meydana gelebileceğine kafa yormak üzere robotlar ve başka temsili varlıklar yaratmışlardır. Başkaları da bilginin çoğaltılıp yayılması ya da rekabetçi ortamlarda hayatta kalma ve üreme gibi hayatın birçok özelliğine sahip, kendini düzenleyen

sistemler yaratmak ve incelemek üzere genetik algoritmalarından ya da viral davranışlardan yararlanmışlardır. Pek çok durumda sanatçıların girişimleri, karbona dayalı organizmalar ile silikon zekâ ve hayat formları arasındaki, gerçek ile yapay arasındaki görünen mesafeyi kapatmak yönünde olmuştur (Shanken, 2012).

1960'larda Jack Burnham (1975) şu kehanette bulunuyordu: "Bu kuşağın sibernetik sanatı daha akıllıca ve duyarlı hale geldikçe, Yunanların 'canlı' heykel saplantısı rüyada bile görülmemiş bir gerçekliğe dönüşecek." 1990'larda giderek büyüyen robot sanatında, robotbilimle çalışan ya da onunla ilgilenen sanatçılar robotların mitolojik, edebi ya da endüstriyel tanımlarını görmezlikten gelseler bile, sanatın sınırlarını zorlamaya devam ederken, robot anlayışımıza meydan okumalarıyla aynı zamanda bu elektronik yaratıkları kavrama, yapma ve kullanma konusundaki öncüllerimizi sorgulayarak, robotbilimi yeni bir araç olarak devreye sokarlar (Kac, 1997).

Robotlar, geleneksel sanat taksonomisi açısından rahatsız edici, yeni bir nesnelere ve durumlar kategorisine aittir. Bu yeni sanatsal alanlar, yeni imkânlar açıktır ve üretken biçimlerde birbirleriyle ilintilidirler. Bu yeni heterodoks diyarlarda, kendilerinden önce modelleri olmayan melez yaratıklar doğarlar. Sözgelimi, telekomünikasyon medyasıyla çiftleşen robot bilim, robotun uzaktaki bir özneye hizmet verdiği tele varlık sanatını doğurmuştur (Kac, 1997).

Sanatçılar, canlı sistemlerin davranışlarına yaklaşan robot temsilleri, zekâ ajanları ve siborg melezlerinin sanatsal örneklerine ek olarak, beden ile elektronik teknoloji arasındaki ilişkiyi de sorgulamıştır.

### 1.8. Sanatçı Neden Siborg Sanata Yönelir?

Bir post-insan türü olarak heykel, istikametimizin tayin edilmesinde önemli rol oynar. Teknolojik gelişme adına post-biyolojik bir mantığı kabullenmemek güçtür. Sanat oluşturma dürtüsü insanı, zamanı gelince kendisini uyduracağı fiziksel ve zihinsel değişikliklere hazırlamanın aracı olabilir. Heykel, bu kapsamda işlev görerek, insan ırkını binlerce yıl önceden geleceğe hazırlayan bir tür fiziksel radar sinyaline dönüşmektedir. Hayvanların adaptasyonu on binlerce yılı kapsarken, insan beyni yalnızca onlarca yıl içerisinde, gelecekteyse muhtemelen çok daha kısa bir zaman diliminde, biyolojik paternleri yeniden şekillendirme kapasitesine sahip tek organizma olarak durmaktadır (Burnham, 1968).

Stelarc, teknoloji karşısında insan bedeninin fiziksel sınırlarını zorlayan bir sanatçıdır. Stelarc, elektronik medyayı kendi eserlerinde 1970'lerden beri kullanmış, performatif beden ve syborgyen bedeni çalışmalarında süreklilik arz etmiştir (Shanken, 2012, s. 39).

Sanatçının bedeni sorgulayan, syborgyen çalışmalar yapmaya iten nedenleri, bakış açısını anlamak için *The Body is Obsolete (Beden Eski/Modası Geçmiştir)* adlı makalesine göz atmak gerekir. Bu makalede Stelarc, bir bedenin ortamıyla, bir arayüz olarak tasarlanması sebebiyle, olmayan bedenler olarak faaliyet gösterdiğimizi, farkındalığın genellikle, beden kötü işlediğinde olduğunu söylemiştir. Bununla beraber bedenin aciziyetini şu cümlelerle dile getirmiştir;

Farazi serbest ajanlar olarak bir beden olmanın kapasitesi, bir bedene sahip olmakla kısıtlanmıştır. İki ayaklı, iki gözlü ve 1400 gramlık beyinle nefes alıp veren bedenin yeterli bir biyolojik form olup olmadığı sormanın vakti gelmiştir. Böyle bir beden, yığılıp birikmiş durumdaki bilgilerin niceliği, karmaşıklığı ve niteliğiyle baş edemez. Beden ne çok etkin ne de dayanıklı bir yapıdır. Beden genellikle kötü işler ve çabuk zayıf düşer, performansı yaşyla belirlenir. Hastalıklara açıktır ve belirli bir tarihte ya da erken ölümle yok olup gider. Bedenin hayatta kalma parametreleri çok cılızdır. Yiyeceksiz ancak haftalarca, susuz ancak günlerce, oksijensiz de ancak dakikalarca hayatta kalabilir (Stelarc, 2008).

Stelarc, bedenle ilgili diğer kısıtlamaları ve çözümleri de şu şekilde dile getirmiştir;

Bedenin modüler tasarımının olmayışı ve aşırı immünolojik sistemi, kötü işleyen organların değiştirilmesini zorlaştırmaktadır. Beden ancak kendi varlığının farkına vardığı zaman, evrim sonrası stratejilerin haritasını çıkarabilecek durumda olur. Mesele artık üremeye insan türünün kalıcılığını sağlamak değil, insan-makine arayüzle erkek-kadın ilişkisini güçlendirmektir. Bedeni artık özne değil, nesne saymak gerekir. Beden artık arzu nesnesi değil, tasarımlama nesnesidir. Bedenin mimarisini değiştirmek, dünyanın farkında olmanın uyarlanması ve genişletilmesiyle sonuçlanır. Eğer beden, kötü işleyen parçalarının değiştirilmesini kolaylaştıracak şekilde modüler olarak yeniden tasarlanabilirse, teknik bakımdan ölüm için bir sebep de kalmayacaktır. Bedenin artık onarılmaya ihtiyacı yoktur, ama parçaları değiştirilebilir. Hayatı uzatmak artık 'var olmak' değil, 'operasyonel olmak'tır. Bedenlerin yaşlanması ya da bozulması gerekmeyecektir. Ütopycı hayaller artık evrim sonrası

zorunluluklara dönüşür. Basit bir Faustvari seçim ya da bedeni kurcalamakla ilgili Frankensteinvari bir korku söz konusu değildir.

Yeryüzünün dışında bedenın karmaşıklığını, yumuşaklığını ve ıslaklığını muhafaza etmek zor olurdu. Bu yüzden strateji, daha dayanıklı ve daha az savunmasız hale getirmek için bedenın içini boşaltmak, sertleştirmek ve sularını almak gerekir. Çözüm, deriden başka bir yerde değildir. Gelecekteki gelişmeler, derinin değişmesiyle meydana gelecektir. Eğer doğrudan gözeneklerine oksijen çekebilecek ve ışığı etkin biçimde kimyasal besinlere çevirebilecek bir sentetik deri yapabilirsek, fazlalık sistemleri ve kötü işleyen organlardan birçoğunu ortadan kaldırıp, kimyasındaki toksin yapıyı asgariye indirerek, bedeni kökten, yeniden tasarlayabiliriz. İçi boşaltılmış beden, teknolojik parçaları daha iyi taşır (Stelarc, 2008).

Stelarc, tele-operasyon sistemleriyle, insanın varlığını tasarlayıp, fiziksel eylemlerini uzak ve öte-dünyasal yerlerde gerçekleştirmesini sağlamayı önermekte, elektronik uzamın bedenın mimarisini yeniden yapılandırıp, operasyonel imkanlarını çoğaltacağını ileri sürmektedir. Bedenlerin geçici, görüntülerin ölümsüz olduğunu, Sanal Gerçeklik teknolojisinin, kadın/erkek, insan/makine, zaman/uzam arasındaki sınırların ihlal edilmesini sağladığını söylemiştir.

Tüm bu düşünceleri, önermeleri ışığında, Stelarc'ın bedene entegre robotları, web üzerinden farklı kullanıcılardan aldığı sinyallerle çalışan bedensel işleri neden yaptığını anlamak mümkündür. Belki de amaçladığı bir üst beden, sınırlarını aşmış bir insan sonrasındır.

### 1.9. Siborg/Robot Sanat Çalışmaları

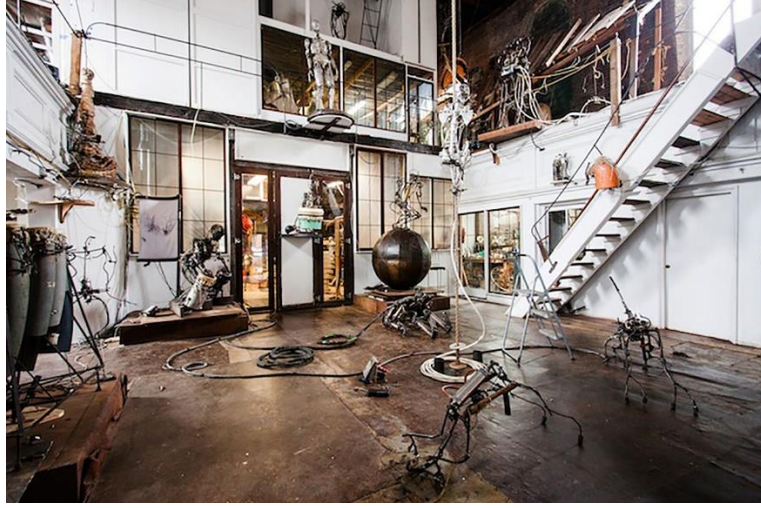
Stelarc'ın *Exoskeleton/Dış İskelet* isimli çalışması; vücuda entegreli, altı bacaklı, pnömatik olarak çalışan bir yürüyüş makinesi şeklindedir. Bu makine hem dalgalanma hareketi yapmakta hem de ileri, geri, yanlara doğru hareket etmektedir. Ayrıca bacaklarını açarak veya daraltarak çömelip kaldırabilmektedir. Gövde, bir dönüş masasında, eksenini etrafında dönmesini sağlayacak şekilde yerleştirilmiştir. Üst gövdesinde ve kollarında bir dış iskelet vardır. Sol kol, 11 serbestlik derecesine sahip pnömatik manipülatöre sahip uzatılmış bir koldur. İnsan formunda ama ek fonksiyonlara sahip, parmakların açılıp-kapanır, çoklu tutucuları bulunmakta, başparmak ve el bileği dönmesi ile parmaklarda bireysel fleksiyon olmaktadır. Vücut yürüme makinesini, kollarını hareket ettirerek, harekete geçirir. Vücudun kolları, lokomotorun hareketlerinin koreografisini yönlendirmekte ve böylece pnömatik ve mekanik ve sensor modülasyonlu seslerin kakofonisini oluşturmaktadır (Stelarc, 2009).



Görsel 6. Stelarc, *Exoskeleton/Dış İskelet*, 2009

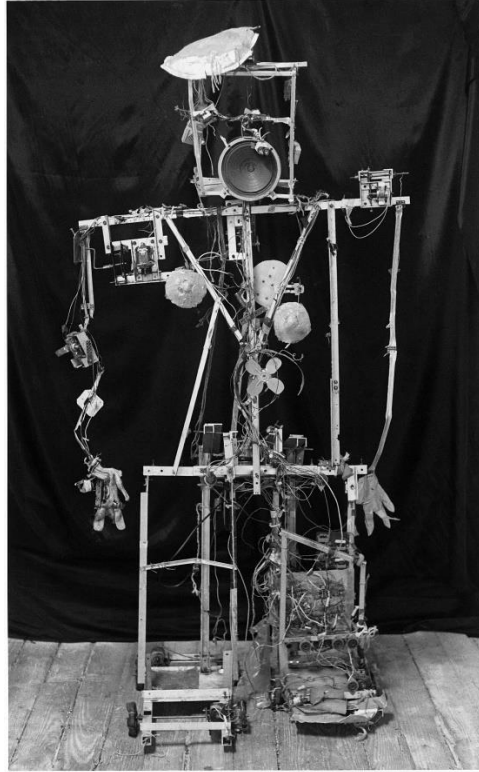
Chico MacMurtrie, 1992 yılında, San Francisco merkezli robot performansları ve kurulumları oluşturmak için güçlerini birleştiren bir grup sanatçı, mühendis ve teknisyen olan *Amorphic Robot Works*'ü kurdu. 2006 yılında Robotik Kilisesi performansında, izleyicisine 12 inç ila 15 feet arasında değişen insansı robotların müzikal bir performans sergilemek üzere programlandığı ürkütücü ve benzersiz bir deneyim sundu. Burada yer alan *Tumbling Man*, yalnızca yuvarlanmakla kalmayan, aynı zamanda telemetri suit giyen iki katılımcının iş birliğiyle, bükülen pozlar verebilen, oturabilen ve bedenini bir perküsyon aleti gibi çalabilen bir insansı pnömatik robottur. Robotun belirsiz jestleri yeni doğan görünümü sundukça katılımcı ve izleyici için de

empati duygusu uyandıran, inandırıcı bir antropomorfik özelliğe sahiptir. *Tumbling Man*'deki bilgisayar, kontrol etmek için her katılımcıdan belirli uzuvları seçer. Herhangi bir girişimde de örneğin, bir katılımcının bacaklarını, bir başkasının kolları ve boynunu kontrol edebilir. Hangi katılımcının *Tumbling Man*'in hangi uzvunu kontrol edeceğinin seçilmesi, katılımcıların iş birliği yapma yöntemlerini yeniden tanımlamalarını gerektirerek zaman içinde değişecektir. Kimin neyi kontrol edeceği konusundaki belirsizlik, kontrol sağlamakta iş birliği yapma ihtiyacını ortaya çıkarmaktadır (Maggio, 2015).



**Görsel 7.** Chico Macmurtrie ve Rick W. Sayre, *Robotik Kilise*, 1991 (MacMurtrie ve Sayre, 1991)

Nam June Paik ile Shuya Abe ilk sanat robotlarından birini yaratmıştır. *Robot K456* ismini verdikleri bir robot, alüminyum iskeletin, cinsiyetli bir insanlığı akla getirecek şekilde, bir çift sünger-kauçuk memeye süslendiği bir antropomorfik otomasyondur. 1971'de Whitney Museum of American Art'ta düzenlenen Paik Retrospektifinde müze kataloğuna girmiş, unutulmaz bir performans sanatı timsali olmuştur. (Shanken, 2012, s. 38)



**Görsel 8.** Nam June Paik ile Shuya Abe, *Robot K456*, 1971 (Paik ve Abe, 1971)

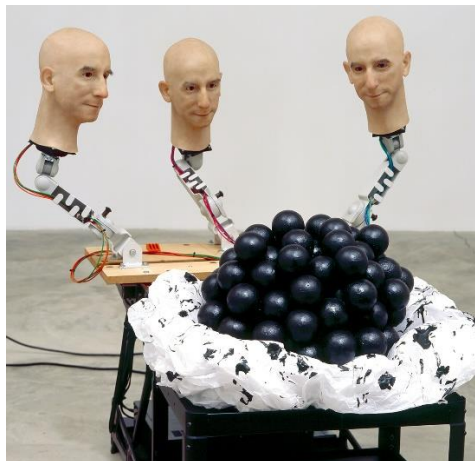
Ken Rinaldo'nun yaptığı *Autopoiesis*, insanlarla etkileşime giren ve hem sergideki katılımcıların özelliklerine hem de her bir kolun arasındaki iletişime dayanarak davranışlarını değiştiren, on beş müzikal ve robotik koldan oluşan yapay bir yaşamsal robotik serisidir. *Autopoiesis*, Finlandiya Kiasma Müzesi'nde 2000 yılında küratörlüğünü Erkki Huhtamo'nun yaptığı Aoataly Sergisi'nde gösterilmiştir.

*Autopoiesis*'te etkileşim, sırayla sistemin evrimini ve ortaya çıkışını etkileyen izleyici/ katılımcıyı içine alır. Bu, genel bir grup heykel estetiğinin yanı sıra bir sistem evrimi yaratır. Yapıların kendileri çelik tellerle sıkıştırılarak çekilen bağlardan oluşur. Eklemlerin hepsi, siyanoakrilat ve kabartma tozu kullanılarak birbirine bağlanan, özel kalıplanmış bir üretilen plastikten oluşur. Burada, izleyicinin/ katılımcının varlığını algılayan ve robotik heykelin akıllıca yanıt vermesini sağlayan akıllı sensör organizasyonu kullanılmaktadır (Themes, 2022).



Görsel 9. Ken Rinaldo, *Autopoiesis*, 2000 (Themes, 2022)

Ken Feingold'un 2004 yılında *The Animal, Vegetable, Mineralness of Everything/ Hayvan, Sebze, Herşeyin Mineralliği* isimli çalışmasında, herbiri bir hayvan, sebze ya da mineral aklına sahip üç otoportre, birbirleriyle şiddetin doğasını tartışır ve korkularını genel olarak da birbirlerinden duydukları korkuları, ele alırlar. Ayrıca kendilerinden önceki 'o şey'i merak ederler ve biz, gerçekte neler olup bittiğini anlama çabası içinde, onların kendi iç dünyalarını, ona nasıl yansıttıklarını dinleriz. Onlar da birbirlerini duyarlarken, hiçbir şey fikirlerine nüfus ediyormuş ya da onları etkiliyormuş gibi görünmez. Hangi konuyu tartışıyor olurlarsa olsunlar, nihayetinde kendi ilgilerine ve sabit fikirlerine geri dönerler. Bu çalışma, bir 'sinemasal heykel'dir. Diyaloglar önceden kaydedilmemiştir ve birilerinin onu ziyaret ettiği her seferinde, bir bilgisayar programınca gerçek zamanda yaratılmış olarak farklı olur. Bu figürlerin yaptıkları konuşmalar ne tamamen senaryodur ne de gelişigüzel; bilakis, yazılımla onların her birine bir 'kişilik', bir lügat, çağrışım alışkanlıkları, takıntılar ve bir film sahnesindeymiş de rollerini tekrar tekrar fakat hep değiştirerek prova ediyorlarmış gibi davranmalarını sağlayan başka kişilik özellikleri yüklenmiştir (Shanken, 2012, s. 165).



Görsel 10. Ken Feingold, *The Animal, Vegetable, Mineralness of Everything*, 2004 (Feingold, 2004)



Yakın tarihli bir örnek olarak, Şubat 2019'da oluşturulan Ai-Da, dünyanın ilk ultra gerçekçi sanatçı robotudur. Ai-Da, gözlerindeki kameraları, yapay zekâ algoritmalarını ve robotik bir kolu kullanarak çizim yapıp ve boyamaktadır. Ai-Da, Birleşmiş Milletler'de sanal bir sergi de dahil olmak üzere uluslararası seyahatlerde bulunmuş ve çalışmalarını sergilemiştir. 2021'de Tasarım Müzesi'nde ve 2022'de Venedik Bienali'nde kişisel sergi açmıştır. Ai-Da, post-hümanist bir çağda sanatçı anlayışımıza ve yaratıcılığımıza meydan okuyan sanat yaratmaya devam etmektedir (Ai-Da, 2019).



**Görsel 11.** Ai-Da, ultra gerçekçi sanatçı robotu (Murat S., 2021)

## 2. Sonuç

Arnold Hauser'e göre *Sanat* doğası gereği bir bilim değildir ve bir bilim haline gelmeyecektir. Ancak sanat hayatın güçlüklerinden doğar, insanı varoluşa götüren ebedi yolda bilimle beraber ilerler. Bilim ve sanata dayalı teknolojinin birleşimi, sanatçının yaratıcılığını ve insanın evrene ve Dünya'ya karşı tutumunu geliştirir (Yıldırım, 2019, s. 322).

Yapay Zekâ farklı kollarında, farklı platformlarda tartışılan, gelişmeye ve fikir yürütmeye açık yeni bir alandır. Sadece sanatta değil; Tıp, kitle iletişim, medya, pazarlama, hukuk, güvenlik gibi alanlarda kullanılmakta; sanatta telif hakları, fikri mülkiyet, yasal sorumluluklar vs. pek çok konu başlığı altında tartışılabilir. Ancak bu çalışmada yapay zekânın sanat, sanatçı ilişkisi, yaratıcılıkta yeri, eser üretiminde konumu gibi konulara sadece değinilmiştir.

İnsan beyni oldukça karmaşık bir yapıdır. Onca yapılan araştırmalara, deneylere rağmen hala çözülemeyen, anlamlandırılmayan farklı tepkimeler, gelişimler gösterebilmektedir. Yapay zekânın sanatta normal insan zekâsını taklit etmenin ilerisine gidip daha üst seviyeye çıkması da oldukça uzak bir gelecekte görülmesi mümkün görünmektedir. İnsanlar her zaman için yeni, sansasyonel olana ilgi göstermiş, sanat piyasasında da bu işlere fazlasıyla değer biçilmiştir. Nasıl ki İngiliz grafiti sanatçısı Banksy'nin müzayedede 1,4 milyon dolara satılan 'Balonlu Kız' isimli eseri, satıldığı anda içerisindeki düzenekle yok edildiğinde, bu eylemin kendisi çok daha fazla kazandırdıysa ya da Miami'de bir fuarda Maurizio Cattelan'ın *Komedyen* isimli kavramsal çalışmasında duvara bir bantla yapıştırdığı bir muza 150.000 dolar ödendiyse; insanları şaşırtan unsurlar çoğunlukla değerli kılınmıştır. Şimdiye kadar sanatta yapay zekâ ile üretilen işlere baktığımızda, makineye tanıtılan yüz binlerce eserden algoritmalarla alınan veriler sonucunda oluşturulan yapıtları görmekteyiz. Bu eserlerin de kalitesi ve özgünlüğü tartışılabilir. Eğer Edmond de *Belamy* adlı tabloyu bir yapay zekâ algoritması yapmasaydı veya sanatçı robot Ai-Da'nın eserlerini sıradan bir sanatçı/insan yapsaydı bu kadar değer görür müydü? Bu işlerin bu kadar değer görmesinin altında yatan en önemli neden büyük ihtimalle insan dışı bir makine ile, algoritma ile yapılmış olması, farklılığı ile insanları kendine hayran bırakmasıdır.

Bilgisayar resim, beste, şiir gibi sanat ürünlerini yapabilir, ancak sanatçının iç dünyasında kopan fırtınalardan, esere dönüşen duygulanımlardan bahsedildiğinde, bunu biraz düşünmek gerekir.

Günümüzde sadece sınırlı yapay zekâ teknolojisi kullanılmakta, henüz genel ve süper yapay zekâ teknolojisine ulaşılmadığı görülmekte ve ne zaman bu teknolojilere erişileceği de bilinmemektedir. Ancak buna rağmen insanların pek çoğunun kafasındaki soru; Acaba teknoloji konusunda fazla mı ileri gidiliyor, yapay zekâ, siborglar, robotlar ileride insanlığın sonunu getirir mi? Süper yapay zekânın da ilerisini ön gören *Terminatör*, *Metropolis* gibi distopik filmler, belki bu soru ile ortaya çıktı ve başka insanların da bu soruyu sormasına neden olmaktadır. Günümüzde henüz sınırlı yapay zekâyı kullanan, Tesla'nın sürücüsüz

otomobilinin 2022 yılında kontrolden çıkıp hızlanması ve pek çok araca çarpıp, insanlara zarar vermesi ya da bir robot süpürgecinin sahibinin uygunsuz görüntülerini çekip, İnternette yayınlaması, adeta bu distopik düşünceleri destekler niteliktedir.

Teknolojinin insanlığın sonunu getireceği veya robotlar ile insanlar arasında dünya savaşlarının yaşanacağı gibi felaket senaryolarının gerçekleşme olasılığının düşük olduğu düşünülmektedir. Bu korkular ve konservatif düşünceler, tarih boyunca insanlığın gelişmesinde engel olmuş, ancak bu düşünce kalıplarına karşı durabilecek, cesur insanlar, öncüler her dönemde olmuş ve olmaya devam edecektir.

Dönemindeki klasik sanata karşı çıkıp, yeni eserler ortaya koyan sanatçılar, döneminde öncü/avangart olduğu için, sanat tarihinde kendilerinden söz ettirip, yeni sanat akımlarının oluşmasına yol açmıştır. Bu sanatçılar ve anlayışlar da o dönemde öncü rollerini üstlenmese, sanat, kültür belki bu kadar ilerleyemezdi.

Bu nedenle sanatçı geleceğin sanatına, teknolojisine, ilerleyişine (tabii körü körüne değil, sorgulayarak, araştırarak) kucak açmalı ve buna nasıl katkıda bulunacağını, nasıl farklı ve özgün işler üretebileceğini düşünmeli. Bunu yaparken de konunun uzmanlarından destek alarak, multidisipliner çalışmalıdır. Bu sayede geçmişteki kültürel hayatı ilerleten, değiştiren sanatçılar gibi çağımızda da insanlığın ve kültürünün ilerlemesine katkıda bulunabilir.

## Kaynakça

- Akbay, B. (2015). Deniz Yılmaz. Erişim Tarihi (16.05.2023): <https://bagerakbay.com/deniz-yilmaz/>
- Artut, S. (2019). Yapay zekâ olgusunun güncel sanat çalışmalarındaki açılımları. *İnsan&İnsan*, s. 767-783. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/insanveinsan/issue/50001/478162>
- Burnham, J. (1968). Robot and ciborg art. *Beyond Modern Sculpture* içinde (s. 68-77). George Braziller. [https://monoskop.org/images/d/d8/Burnham\\_Jack\\_Beyond\\_Modern\\_Sculpture.pdf](https://monoskop.org/images/d/d8/Burnham_Jack_Beyond_Modern_Sculpture.pdf)
- Cascone, S. (2016) Google's 'inceptionism' art sells big at San Francisco auction. *artnet news*. Erişim Tarihi (16.05.2023): <https://news.artnet.com/market/google-inceptionism-art-sells-big-439352>
- Cellan-Jones, R. (2014). Hawking: Yapay zekâ insanlığın sonunu getirebilir. *BBC News*. Erişim Tarihi (16.05.2023): [https://www.bbc.com/turkce/haberler/2014/12/141202\\_hawking\\_yapay\\_zekâ](https://www.bbc.com/turkce/haberler/2014/12/141202_hawking_yapay_zekâ)
- Cohen, H. (1992). Dekoratif panelli AARON. *Outland*. Erişim Tarihi (16.05.2023): <https://outland.art/harold-cohen-aaron/>
- Feingold, K. (2004). The animal, vegetable, mineralness of everything. *CCA*. Erişim Tarihi (04.02.2023): <https://cca.cornell.edu/portfolio/ken-feingold-2022-cornell-biennial/>
- Garcia, C. (2015). Algorithmic music – David Cope and Emi. *Computer History Museum*. Erişim Tarihi (17.05.2023): <https://computerhistory.org/blog/algorithmic-music-david-cope-and-emi/?key=algorithmic-music-david-cope-and-emi>
- Güney, E. ve Yavuz, H. Y. (2020). Yapay zekâ ile sanatsal üretim pratiğinde sanatçının rolü ve değişen sanat olgusu. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, s. 415-439. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/58750/848434>
- Haraway, D. (1991). Simianlar, siborglar ve kadınlarda siborg manifestosu. *Yirminci yüzyıl sonunda bilim, teknoloji ve sosyalist-feminizm: Doğanın yeniden icadı* (s. 149-181) içinde. Routledge.
- İkizler, Y. (2018). Yapay zekâ insan gibi bilinç sahibi olabilir mi? *Bilim, Din ve Felsefe Üzerine Makaleler* içinde. <https://www.academia.edu/37081223>
- İstiklal Sanat. (2023, 15 Ocak). Sanat uzmanlarının da akli karıştı: Bu tablo yapay zekâ mı gerçek mi? *İstiklal Kültür Sanat*. <https://www.istiklal.com.tr/haber/sanat-uzmanlarinin-da-akli-karisti-bu-tablo-yapay-zeka-mi-gercek-mi/733538>
- Kac, E. (1997). Foundation and development of robotic art. *Art Journal*, 60, 56(3).
- Karabulut, B. (2021). Yapay zekâ bağlamında yaratıcılık ve görsel tasarımın geleceği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, s. 1517-1539. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/esosder/issue/60801/844536>
- Macmurtrie, C. ve Sayre, R.W. (1991). Robotik Kilise. Erişim Tarihi (04.02.2023): <http://amorphicrobotworks.org/the-robotic-church>
- Murat S. (2023). Ultra gerçekçi sanatçı robotu. *sanat perver*. Erişim Tarihi (04.02.2023):

- <https://www.sanatperver.com/dunyanin-ilk-robot-ressami-ai-da/>
- Paik, N. J. ve Abe, S. (1971). *Robot K456*. Erişim Tarihi (04.02.2023):  
<http://www.mediafactory.org.au/jack-fahey/2020/02/10/nam-june-paik-robot-k-456-1964/>
- Say, C. (2018). 50 soruda yapay zekâ. *50 soruda dizisi*. Bilim ve Gelecek Kitaplığı.
- Shanken, E. A. (2012). *Sanat ve elektronik medya*. Akbank Kültür ve Sanat Dizisi.
- Stelarc. (2008). *The body is obsolete*. Erişim Tarihi (02.08.2023): <http://www.stelarc.va.com.au>
- Stelarc. (2009). *Exoskeleton*. Erişim Tarihi (02.08.2023): <http://stelarc.org/?catID=20227>
- Themes, K. (2022). Autopoiesis. *Ken Rinaldo*. Erişim Tarihi (02.08.2023):  
<http://www.kenrinaldo.com/portfolio/autopoiesis/>
- Uzun, Y., Akkuzu ve B. Kayırcı, M. (2021). Yapay zekâ'nın kültür ve sanatla olan ilişkisi. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi* [Özel Sayı], s. 753-75. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejosat/article/1010691>
- Wikipedia. (t. d.). Edmond de Belamy. *Wikipedia*. Erişim Tarihi (16.05.2023):  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond\\_de\\_Belamy](https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond_de_Belamy)
- Yakar, G. ve Kınık, M. (2020). Yapay zekâ ile üretilen görsel sanatlar eserlerinde fikrî mülkiyet. *SDÜ Art-e, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, s. 491.
- Yıldırım, M. (2019). Dijital sanat ve kolaj. *Ekev Akademi Dergisi*, s. 319-338.



## Kavramsal Fotoğrafta İronik Kurgular ve Joan Fontcuberta

### Ironic Fictions and Joan Fontcuberta in Conceptual Photography

Okan Özgen, *Fotoğraf Anasanat Dalı, Dokuz Eylül Üniversitesi, 0000-0003-2763-4890*

#### Özet

Kavramsal Fotoğraf hareketinin dil yetisi bağlamında tekdüzeliği kıran yaratıcı stratejisi olarak ironi sorgulayıcı bir ifade biçimi sunmaktadır. Dili ve kurgusu ile dolaylı anlatımındaki anlamlar, çeşitli görsel dil katmanlarıyla taşınmaktadır. Antik Çağ'dan günümüze insan zihniyle görünenin arkasındakini işaret eden sıra dışı bir etkileşim kuran ironik tasarımlar, gerçek ve onun zıddı ile izleyicisini paradoksa çekmiştir. Kavramın tarihsel gelişiminden bugüne kazandığı dinamik ve geniş etki alanı dikkate alındığında güncelliğini koruduğu görülmektedir. Küresel teknolojiler kitle iletişiminin tüm alanlarını kapsayarak düşünsel ve anlamsal algı politikalarını yönlendirmektedir. Günümüzde gerçeklik ve yanılsama kavramlarının kullanımları üzerinden karmaşık bir görsel okuma ve anlamlandırma deneyimi ortaya çıkmaktadır. İronik dil ve görüntü düzeylerinin belirlenmesi karşılaşılan anlam kaymaları ve anlamların daha anlaşılır kılınması açısından gereklidir. Bu çalışmada ironik ifade biçimleri ve kurguların tarihsel gelişimi incelenerek, kavramsal fotoğraf bağlamındaki güncel kullanımlarına uzanan karakterinin örneklerle belirlenmesi hedeflenmiştir. Bununla beraber Joan Fontcuberta çalışmaları üzerinden, betimsel yöntem çerçevesinde, ironik dil düzeyi ile güncel fotografik ifade ilişkisi ele alınarak incelenmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** İroni, kavramsal fotoğraf, Joan Fontcuberta, yaratıcı stratejiler, manipülasyon.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Fotoğraf felsefesi, fotografik ifade sistemleri, dijital görüntü, manipülasyon.

#### Abstract

Irony, as the creative strategy of the Conceptual Photography movement that breaks the monotony in the context of language ability, offers a questioning form of expression. The meanings in its language, fiction and indirect expression are conveyed through various layers of visual language. Ironic designs, which have established an extraordinary interaction with the human mind from ancient times to the present day, pointing to what is behind the visible, have attracted the audience to the paradox of reality and its opposite. Considering the dynamic and wide area of influence that the concept has gained from its historical development to the present, it can be seen that it remains up-to-date. Global technologies cover all areas of mass communication and direct intellectual and semantic perception policies. Today, a complex visual reading and interpretation experience emerges through the use of the concepts of reality and illusion. Determining the levels of ironic language and imagery is necessary in order to make the meaning shifts and meanings more understandable. In this study, it is aimed to examine the historical development of ironic expression forms and fictions and to determine their character extending to their current use in the context of conceptual photography with examples. In addition, Joan Fontcuberta was examined through her works, within the framework of the descriptive method, by considering the relationship between the level of ironic language and current photographic expression.

**Keywords:** Irony, conceptual photography, Joan Fontcuberta, creative strategies, manipulation.

**Academical disciplines/fields:** Philosophy of photography, photographic expression systems, digital image, manipulation.

- Sorumlu Yazar:** Okan Özgen, Fotoğraf Anasanat Dalı Doktora Öğrencisi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Adres:** Evka 3 Mahallesi, 119/10 Sokak, No:1/1, 35050 Bornova, İzmir.
- e-posta:** ozgenokan@gmail.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 21.11.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1349148

Geliş tarihi: 24.08.2023 / Kabul tarihi: 04.10.2023

## 1. Giriş

Anlam değişikliği iddiasındaki ironi, alternatif ve beklenmedik kurgusuyla, tarihsel perspektiften günümüze karmaşık (sofistike) bir kavrayış modeli sunmaktadır. Kavramın klasik felsefi kökleri görsel ifade çerçevesinde gelişen sembolizm ve eski inanç düzenleri içinden sanatsal ifade örgüsüne doğru uzun bir yol katetmiştir.

Görünenin yüzeydeki ifade çıkarımlarının ötesinde var olan ironi, anlamın yeniden kurgulanması bağlamında, alegori, metafor, mizah, alay ve iğneleme gibi kavramlarla birlikte çalışmaktadır. Çoğu zaman örtük ve kapalı devre bir yöntem düzeyinde ortaya çıkmıştır. Tarihsel gelişim boyutuyla ironi, retorik bir teknik içinden, felsefi, dramatik, edebi ve görsel ifadenin dil yetisi çerçevesinde çok biçimli bir olgu olarak gelişmiştir.

Gerçekliğin en kusursuz görsel aktarımı olan fotoğraf, analog ile dijital döneminin ardından bugünkü post-fotoğraf ortamında, sabit olmayan bir anlamın peşinden koşmaktadır. Bu iddianın, olguların ötesinde, yorumlarla varlık biçimini benimseyen ve kategorik olarak post-modernizmin merkezindeki algı politikalarıyla beraber düşünülmesi yanlış olmayacaktır.

Fotoğrafın kendi dilini arayan gelişme süreci yirminci yüzyılın başında dünyanın yaşadığı ekonomik, siyasi hareketler sonucu ortaya çıkan savaşlar içinde yaşanmıştır. Bu bağlamda sanatsal ifade alanında materyal ve yöntem araştırmalarının yanı sıra var olan angajman kuralları da değişime uğramıştır. Devralınan bakiye ile gelişen yeni vizyonlarla beraber sanatsal alanlarda farklı yönelimler ortaya çıkmıştır. Mevcut bağlamı değiştiren ifade biçimleri, materyal ve sunum olanakları, fotoğrafın dil arayışı boyutunda yeni algı politikaları doğurmuştur. Dadaizmi de kapsayan öncü (avangart) akımlar ile birlikte yeni anlamlar kazanan ve kavramsal bir açılım yaşayan sanat algısında paradigma kayması ortaya çıkmıştır.

Günümüzdeki durum ele alındığında ise, ironide zıtlıkların çoğaldığı, metinlerarasılık bağlamında kurulan, disiplinlerarası, söylemlerarası, göstergelerarası düzenekler ve sürekli güncellenen yaratıcı taktiklerle bitmeyen bir yeniden yorumlama ekosistemi oluşmaktadır. Çağdaş sanatçıların ironikleştirme stratejileri aslında postmodern durum, teknolojik olanaklar ve hakikat sonrası çağ ile irtibatlı olarak birbirini beslemektedir.

## 2. İroninin Ontolojisi

İroni kavramı, ifade edilenin tam tersini kasteden eski Yunan dilinde *eironeia* kelimesi ile yazılan ve *asil amacını gizlemek, bilmezden gelmek* anlamına gelmektedir. Bir şey söyleyip ya da gösterip başka bir şey anlatan, yüzeydeki anlamın ötesine gitmeyi gerektiren ironi, yeniden kurgulamalarla nitelik olarak daha geniş bir alının mahsulüdür. Görünen açık anlamların sıçrayarak örtük anlamlara dönüşmesi ya da tutsak edilmiş tüm anlamların özgürleştirilmesi, ironik ifadedeki yeniden kurgulama eyleminin ne kadar kararlı ve karmaşık (sofistike) bir tasavvur olduğunu açıklamaktadır.

Ontolojik boyutuyla değerlendirildiğinde kavram, sözel, dramatik, edebi ve görsel tabakalar bağlamında sınıflandırılabilir. Sanatsal ifade stratejisi olarak ironinin çok yönlü, izleyicide yankılanan karşıtlıklar ile beklenmedik sorgulamalar içeren, sürprizli ve çoğu zaman bir türlü uyarlanamayan yapılarla sahip olduğu görülmektedir. Kaçınılmaz biçimde izleyiciyi paradoksa çeken ironi, gözün gördüğünden fazlası ya da azı kuşkusunu besleyerek anlama dair bir derinlik keşfi yaşatmaktadır. "İroni esasen *eksiltici* olduğundan daima bir şeye indirim yapar, bir ruha ya da kavrama dönüştürülüp dünyaya salıverildiğinde artık kendi kendini tenzil etmesi gereken tam bir ironi olur, hiçbir şey kalmayana kadar" (Booth, 2016, s. 253).

### 2.1. İroninin Klasik Felsefi Kökleri

Antik düşünmenin temel isimlerinden Sokrates'in milattan önce beşinci yüzyılda kullandığı diyalog yönteminden bugünlere uzanan ironi kavramı *eironia*, gösterge ile anlam arasındaki aykırılık olarak tanımlanmıştır. Bu mevcut dualizm bağlamında Sokrates'in *bildiğim tek şey hiçbir şey bilmediğimdir* sözü ironi kavramının kendisini bir karşıtlık içerisinde göstermesine dair en bilinen örneklerden olmuştur. Modern ironi, terim olarak Klasik Yunan tiyatrosunun bilinen karakteri eiron'dan kaynaklanmıştır. Eiron klasik Yunan komedi tiyatrosunda, kendini eksik gösteren ve alçakgönüllü davranışlarıyla Alazon karakterinin zıt tipolojisiyle bilinmektedir.

Sokratik ironi, rakibin argümanlarını çürütmek için uygulanan cehaletin saklanması manevrası olarak düşünülebilir. Platon'un diyaloglarından tanınan Sokrates, kendini kamufle edip karşı tarafın bilgisizliğini göstererek sonrasında onu kendi görüşleri için iknaya çalışan bir yöntem ortaya çıkarmıştır. Sokrates'in diyalog yöntemi iki aşamadan meydana gelmektedir. İlki ironidir ve Sokrates konuştuğu kişiye onun doğru

kabul ettiği bilgileriyle ilgili sorular sorarak bu bilgilerin aslında tartışılabilir olduğunu göstermektedir. İkinci aşama ise maiotiktir ve Sokrates bu evrede daha karmaşık sorularla karşısındaki kişide doğuştan bu yana var olduğunu düşündüğü örtülü bilgileri ortaya çıkarmaktadır.

Tarihsel gelişim içinde diyalektik bir yapıya dönüşen Sokratik diyalog ya da *buldurma yöntemi*, Platon'un Menon diyalogunda da görülmektedir. Sokrates Menon'a bir bilgi verip açıklama yapmamış sadece sorular yöneltmiştir. Sokratik ironide bulunan diyalojik boyut, karşılıklı etkileşim üzerine kurulu bir anlamlandırma olarak değerlendirilebilir. Bu etkileşim örtük olarak Menon'un bilgisini sorgulayıp ve herhangi bir şey telkin etmeden derin düşünmesine yol açma yöntemi olarak ortaya çıkmıştır.

Platon'un *Devlet* adlı eserinin yedinci kitabında geçen mağara alegorisinde insan, toplum, gerçek ve yanılsama gibi kavramlar sembolik bir sorgulamaya dönüşmüştür. Tutsak oldukları mağaradan dışarıya kaçan bir esir bakışlarını karanlıktan aydınlığa doğru çevirmiştir ve görünen ile kavranan arasındaki farkı anlamıştır. Platon antik çağda kurguladığı bu evrensel ve zamansız benzetmede kendi algı mağaralarında yaşayan insanların gerçekliğini metaforik ve ironik öğelerle donatarak anlatmıştır.

Sokrates diyalog sanatını alçak gönüllülikle, kendini daha az göstererek, öğütler ve ikna ile yürütmüştür. Aristoteles ile birlikte ince ironi ve ikna etmek yerine kendi cephesine çekerek propagandalara dönüşmeye başlamamıştır. "İroni yıkıcı bir araçtır; sürüp gitmekte olanın, alışkanlığa dönüştüğü için farkedilmez olanın, geleneksel olanın korunaklı alanına saldırır. Komedinin üretmeye çalıştığı kahkaha bir tür boşalımdır. Gerginliğin çözülmesidir. İroni ise kahkahanın değil, buruk gülümseyişin peşindedir" (Güçbilmez, 2005, s. 39).

Diyalektik ironi zamanla, mütevazılık ile fark ettirmeden küçümseme de içeren ve gerçek duygularını gizleyerek kendi çıkarının peşinde olan saldırganlığa uzanan aşırılıklara doğru yol almıştır. Ayrıca "Aristoteles ironinin hem hitabet sanatında konuşmacının karşıtlarına karşı kullandığı söze dayalı bir silah hem de komedyada toplumsal çelişkilerden faydalanarak toplumun iç çelişkisini sanatta dile getirme yolu olarak kullandığını söyler" (Özgen, 2022, s. 52).

İroni kavramının tarihsel gelişiminde önemli bir isim de retorik ustası ve Roma'daki en ünlü retorik okulunun sahibi Quintilian'dır (Marcus Fabius Quintilianus MS. 1. yy.). İroni'yi *saklama-gizleme* ve *-miş gibi yapma* kavramları açısından tanımlayan Quintilian, onu dile ait bir olgu olmaktan çıkarıp, *insanın hayata karşı genel duruşu*'nu gösteren bir konumlandırma olarak ortaya koymuştur. Bu bağlamda ironi bireyin hayat karşısındaki tutum ve durumuna işaret etmektedir.

## 2.2. İroninin Romantik ve Varoluşçu Boyutları

Antik düşünmenin klasik tanımlaması olan temel retorik ironisi Orta Çağ süresince de değişmeden aynı anlamı taşıyarak ilerlemiştir. "Orta Çağ ve Rönesans yazarları için alegori ve eğretileme ironiden çok daha fazla anlam taşır hiç kuşkusuz. Öte yandan, Sokrates ironisi orta çağda genelde pek bilinmez: Yeniden keşfedilmesi için Rönesans yazarlarını beklemek gerekecektir" (Behler, 2008, s. 24).

H. Bosch, S. Botticelli, P. Brueghel ve F. Goya gibi sanatçıların özellikle on altıncı ve on sekizinci yüzyıl yapıtlarında görülen alegorik ve metaforik vizyonları ile yarattıkları farklı içerik ve kavramsal boyutlu stratejilerinden dolayı çağlarının ötesinde ayrıcalıklı bir konuma sahip olmuşlardır. Bu miras görsel sanatlarda modern ve postmodern dönemin öncü akımlarına esin kaynağı olarak çağdaş eklektik vizyonlara nüfuz etmiştir.

Alman on sekizinci yüzyıl romantiklerinden Schlegel kardeşler, Tieck, Müller ve Solger gibi isimler, *romantik ironi* kavramı çerçevesinde Alman felsefesi ile ilişkilidir. "W. Schlegel'e göre, bireysel ego, özellikle de sanatçının egosu, zihin aracılığıyla, dünyadan belirli bir ölçüde bağımsızlaşabilir. Bu bağımsızlaşma, evrensel çelişkilerin ironi aracılığıyla sanat yapıtının bünyesine dahil edilmesini ve böylece anlaşılmasını öngörür" (Cebeci, 2008, s. 90). F. Schlegel hakikatin sabit olmadığını, ironinin diyalektik bir düşünce ve paradoksun bir formu olduğundan bahsetmiştir. F. Schlegel romantik ironi kavramını ise dilbilim ve felsefe boyutunda bireyin kendinin farkına varması ve sınırlarının ötesine geçme faaliyeti olarak ifade etmiştir. Schlegel, Tieck ve Solger, ironinin eş zamanlı olarak çift anlamı açığa çıkarması nedeniyle gerçekliğin çelişkili yaradılışının bir gösterimi olduğunu düşünmüştür.

Romantik dönemdeki en saygın düşünürlerden olan Goethe, Faust'ta kurduğu asil-düşük, inanç-inaçsızlık ve iyi-kötü gibi zıtlıklarla dilsel boyutları da aşarak romantik ironiyi yapıtın felsefi çerçevesine dönüştürmüştür.

Hegel, Schlegel'in romantizmdeki *ironik romantik* sanatçının kendisini en üst derecede görmesini eleştirmiştir. "Hegel, ironiyi, yalıtılmış öznelliğinden kendini bütünleyici olarak görmesinden dolayı

eleştirmiştir. Çünkü Schlegelci ironi her şeyi oyun gibi algılar ve bütün aşkınsal gerçekliği sıradanlığa indirger. Hegel, Schlegelci romantik ironinin en üstün olan şeyde hiçbir şeyin olmamasının yıkıcı bir durum olduğunu söyler” (Bircan, 2016, s. 90).

İroni kavramına yaklaşım on dokuzuncu yüzyılda zekâ ve mizah duygusu ile birlikte olumlu anlam ifade eden çağrışımları ile değerlendirilerek gelişimine devam etmiştir. Bu yüzyılda aynı zamanda yeni buluş ve keşiflerle beraber pozitif bilimlerde de ciddi atılımlar yaşanmıştır. Fotoğraf icadını takiben yüzyılın ortalarında tüm dünyaya yayılmış ve yirminci yüzyıl boyunca gerçeklikle olan ayrıcalıklı ilişkisi sayesinde, iletişim, felsefe ve tüm sanat disiplinlerini etkileyerek toplumu bütünüyle dönüştüren özel bir fenomen olmuştur.

“Kierkegaard, felsefi kategoriler alanında kavranamayan bir hayat felsefesi sunar. Romantik dönem fikirlerinden de etkilenen bu felsefi düşünüş, iman, içsellik, tutku ve öznel kavramları etrafında kurulmuştur” (Yurt, 2020, s. 68). Soren Kierkegaard kendisini tanımlarken, anlayışını ve gelişimini geleneklerin gölgesinden bağımsız tutmaya gayret eden yaratıcı bir birey olarak açıklamaktaydı. Bu itirazının teması aslında bir ironi oluşturmuş ve bu şekilde ironi kavramı da zihinsel bir prensip mertebesine konumlanmıştır. Buradan hareketle Kierkegaard’ın ironiyi zihinsel etkinlik için merkezine aldığı Sokrates’in yaklaşımlarından kendi varoluş felsefesini tanımlamak için yararlandığını düşünmek yanlış olmayacaktır. Kierkegaard için varoluş, insanın yaşadıklarını anlamlandırmasından ziyade hissetmesi ile ilgili olmuştur.

Kierkegaard ironiyi diğer insanlardan ayrılıp kendi durumunu değerlendirmek ve benlik olabilmek için vazgeçilmez bir yol olduğunu düşünmüş ve şöyle yazmıştır: “İroni onu tanımayanların korktuğu, tanıyanların ise yere göğe sığdıramadığı bir amir olmuştur. İroniyi anlamayan ve onun fısıltılarını duyamayan kişi, özel hayatın mutlak başlangıcı diyebileceğimiz şeyden yoksundur” (Kierkegaard, 2020, s. 362).

İronideki biçimsel niteliğin zaman içinde geliştirilmesi çeşitlenmiş bir imgelem ve birbirini sürekli değerlendiren bir düşünme dünyasını açığa çıkarmıştır. Kavram ve onun ifade gücü, Sokratik ironinin eğitsel öncülüğü, Schlegel Kardeşler ve çevresinin estetik vurgusu, Hegel’in ironinin israfına dikkat çeken ölçsüzlüğünün eleştirisi ve Gothe’nin çokluktan ziyade yerinde kullanım görüşleri ile birlikte modern ve postmodern döneme doğru yol almıştır.

### 2.3. Çağdaş İroni Kuramcıları

Mihail Bahtin metinlerinde biçimleri tasarlarlarken çok seslilik ve melezleşme gibi özellikleri bir yaratıcı strateji olarak değerlendirmiştir. Bahtin’e (2020) göre; ödünç alınmış metin parçaları merkezde olan anlatıyı iki sesli yapmaktadır ve kendisinden başka bir bağlama/anlama kaydırmaktadır. İki seslilikteki ironik anlam, devşirilen söylemin kendisine aykırı bir konumlandırmaya maruz bırakıldığında doğmaktadır.

Cleanth Brooks ironiyi genel geçer açıklamalara paralel, iç ile dış arasındaki paradokslara dayandırmamıştır. Farklı bakış açısıyla Brooks ironiyi, birbirinde ayrı yorumların birlikte gösterilerek metindeki anlamın yakalanmasındaki süreçlerin bulanıklığını gösteren faktör olarak tanımlamıştır. Brooks’a göre ironi zıtlıkların varlığı ile uzlaşımı, yapıtı ve onun anlamını ifade etmektedir. Okuyucu ya da izleyici için bu karmaşık durum, ikili zıtlıklardan yeni bir anlamın üretilmesine kapı açmaktadır.

Vladimir Jankelevitch ironiyi, Rönesans düşünürü ve yazar Rabelais’in romanlarındaki ana karakterlerden biri olan kurnaz Panurge karakterine göndermeyle mecaz yaparak uçar ve ele geçirilemez bir bilinç olarak ifade etmiştir. “Bu bilincin bizleri geçeğe karşı dikkatli kılan, bağnazlığa karşı koruyan, yansız tutan bir evrensellik kültürü içermesini vurgulamıştır. Jankelevitch ayrıca ironinin yansız bilinci ve tebessüme teşvik eden güldürücü özelliğini de saptamıştır” (Özgen, 2023, s. 206).

D. C. Muecke ironinin oluşum özelliklerine dair üç kategori düzleminde, *kapalı*, *açık* ve *özel ironi* olarak ele almıştır. Kapalı ironi, keşfedilmeyi bekleyen sarkazm ya da istihza, ironistin niyetinin anlaşılmasına çalışan açık ironi ve keyfi olan anlaşılma ya da ortaya çıkarılmayı beklemeyen özel ironi türünü göstermektedir.

W. C. Booth’un görüşlerine göre ironi, *sabitlenabilen* ve *sabitlenemeyen* ayrımı şeklinde kurulmuştur. Sabitlenen ironi rastlantı dışı, yazarın amacını gösteren, aynı zamanda Muecke’e paralel *kapalı ironi* niteliğindedir ve tam olarak keşfedilmeyi beklemektedir. Keşfedilen ironi değişime uğramadan ve anlam bulanıklığına yol açmadan sabit kalmaktadır. Sabitlenemeyen ironide görülen tutumun kapalılığı ne olduğunun ortaya çıkması neredeyse olanaksızdır. Okuyucunun bu güç kararı ancak kendisini ironinin çağrışımlarına bırakarak ve ironistin hedefi bağlamında bir kesinlik sonucuna varılabiliyorsa verebilecek ya da aksi durumda karar vermesi mümkün olmayacaktır. Bu durumda, çağrışımlar mutlak bir noktaya



erişiyorsa *sabitlenebilen ironi*, fakat çağrışımlar sürer ve ironistin asıl amacına ulaşamıyorsa *sabitlenemeyen ironi* türü ile karşı karşıya kalındığı anlaşılmaktadır.

İroni kuramına katkısıyla tanınan Linda Hutcheon, ironiyi yapı olarak bir iletişim sürecinin yorum etkinliği olarak ifade etmiştir. Yazar kavramı, ironideki söylenen ile söylenmemiş olanın karşıtlığından ziyade bir ifadenin anlamlandırılma gayreti ve çalışması biçiminde ele almıştır (Hutcheon, 2020). Hutcheon'a göre yorumlar güçlü duygusal içerikler taşır "bir taraftan gülme duygusu uyandırabilirken, diğer taraftan hiyerarşik bir yapılanmaya işaret ederek, ahlaki bir tutumun belirtisi olabilir. İroninin anlaşılması, söz konusu ifadenin ironik olup olmadığına karar verecek bir *yorum topluluğunun* varlığını gerektirir" (Cebeci, 2008, s.94). Bu topluluklar birbirlerine benzer düşünen söylem toplulukları oluşturmakta ve ironinin de bu topluluklar tarafından algılanması durumu söz konusu olmaktadır.

İronik ifadenin dikkat çekici bir yöntem önermesi, antik, klasik ve çağdaş dönemlerin tarihsel süreci içindeki yaygın kullanımları onun çok biçimli (multiform) bir kavram olmasına yol açmıştır. İroni felsefi, retorik, edebi, dramatik ve görsel bağlarıyla tüm estetik vizyonlar için dinamik, sorgulayıcı ve soyut biçimci bir model olmuştur.

### 3. Kavramsal Fotoğraf ve İronik Stratejiler

Sanat varoluşundan itibaren kavramlarla bağlantılı olmuş ancak M. Duchamp ile birlikte kavram yaratıcılık için araç olmanın dışında bir amaç olarak önerilmiştir. "Kavramlar üzerinden düşünmek, dil ve mekansal değişimlerle bilince referanslı üretim, bu sanatın kendi konumlandırmasını oluşturmuştur" (Özgen, 2020, s. 45). Duchamp'ın açılımı felsefi bir derinlik boyutu ile birlikte kendini göstermiştir. Sanatçı *Bisiklet Tekerleği* (1913) çalışmasında, tabure üzerine özne yerine bir nesne oturtmuş ve böylece nesne-özne yer değişimi ile kavramsallaşmaya ve form yerine kavram öneren harekete yol açmıştır.



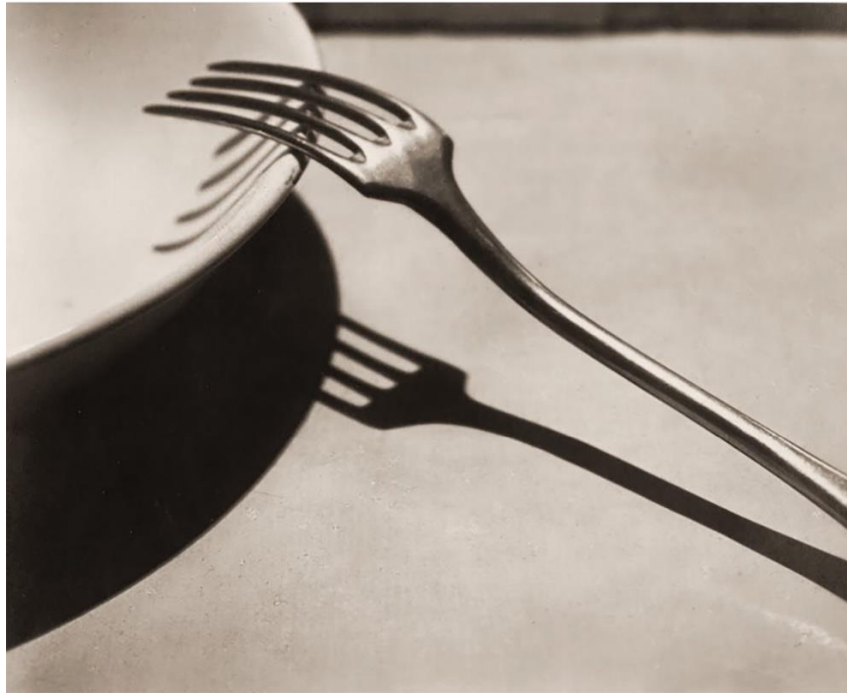
**Görsel 1.** *Bisiklet Tekerleği*, Marcel Duchamp, 1913.

Minimalizmi takiben, kavram sanatı ve sonrasında 1960'lı yıllarda kavramsal sanat terimi gündeme gelmiş ve yayılmıştır. "Bu noktadan sonra sanat, belki de Hegelci bir tarzda felsefeye dönüştü. Sanat yapmak demek artık, belli bir düşüncenin görselleştirme yoluyla ifade edilmesi anlamına gelmekteydi" (Polat ve Uzun, 2019, s. 15). Hegelci düşüncede mutlak tin kendini düşünsel boyutta ifade etmekte ve düşünce de buna paralel duygusal olarak açığa çıkmaktadır. Bu bağlamda sanat, Hegel için bir felsefe ve dünya görüşünün yapıt ile gerçekleştirilerek sunulması anlamına gelmektedir.

### 3.1. Kavramsal Fotoğrafın Eklektik Disiplini

On dokuzuncu yüzyılda fotoğrafın resime benzetilme düşüncesine karşılık, yirminci yüzyıl başlarından itibaren naturalist, doğrudan ve saf fotoğraf yaklaşımları onun bir sanat formu olarak kabul görmesi fikrini güçlendirmiştir. Bu durum fotoğrafın kendi ifade tarzını ortaya koyma çabalarını desteklemiştir.

Yirminci yüzyılda modern fotoğraf yaklaşımlarından ayrı bir tavır olarak deneysel ve öncü (avangart) fotoğraf anlayışı gündeme gelmiştir. Aynı süreçte, Fütürizm, Dadaizm, Konstrüktivizm, Sürrealizm, Pop Art gibi hareketlerle birlikte yürüyen disiplinlerarası bir yöntem kullanıma girmiştir. “Bu anlayışın savunucuları, fotoğrafın bir sanat formu olarak kabul edilebilmesi adına resme benzemesini değil, fotografik görüntünün sanat olarak değerlendirilebilmesi için hiçbir sınırlama olmaksızın kullanılması gerektiğini savunmuşlardır. Bu anlamda da hem teknik hem de içerik olarak yeni arayışların peşinden gitmişlerdir” (Göktaş, 2014, s.109). Man Ray, Laszlo Moholy-Nagy, Aleksandr Rodchenko, John Heartfield, Hannah Höch, Kertész, A., Frederick Sommer, Philippe Halsman, David Hockney ve Andy Warhol gibi sanatçılar bu arayışta öncü olmuşlar ve kalıp dışı yaratıcılıkta yeni bir boyut olan kavramsal anlayış kapısını aralamışlardır.



Görsel 2. *Fork*, Andre Kertész, 1928.

Fotoğraf ve fotoğraf temelli görüntüler disiplin olarak kavramsal sanat merkezinde yer alarak fikir ve kavramların etkili bir biçimde akatarımını sağlamıştır. Kavramsal fotoğrafın eklektik doğası ele alındığında, fotoğraf kartı ve bir gösterge olarak kendi varlığı, gösteren ve gösterilen kavramlarıyla ile anlamlandırma boyutu, haberleşme, iletişim işlevi ve memento mori gibi nitelikleriyle oldukça geniş bir perspektif sunmaktadır. Günümüzde ise dijital teknolojiler ile bu eklektik yapı küresel bir yayılma sayesinde daha da gelişmiştir. Aynı zamanda yapıtların estetik yorumlama biçimleri de önceleri fotoğraf teknolojileri ile yapılırken bugün bilgisayar teknolojileri ile içerik ve biçim katmanları sınırsız olarak üretilmektedir.

Yapay zekâ ile algoritmik yaratıcılığı son haline ulaştıran güncel durum ontolojik bir ironiyi de ortaya çıkarmaktadır. Yapay zekâ fotoğrafçı etmenini de giderek devre dışı bırakarak mevcut internet havuzundan istediği görüntüleri alıp yorumlayarak üretmekte ya da var olmayan fotoğrafları anahtar kelimeler sayesinde yüksek bir hız ile yeniden inşa edip oluşturmaktadır. Platformların sunduğu ekletisizm sayesinde farklı sistemlerden alınan unsurlar yeni bir sistem içinde yeniden işlenmektedir. Kitlesele tüm medyalarda kullanıma açılan görüntü işleyen yapay zekâ uygulamaları, popüler fotoğraf yarışmalarına da konu olmuş. *The Electrician* (2023), bu uygulamaları kullanarak kazandığı ödülü redederek, konuyu tartışmaya açmak için bu yola başvurduğunu açıklamıştır.



Görsel 3. *The Electrician*, Boris Eldagsen, 2023.

### 3.2. Fotografik İfade Aracı Olarak İroni

Modern ve Postmodern çağın öncü (avangart) sanat akımlarına kaynak niteliği taşıyan kavramsal yaratıcı stratejiler, özellikle postmodernizm ile ezber bozan bir hale gelmiştir. İhab Hassan belirsiz ve mevcut anlamı kıran bu durumda, ironi kavramını metafiziğin karşısında postmodern olgulardan biri olarak konumlandırmıştır. Çağdaş sanatın algı politikalarına etki eden ironik biçimcilik, belirgin olarak Dadaizm ve ardından 1960'lardaki kavramsal açılım, son olarak da 1980'lerdeki post-kavramsal dönemle birlikte yaratıcı ifade yöntemlerindeki karakterin belirlenmesinde rol almıştır.

Kavramsal açılımı takiben ironik ifadenin dolaşıma girerek yaratıcı stratejilerde paradigma kayması, sanat, tasarım ve iletişim disiplinlerindeki ironikleştirme tercihlerini daha dinamik hale getirerek güncel sanatta da etkisini göstermiştir. Günümüzde tanımı ve ontolojisi değişen fotoğraf bir yazılım haline gelerek geçmiş vizyonların anakronisi ile önceki teknik, estetik temaları devşirerek tarihsel bir ironi ortaya koymuştur. Bu ironi, sanat tarihinin tekrarlarla öne çıkan döngüsel bir güncellemesi gibi görünmektedir.

Postmodern durum ile hızlanan görselliğin popülaritesi internet ve yeni medya ile daha da üst düzeye taşınmıştır. Bu ortam, fotoğrafta üretim, sunum, paylaşım ve sürekli güncelleme odaklı etkileşimli tüketim davranışları bağlamındaki geleneksel iletişim akışını değiştirerek, algı politikalarına dair düşünsel ve anlamsal üretim-tüketim yaklaşımıyla yeni bir dünya yaratmıştır. Bu dünyada çok kimlikli kişisel bir retorikle çalışılmaktadır ve hızlıca bireysel hakikatler inşa edilebilmektedir.

Çeşitlenerek küreselleşen teknolojilerle kitleleri birbirine bağlayan dijital medya, zamanla bütün iletişim sistemlerini kapsayan tek mecra olmaya doğru evrilmiştir. Küresel *yeni medya* düzeni, farklı ifade olanakları yaratmıştır. İronik ifade ve ironikleştirme olgusu da geniş internet ağlarının sürekli ürettiği aşırı enformasyonun içinde, hızlı farkedilerek anlamların aktarılırken kavranmasını sağlayacak olanakları sunmuştur.

İronik ifade yönteminin görüldüğü alanları günümüz kavramsal fotoğraf ve fotoğraf temelli yaratıcı stratejiler bağlamında sınıflandırdığımızda genel olarak altı ana disiplin başlığıyla şöyle sıralayabiliriz:

- Sanatsal fotoğraf ifade aracı olarak ironi
- Belgesel fotoğraf ifade aracı olarak ironi
- Reklam fotoğrafı ifade aracı olarak ironi
- Deneysel fotoğraf ifade aracı olarak ironi
- Analog ve dijital fotoğrafın iç içe geçme ironisi

Disiplinlerarası çalışan fotoğraf her kapsamda kendine özgü bir estetiği var etmektedir. Söz gelimi dijital estetik, yazılım olarak tüm olanakları çalıştırabilmekte, farklı dil ve anlatım biçimlerini sunmaktadır. Dijital ve analog fotoğraf olguları da diyalektik bir durum olarak birbirlerine karşıymış gibi görünmekle beraber birbirlerine öykünerek var olmakta, diyalektik tartışmalarla yaşamaktadır. İronik ifade geniş retorik repertuarı sayesinde, Barthes'in gösteren ve gösterilen sentezi dışında yarattığı boşluklarla anlamlandırmanın işleyişine yeni bir keşif alanı açmıştır. İronik niyet form ve kalıp olarak, gerçeklik bakışına görüntü ile içerik arasındaki farklılık ilişkisine odaklanma iradesini ortaya koymuştur.

Her izleyici fotoğrafa belli bir okuma deneyimi, toplumsal kültürel görüş, inanç ve beklentiler içinde yaklaşır yorumlamaktadır. Aslında görsel okuma ve anlamlandırma, kendi bilincimiz, dünyadaki yaşam ve dilyetimize doğrudan bağlanmıştır. Bu suretle yorumlamalar benliğimizin de yorumlanması anlamına gelmektedir.

### 3.3. Fotografik Dilyetisi ve İronik Stratejiler

Kimyasal fotoğrafçılık yılları ile dijital fotoğraftaki ontolojik ayrımın ilk dönemleri ve izleyen süreçlerde, John Hilliard, Victor Burgin, Lucas Blalock, Liz Deschanes, Erik Kessels, Joachim Schmid, Şahin Kaygun, Jan Dibbets, Duane Michals, Ralph Gibson, Teoman Madra, Orhan Cem Çetin, Gökhan Birinci, Madoz, Thomas Ruff, Jeff Wall ve Corinne Vionnet gibi sanatçılar eserleriyle kavramsal biçim, öz ve dilyetisi bağlamındaki yaratıcı potansiyelleri ortaya çıkararak ileride bu melez yapının *Meta* fotoğrafta ile birleşebileceğini göstermişlerdir.



Görsel 4. *Untitled*, Chema Madoz, 2016.

Piksel tabanlı fotoğrafçılık, çok yönlü karakteri ile post-fotoğraf ve daha sonrakilere atıflarıyla yeni sorgulamalar, önermeler içermiştir. Daha yüksek bir gelişim aşamasına işaret eden meta-fotoğraf ise bütünüyle ontolojik sorgulamaların, kodların ve verilerin düzeyinde çalışmaktadır.

Vilem Flusser, dijital dönüşümün geçiş dönemi yılları 1980'lerde, fotoğrafın ilişkiler örgüsü, felsefesi ve aygıtı (apparatus) kavramı üzerinden fikirlerini ifade etmiştir. "Fotoğraf makinası, fotoğraf üretimi için programlanmıştır ve üretilen her fotoğraf da programlanmış yeteneklerin somutlaşmış bir görünümüdür. Bu yeteneklerin toplamı bir fotoğraf makinası ile yapılabileceklerin tümüne eşittir" (Flusser, 1991, s. 30). Flusser'in *Apparatus* kavramı ile belirtilen programlama günümüzde makinalardaki yazılımların bütünü olan işletim sistemi olarak değerlendirilebilir.

Post fotoğrafın vizyonları, hakikat sonrası çağ ve internet ile birlikte algoritmik bir yapıyla estetik bağlamlar oluşturma sürecini işletmiştir. Günümüz postmodernist ironi eleştirisini yaparken, tarihsel perspektif içinde bugünden geçmişe ve geçmişten bugüne doğru ilerleyerek kurgulamaktadır. "Zamanımızın sadece yeni ve farklı olanı değerlendirme eğilimine karşı, doğrudan bir tepkiyle, geçmiş deneyimlerimizde neyin değerli olduğunu görmek için bizi yeniden, üzerinde düşünülmüş bir geçmişe götürür. Ancak ironiye dayalı eleştirisinin iki keskin ucu bulunmaktadır: Geçmiş ve şimdi birbirinin ışığında değerlendirilmektedir" (Hutcheon, 2020, s. 81).

Temel yönleriyle ironi ve ironikleştirme, göstergelerin etki biçimleri ve bileşenleri çerçevesinde öncelikle bir ifade biçimi boyutuyla değerlendirildiğinde dinamik ve statik ifade kavramlarına ulaşılabilmektedir. Bilişsel etkisi, beklenmedik sürprizli yapısı, zihinde derin işleme ve etkileşim gerektiren doğası ile ironi yöntemi özünde dinamik ifade karakterlidir. Kavramsal fotoğraf hareketinin dil yetisi bağlamında tekdüzeliği kıran yaratıcı stratejisindeki ayırt edici özellikler sıralandığında; ters yüz etme, yeni bir yol açma, mizah, anlamı kaydırma ve aşırı sonuç gibi temel bileşenlere ulaşabilmek mümkün olmaktadır. Kuralları boşveren bu eleştirel sorgulamacı mekanizma izleyicisini her zamanki gibi paradoksa çekmektedir.

### 3.3.1. Kavramsal Vizyonlu İronik Fotoğrafın Anlamlandırılması

Fotoğraflarda üretilen görüntülerin anlamlandırılmasındaki yaşanan gelişmelerde, dilbilimci F. Saussure'un mirasından hareket eden ve 1960'lı yıllarda geliştirdiği gösterge kuramıyla görsel göstergebilimini ortaya koyan Roland Barthes'in katkıları önemli olmuştur. Önceleri metinlerin çözümlenmesiyle başlayan çalışmalar Barthes ile birlikte görüntülerin sistematik çözümlenmesi çabasına dönüşmüştür. Bu durum, yirminci yüzyılda görselleşmenin arttığı, küresel medya ve görsel iletişimin endüstrileştiği bir dönemde görsel okuryazarlık bağlamında anlamların okunması, anlaşılması ve aktarılmasına yönelik önemli katkılarda bulunmuştur.

Fotoğraftaki ironik ifade yöntemi, Barthes'in göstergebilim teorisindeki göstergelerin düz anlamı ile yan anlamı arasındaki gibi görsel okumaya bir temas işlevi görmektedir. İki taraf arasında, gerçek durum ile ironik niyet ortasına yerleştirilen bir görüntü, kendisinin ötesinde bir şeye işaret etmekte ve kesintisiz yorumlama sürecine yol açmaktadır. Bu mekanizmada gerçeklik ya da hakikat bilgisinin sembolik olduğu ve doğrudan ifade edilemeyeceği varsayımının merkezi konumda olduğu görülmektedir. İronik anlamın oluşması ve ortaya çıkması, düşünce ile mesele, özne ile nesne ya da zihin ile dünya ayrımının yıkımına karşılık gelmektedir. Gerçekliğin bir yanıtma çatışmasının tezahürünün neticesinde, seyirciye, dünyaya ve ironiste karşılıklı bir rol biçilmektedir.

Günümüzün yeni kültür endüstrisi çeşitli kuruluşlar tarafından oluşturulan içerikleri organize ederek, sunmaya odaklanmıştır. Sosyal medya büyük veri oluşumunda ortaya çıkan içgörülerin yapay zeka ile analiz edilmesi ile kullanıcıların nabzını tutmaktadır.

Medya analitiği uygulamaları ve teknolojileri, insanların kültürel ürünleri paylaştığı, satın aldığı ve etkileşimde bulunduğu platformlardaki hizmetlerde kullanılmaktadır. Bu platformlar şirketleri, arkadaşlardan gelen güncellemeler ve önerilenler de dahil olmak üzere her kullanıcıya içeriğin nasıl ve ne zaman gösterileceğini otomatik olarak seçmek için kullanırlar. (Manovich, 2020, s. 59)

Manipüle edilmiş fotoğraflar hileli yönlendirmelerle dijital etiğe aykırı olarak gerçekliğin yok edildiği bir tehdit haline gelmiştir. Fotoğraflardaki ironikleştirmeler bazen aldatıcı ve anlamların çarpıtılmasına yol açmakta yanıltıcı bağlamlar ortaya çıkarmaktadır. İronik ifadelerdeki gösterilen ile kastedilenin zıtlığı kişisel deneyimlerin öznelliği boyutu çerçevesinde anlamlandırma sürecini işletmektedir. "-*Qualia* yoktur. Bu, gerçeklikle doğrudan bir temasın ve deneyimin olmadığı anlamına gelir ki, daha sonra ikinci bir fırsatta

zihnimiz tarafından detaylandırılır ve *gerçeklik* olarak deneyimlediğimiz şey zaten bu detaylandırmanın sonucudur” (Zizek, 2006, s. 233).

Kavramsal vizyonlu fotoğraflarda ironik tasarımların anlamlandırılması ve ironikleşme stratejilerinde öz ile biçim yani gerçek durum ile ironik niyet arasındaki karşıtlık esas alınmaktadır. Bu karşıtlıkların en önemli özelliklerinden biri eleştirel bakış açısıdır. Karşıtlık ne kadar yansız görünse de gösterilen ve çağrışımsal anlamın gerisinde çoğu zaman ağır bir eleştiri vardır. İroni ve ironikleştirme bir tarafıyla abartı içerir, ikisinin de ortak noktasının gerçeğin saptırılması olduğu açıktır. Gerçeğin mantık sınırlarını aşacak derecede büyütülmesi sonucunda kendi anlamından uzaklaşarak yeni bir anlam kazandığı bu yapıda mecaz anlam da oluşmaktadır. İroni kapsamında kullanılan, üst bakış, ince alay ya da bazen mizahın kendini hissettirmesine karşın son derece ciddi bir tavır zorunlu kılmaktadır. Bu anlamda ironik ifade, görünen görüntünün arkasındaki görünmeyen karşıt söylemi, çelişki noktasına yapılan vurgu ile ortaya çıkarmayı amaçlayan karmaşık bir iletişim becerisi olarak düşünülebilir.

Görsel göstergebilim ve görsel iletişimin algı çerçevesindeki bilincin ironik ifadeleri ele alışı ve işleme aşamaları düşünüldüğünde süreç şöyle kurgulanabilmektedir: Öncelikle beyin görülen görüntünün (gösterge) gerçek anlamını kaydetmektedir (gösteren), sonra gerçek durumu kaydetmekte (gösterilen) ve sonra bir bağlantı kesilmesi hesaplayarak ironik niyeti ortaya çıkarmaktadır.

#### 4. Joan Fontcuberta ve İroni

Joan Fontcuberta'nın (d. 1955) yapıtlarındaki ironik yaklaşım, çelişkili unsurların arasındaki sentezin yapılmasını mümkün kılmaktadır. Fontcuberta, doğa, teknoloji, fotoğraf ve hakikat arasındaki çatışmalara odaklanmaktadır. Fotoğraf serilerindeki ironik sonuçlu kavramsal çalışmaları, proje ve hikayelerinde görülen mizahi kamuflej sade bir gerçeklik ile yanlısıma karşıtlığı üzerinden kurgulanan postmodern durumun bir bileşeni olarak değerlendirilebilir. Fontcuberta somut dünyanın dışında görüntülerin ikili gerçeklik etkisi ile ilgilenmektedir. Gerçekliğin kurgulanmış modellerinin üretilmesi hedefiyle kimlikleri yeniden yaratmaktadır. Sahte belgeler aracılığıyla ve ironik bir biçimde *aldatmadan* eleştirel tepkiyi uyandırmak niyeti taşımaktadır. Çalışmaları fotografik görüntünün ve kavramların ironilerle dengelenen eleştirisi çerçevesinde seçilmiş bir retorik içermektedir. Fontcuberta manipülasyon yoluyla, gerçekliğin etkilerini ve teknolojik görüntünün ürettiği hakikat kapasitesini sorgulayan bir yaklaşım geliştirmektedir.

Fontcuberta'nın ironik bakış açısının ve stratejik yaklaşımı bağlamında ciddi mesajların yönlendirilmesi, önemli ve derin içerikleri izleyicinin çok daha kolay kabul edebileceği bir şekilde ele almanın bir yolu olarak görüldüğü düşünülebilir. Fontcuberta'nın bakışında mizahı da kullanan bir ironi, monotonluğu kıran aynı zamanda hayatın zorluklarından kendisini koruyan bir kalkan ve varoluş biçimi olmaktadır.

##### 4.1. Joan Fontcuberta'nın İronik Karakterli Üretimleri

Fontcuberta'nın fotoğraf serileri tekil olmayan, her zaman karmaşık bir iletişim yapısıyla yüklü toplumsal mesaj bagajlarına ait olmalarına rağmen, çoğu zaman çarpıcı ve olabildiğince net bir ironik ifade biçimine sahiptir. Fontcuberta'nın çalışmalarını belirleyen ana bileşenler ele alındığında; toplumsal boyut, kavramsal boyut, kurgusal boyut ve mizahı kullanan ironik boyut sıralamasıyla dört katmanda belirginleşen bir tasarım görülebilmektedir. Kurgularında aşırı sonuçlu mizahı kullanan ironiler çoğunluktadır.

Çalışmalarındaki, mizahi ironinin kültürel boyutu ile ilgili Fontcuberta şöyle söylemiştir:

Mizah ve ironinin kökeni tam olarak aynı olmasa da birbirlerine çok yakındırlar. Güney Avrupa'dan, Akdenizlilerden ve nezaketten geldiğini düşünüyorum. Kuzey Avrupalılar Güneylilere göre çok daha ciddi. Güney Avrupalılar daha çok şaka yapan insanlar olma eğilimindedir. Yani mizah bizim için oldukça yaygın bir araç. (Fontcuberta, kişisel görüşme, 2022)

Aşırı sonuçlu ironik projelerdeki temel motivasyonların sebepleri Fontcuberta'ya göre:

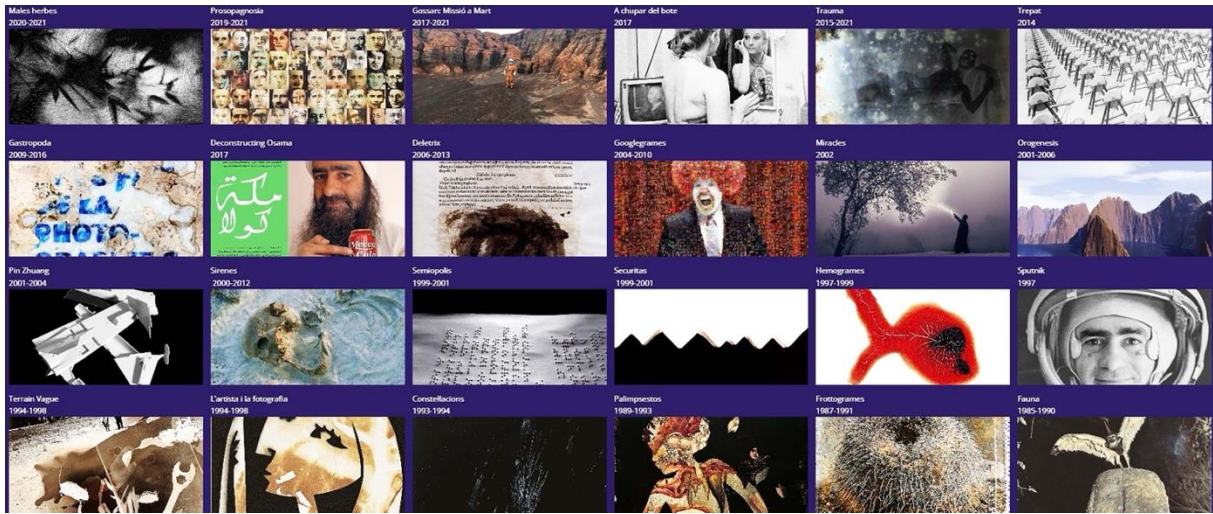
Politik bir çerçevesi var. İspanya'da bir diktatörlük altında doğdum ve çalışmalarımın çoğu otoriter söylemlere meydan okumanın bir yolu. Siyasi, dini, medyadan, sanat dünyasından, hayatımızı etkileyen her türlü disiplinden. Bunun benim varoluş biçimimin ve hayatla yüzleşme tarzımın bir parçası olduğunu düşünüyorum. Bu ironik yaklaşımın aynı zamanda beni hayatın zorluklarından koruyan bir kalkan olduğunu düşünüyorum. Kendimize gülmekle başlayarak her şeye gülmemiz gerektiğini düşünüyorum. Bizler genellikle hayatımızı şekillendiren bazı kurumların kurbanlarıyız. Ben de kendimle bu durumlarla

yüzleşmeye çalışıyorum ve çalışmalarım insanların bu tür karşıtlıklarla yüzleşmelerine ve galip gelmelerine yardımcı olmak için pedagojik bir araç. (Fontcuberta, kişisel görüşme, 2022)

Fontcuberta'nın kurgusal tasarımlarındaki manipülasyonlar eleştirel bir telkini hedeflemiştir. Sanatçının hikâyelerine verdiği isimler ve fotoğraf serilerindeki belirgin paradokslarla ironik niyet çoğu zaman hemen anlaşılmalıdır. Eserlerindeki bilim kurgu estetiğine varan algoritmik çalışmalar ya da analog deneysel yaklaşımlar ve politik sorgulamalardan oluşan bir vizyon olarak kavramsal fotoğrafın içinde kendini göstermiştir. Fontcuberta'ya göre hikâye kurguları:

Görüntülerin bir tür kurala, bir tür yerleşime sahip olduğu bir anlatı eklenmesiyle ilgileniyorum. Dolayısıyla benim sorum, teorik sorum, fotoğraf ve farklı fotoğraf türleri için yerleşim hangisidir? Bilimle, dinle, ne bileyim eğlenceyle, kültürün, iletişimin, politikanın ve benzeri şeylerin farklı yönleriyle ilgileniyorum. Fotoğrafların bu belirli çerçevelerde veya bağlamlarda üstlendiği rol, işlev üzerine düşünmeye çalıştım. Projelerimin çoğunda bir tür anlatı veya konuşma olmasının ve bir hikâyeyi açıklamalarının nedeni budur, çünkü genellikle fotoğraflar hikâyeyi ve bir anlatıyı ayakta tutmaya yardımcı olur. (Fontcuberta, kişisel görüşme, 2022)

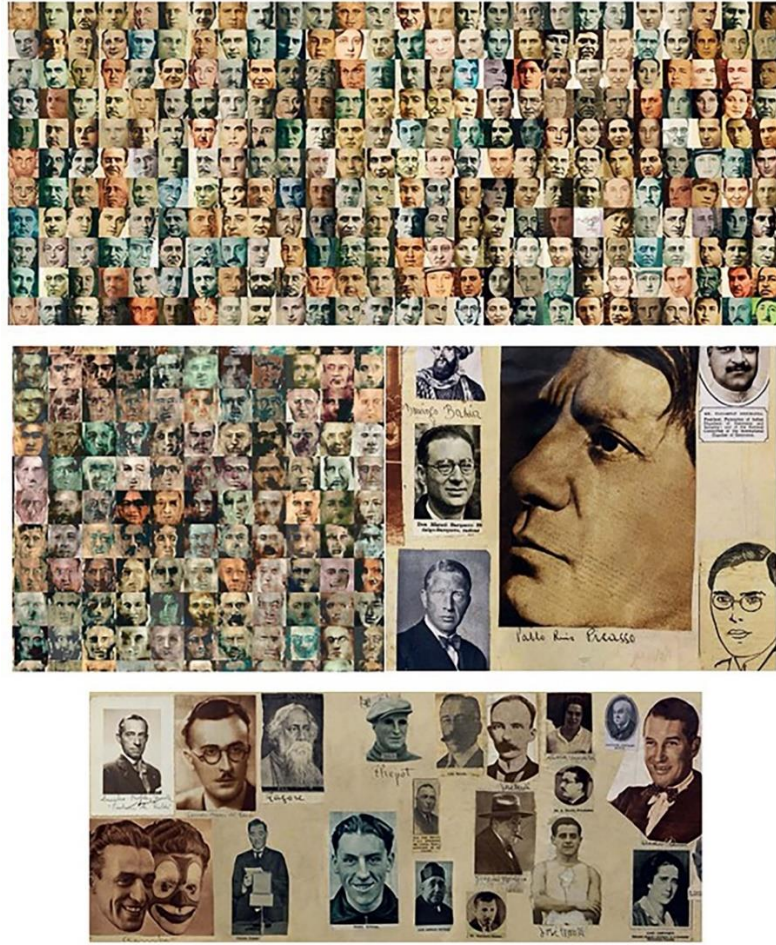
Kavramsal fotoğraftaki eklettik vizyonun ve içerdiklerinin işin ruhunun bir parçası olduğu düşüldüğünde Fontcuberta'nın tüm çalışmalarının bu bağlamda bir denge meselesinde birleştiği ve geliştiği değerlendirilebilir. "Kavramsal fotoğraf, Roland Barthes'ın fotoğrafın noem'i olarak adlandırdığı, kendi doğasının, kendi özünün analizi anlamına gelir. Hayatımın yaklaşık elli yılı boyunca fotoğrafa baktım ve bunun gelişen bir fotoğraf olduğunu fark ettim" (Fontcuberta, kişisel görüşme, 2022).



Görsel 5. *Projectes*, Joan Fontcuberta, 2023

#### 4.2. *Prosopagnosia* Projesi (2019-2021)

*Prosopagnosia*, birisiyle tanışırken yüzleri tanımakta güçlük çeken, görünüşleri bize çok tanıdık gelen ve birbirimizi tanıdığımızdan emin olamadığımız bir hafıza bozukluğudur. *Prosopagnosia* (yüzleri hatırlamanın olanaksızlığıyla ilişkili hafıza patolojisi), 1930'larda faaliyet gösteren yerel bir İspanyol gazetesinin zamanın tanınmış şahsiyetlerine adanmış fotoğraflarından oluşan tarihi arşiviyle yürütülen bir projedir. Bu portre koleksiyonu, arşiv portrelerinden yeni yüzler oluşturmak için otomatik öğrenme süreci geliştiren ve derin öğrenme alanında kullanılan bir yapay zekâ algoritması *Generative Adversarial Networks* (GAN) için girdi görevi görmüştür *Prosopagnosia*, yüz tanıma diyalektiği ve ünlü portreler üzerine yapay olarak yaratılmış bir spekülasyondur. Birbirine bakan ve açıklarını yakalamaya odaklı iki ağdan (bu nedenle düşman olarak anılır) oluşan derin sinir ağı mimarileri olan GAN, hiç var olmayan portreler oluşturmak için kullanılmıştır.



**Görsel 6.** *Prosopagnosia*, Joan Fontcuberta, 2019-21

Sonuç olarak hiç var olmamış insanların fotogerçekçi görüntülerinden oluşan yeni bir koleksiyon ortaya çıkmıştır. Nihai görüntüler inandırıcı bir şekilde fotografiktir ancak; odak noktası esas olarak sanat tarihindeki önemli adımları yeniden ele alan kübist ve sürrealist portrenin çağdaş bir versiyonunu geliştirir. Bilgisayar yüzleri üretmeyi öğrendiğinde, minimalizmden dışavurumculuğa ve gerçeküstüçülüğe kadar sanatın hafızası çağırıştırılmıştır. “Ancak bu proje, sanat tarihinden çok görüntünün ontolojisini sorgulamış ve fotoğrafın referanssız kurumsallaşmasına tanık olunmuştur. Bilgi işlem fenomeni kameraları yutmuş ve temsil artık hayal gücünün değil, hesaplamanın bir ürünü olmuştur” (Fontcuberta, 2019).

GAN’lerde birbiriyle çekişme halinde bulunan 2 farklı yapay sinir ağı bulunmaktadır. Bunlar Üretici (*Generator*) ve Ayırt Edici (*Discriminator*) ağ olarak adlandırılır. Üretici ağ, gerçeğe benzeyen yeni veriler (resimler, sesler, modeller vb.) üretirken Ayırt Edici ağ da sahte ve gerçek verileri birbirinden ayırt etmeye çalışır. Bu iki sinir ağı birbiriyle çekişirken Ayırt Edici ağ giderek gerçek ve sahte resimleri daha iyi ayırt etmeye başlar. Üretici ağ ise daha gerçekçi sahte resimler üretir. (Öngün, 2020)

Bu ironik ikilik, sürekli yenilenen çekişmeli ve paradoksal bir düzlemde ilerlemektedir.

Kavramsal bağlamda *Prosopagnosia* ya da yüz körlüğü olgusu projede kurgulanan algoritmik manipülasyonlar aracılığıyla yapay zekâ olgusunun insanlığı yavaş yavaş ele geçirip kontrol altına almakta oluşunu sembolize etmektedir. Günümüz insanının durumu yapay zekâ ile karşı karşıya gelmesiyle birlikte sürekli güncellenen birbirine hükmetme sınavına dönüşmüştür. Bu durum izleyicide insan-makine zıtlığının düşünülmesine ve sorgulanmasına yol açmaktadır. Mükemmel sahtelik ironikleşerek gerçekliğin sınırlarını zorlamakta ve onu ortadan kaldırmaktadır. Kaçınılmaz olarak birbirlerini işlevsiz bırakabilen bu yapı ontolojik bir açmaz taşınmaktadır.

Çalışmadaki GAN proseslerinin üretimi fotoğraflar eklettik ve aynı zamanda da diyalektik düşünme biçimi yaratan bir dünya illüzyonu haline gelmekte, kimlikler hakikat inşasındaki yeni olasılıklara dönüşmektedir.



## 5. Sonuç

Kavramsal fotoğrafın düşünsel faaliyeti anlama ve anlamlandırma çabaları bilinen en eski çağlardan itibaren işaret ve sembollerle ilişkilendirilerek ifade edilmiştir. Fikirlerin kavramlarla inşa edildiği çeşitli ifade biçimleri ve alternatif algı politikaları tarihsel süreç içinde birçok deneyim başlatmıştır. Deneyimler sorgulama, okuma ve anlamlandırma bağlamında izleyicilerin zihinlerinde dinamizm yaratmıştır.

Fotoğrafın sadece gerçekliği yansıtan statik bir ifade aracı olma anlayışının kırılmasına, dil, düşünce düzeyindeki birikimler ve kavramsal fotoğraf hareketinde var olan ironik karakterli çalışmalar öncülük etmiştir. Bununla beraber kavramsal fotoğrafın eklettik disiplini ve ironik ifade stratejilerinin mevcut anlatım yolları dışında bir gerçeklik boyutu ve hakikat algısı sunmuştur. İroni ve ironikleştirme bu hareketin sahip olduğu yaratıcı özellikler çerçevesiyle, teknoloji, yeni medya ve yapay zekâ ile dönüşerek karma bir ontoloji ortaya koymuştur. Üretilen eserlerde sanatçılar yarattıkları yeni açılımlarla izleyicilere farklı çıkarımlar, farklı zihin bağlantıları ve yeni anlamlandırmaların kapılarını açmıştır.

İronik dil düzeyinin görüntülerin anlaşılmasına katkıları bağlamında postmodernizm yıllarından itibaren Fontcuberta gibi öne çıkan sanatçılar gerçeklik algısının boyutlarıyla oynayarak, projelerindeki ironik anlatımları yaratıcı strateji olarak tasarlamışlardır. Her zaman kavramsal bir duruma ulaşan ironilerindeki paradokslarla izleyiciyi gerçeğe götüren en iyi ipuçlarını gösteren çalışmaları anlamlandırmadaki tekdüzeliği kırmış ve anlamların daha net kavranmasına yardımcı olmuştur.

İronik kurgulu kavramsal fotoğraflarda izlenen, düalist zıtlığı aşan öz ve biçimin birlikte var edildiği bir denge kurabilen ve diğer stratejilere göre görülen ile anlaşılan düzlemlerinde daha dinamik çalışan bir hakikat arayışı görülebilmektedir. İronik ifadelerin bireyde fotoğraf okuma ve anlamada yarattığı farkındalık nesnel gerçekliklerin ayırdındaki algı ve düşünce biçimlerinin değişimine doğrudan etki edebilmektedir.

## Kaynakça

- Bahtin, M. (2020). *Karnavaldan romana* (C. Soydemir, Çev.) Ayrıntı Yayınları.
- Behler, E. (2008). Antikçağda ironinin ortaya çıkışı (O. Türkay, Çev.). *Cogito*, 57, 20–24.
- Bircan, U. (2016). Sokrates'ten Kierkegaard'a ironi. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 27, 79-110.
- Booth, W.C. (2016). *İroninin retoriği* (S. Sarı, Çev.). Hece Yayınları.
- Cebeci, O. (2008). Tarihsel bir perspektif üzerinden ironi tür ve tekniklerinin gelişimi. *Cogito*, 57, 87-104.
- Duchamp, M. (1913). *Bisiklet tekerleği*. <https://listelist.com/marcel-duchamp-kimdir/>
- Eldagsen, B. (2023). *The electrician*. <https://www.eldagsen.com/sony-world-photography-awards-2023/>
- Flusser, V. (1991). *Bir fotoğraf felsefesine foğru* (İ. Derman, Çev.). Hece Yayınları.
- Fontcuberta, J. (2019-21). *Prosopagnosia*. <https://www.artsy.net/artwork/joan-fontcuberta-prosopagnosia>
- Fontcuberta, J. (2023). *Projectes*. <https://www.fontcuberta.com/wp/projectes>
- Göktan, M.Ç. (2014). *Kavramsal fotoğraf* (Tez No. 368536) [Sanatta yeterlik tezi, Kocaeli Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Güçbilmez, B. (2005). *Sophokles'ten Stoppard'a ironi ve dram sanatı*. Deniz Kitabevi.
- Hutcheon, L. (2020). *Postmodernizmin poetikası* (Y. Balcı, Çev.). Metis Yayınları.
- Kertesz, A. (1928) *Fork*. <https://www.moma.org/interactives/objectphoto/objects/83802.html>
- Kierkegaard, S. (2020). *İroni kavramı* (S. Okur, Çev.). İmge Kitabevi Yayınları.
- Madoz, C. (2016). *Untitled*. <https://www.artsy.net/artist/chema-madoz?page=6&medium=>
- Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. The MIT Press.
- Öngün, C. (2020). *Generative adversarial networks (GAN) nedir?* <https://cihanogun.medium.com/generative-adversarial-networks-gan-nedir-5cc6a48a6870>

Özgen, O. (2020). *Kavramsal fotoğraf bağlamında Chema Madoz* (Tez No. 635921) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Özgen, O. (2022). Post-Fotoğraf ve ironi. S. Atay, E.E. Ercan (Ed.), *Post-Fotoğraf* (s. 48-71) içinde. Eğitim Yayınevi.

Polat, N. ve Uzun. İ. M. (2019). Kavramsal sanat sunuş. *Teorik Bakış Dergisi*, 13, 15.

Yurt, C. (2020). *Postmodernite ve ironi: Nietzsche & Rorty*. Urzeni Yayınevi.

Zizek, S. (2006). *The parallax view*. The MIT Press.

## A Proposal in Search of the Form of the Theory: Monument for Mihri Rasim

### Formu Kuramla Örgütleme Arayışında Bir Deneme: Mihri Rasim Anıtı

Sevda Duygu Kolbay, *Department of Architecture, İstanbul Gedik University, 0000-0001-7558-7385*

#### Abstract

More than just constituting the material substance of the object, structure establishes a peculiar way of transferring meaning via metaphor. In design phases, the content constructed with manifestos brings out a context by the form. Both in disciplines of art and architecture, in monument design, the link between the order of elementary geometry and the symbolic values conveyed through it becomes apparent. A monument is a structural object in which meaning, and form integrate. Monument and memorial space-themed design competitions are idea-generating processes in which this desire stands out sharply. In this study, it is aimed to investigate the semantic equivalent of a product with its form through semiotic matching of structural components in its qualitative aspects. For this purpose, the expansion of the correlation will be questioned through a monument proposal for İstanbul Senin/Design Artwork Competition Mihri Rasim (Müşfik) category. The conditions, defining the abstracted person life cycle and way of integration with life are the design layers of the monument. The next stage is aimed to establish the relationship between abstraction and the design principles. The inferences drawn include the pursuit of a conclusion on the monopoly of this hypothesis and a methodology for reading the architectonic expression of other monuments. So, it may be possible to carry the structure beyond being an object by surveying the structure in a holistic order with the theoretical base of design values.

**Keywords:** Form, structure, Mihri Rasim Monument.

**Academical Disciplines/Fields:** Architecture, plastic arts.

#### Özet

Strüktür, nesnenin maddi özünü oluşturmanın ötesinde, metafor yoluyla anlamı aktarmanın kendine özgü bir yolunu da kurar. Tasarımda, manifestolarla yapılandırılan içerik, form ile bir bağlama tutunur. Sanat ve mimarlık disiplinleri arakesitinde, anıt tasarımında, formu tanımlayan elementer geometrinin düzeni ve bu yolla taşınan sembolik değerler arasındaki bağ belirginleşir. Anıt, anlam ve formun bütünleştiği yapısal üründür. Anıt ve anma temalı tasarım yarışmaları ise, bu arayışın keskin biçimde ön plana çıktığı fikir üretim süreçleridir. Bu çalışmada, yapısal bileşenlerin göstergebilimsel eşleştirilmesi yoluyla, bir ürüne form ile yüklenen semantik karşılığı nitel yönleriyle araştırmak hedeflenmektedir. Bu amaçla, İstanbul Senin/Yeşil Alanlarda Sanat Yapıtları Tasarımı Yarışması'na Mihri Rasim (Müşfik) kategorisinde sunulan öneri çalışmanın kuramsal temelleri üzerinden söz konusu bağını sorgulanacaktır. Anıtın atfedildiği kişinin yaşam koşullarının, yaşam döngüsünün ve yaşam ile bütünleşme yolunun soyutlanması üzerinden tasarım katmanları belirlenerek alt başlıklara ayrılır. Bir sonraki aşama, soyutlamada ulaşılan değerler ile tasar ilkelerinin bağıntısını kurabilmeye yöneliktir. Elde edilen çıkarımlar, bu öneri tekelinde bir sonuç elde etme, başka anıtların ifade dilini okumada bir yöntem oluşturma arayışlarını içerir. Böylece, strüktürü bir nesne olmaktan öteye taşıyarak, tasarım değerlerinin kuramsal karşılığıyla bütüncül bir düzende yorumlamak mümkün olabilir.

**Anahtar Sözcükler:** Form, strüktür, Mihri Rasim Anıtı.

**Akademik Disiplinler/Alanlar:** Mimarlık, plastik sanatlar.

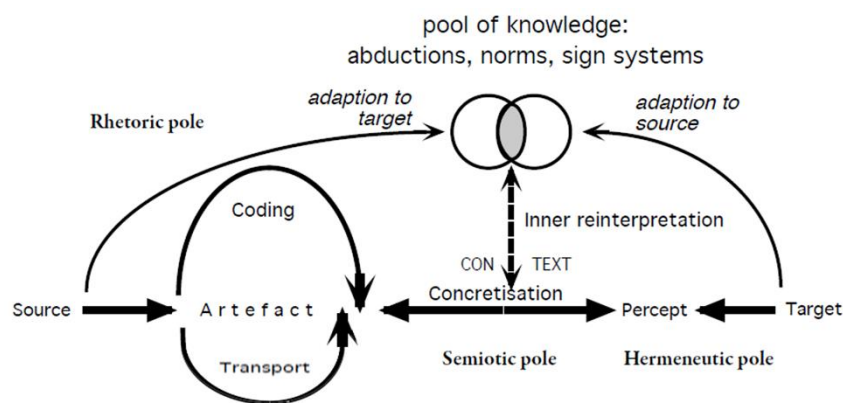
- **Corresponding Author:** Sevda Duygu Kolbay, Department of Architecture, İstanbul Gedik University.
- **Address:** İstanbul Gedik University, Kartal Campus, Cumhuriyet District, İlkbahar Street, No: 1-3-5, 34876, Kartal, İstanbul.
- **e-mail:** duygu.kolbay@gedik.edu.tr
- **Available Online:** 06.11.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1228097

Received: 02.01.2023 / Accepted: 17.08.2023

## 1. Introduction

This study aims to investigate the correspondence of the context attributed to the form, in the ontological intersection of art and architecture disciplines, in monument design through the argument that the content structured with manifestos, clings to the context by the form integrated with the imaginative references. The structuration of the object establishes a path to create meaning. Phenomenologically, the structural, theoretical, and semantic decoding of content, defined by material and form, manifests itself in the areas of action diversified by the construction of the ontology of art and architecture. Design initiates with the desire for the harmonization of form and its context. The output is not only the form, but the whole that unifies form and context, that is, the structure (Alexander, 1964, p. 12). Grounded on the ontological plane where objects have no worth as entities, the structure is in its self-acceptance, which is extracted from the non-existent to the existent (Sartre, 2009, p. 12). In this regard, the embodiment of the object as an artwork is considered the revelation of the entity (Heidegger, 2011, p. 113). Form bears the power to create the context and the field of expression. While the image is being transferred from the objective world to subjective consciousness, it is reorganized in such a way as to carry meaning. Abstract thought is materialized in the object. According to Tunalı (1998, p. 33), the essence of forms is perceived with inner sense, the work of art is a set of perception. The form has different expressive correspondences that are effective in perception depending on the order of the design element organization. Therefore, it can be said that structure - irrespective of whether it is designed or implemented - constitutes a wide space of speech in the way of approaching the semantic root of the object molded by the influence of material, technology, and society. Based on the theoretical foundations of a proposed project in Istanbul Senin/Green Spaces Art Design Competition Mihri Rasim (Müşfik) category<sup>1</sup>, this study strives to achieve the organizing values of form in monument design.

Research focused on interpreting information proposes theories on how the form can be transformed into signs, signs, and images. Sayın and Gorbon (2009) states to analyse design pattern of an object is possible in hermeneutic expansion. In both architecture and plastic arts, the ontological fundamentals of the product can be determinable based on the encoding of knowledge in the consciousness with hermeneutics, a theory of meaning in qualitative research (Image 1). A reading is executed to discover the meaning inherent in the object. A deep insight into how the parts are associated with the whole is sought to be developed. Abstraction happens in the comprehension based on reduction to simplicity through the act of perceiving the whole in parts. In this direction, theories associate the productive power of abstraction with Aristotle's principle of entelekheia - the production of particulars by universals (Arnheim, 2007, p. 198), then at XIX. century it has also been interpreted with an inductive approach in Peirce's theory of signs (Short, 2007). With the same approach, current propositions that maintain their validity on meaning readings in design can be put forward with analyses based on geometric syntax.

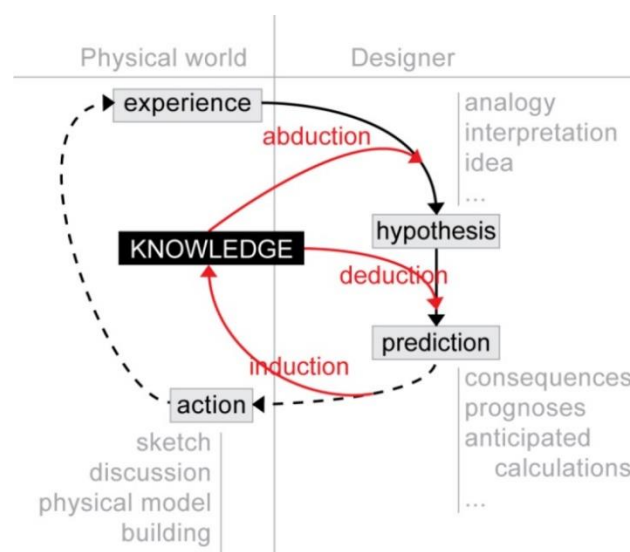


**Image 1.** The way of conveying meaning with semiotic elements (Sonesson, 2006)

<sup>1</sup> The 'Istanbul Senin, Design of Artworks in Green Spaces Competition', which is the subject of the study, was opened in line with the Regulation on Architecture, Landscape Architecture, Engineering, Urban Design Projects, City and Regional Planning and Fine Art Works with the aim of obtaining works that will be placed in Gülhane and Sirkeci parks and that will refresh the place of seven people who are related to these spaces in some way and save their trace to collective memory (IPA Istanbul, 2023).

While the main idea of the design can be defined in a deductive understanding that reaches from the whole to the part, the functions of the elements can be revealed in the inductive approach, which seeks the equivalent of the whole in parts. According to Özer (2018, p. 244), deduction is a means of reaching a judgment about prime functions by the main form. So, induction, provides a general conclusion based on the prime forms that have been brought together. Although the knowledge that is formed by the coding of perception in the interaction between human and object cannot be reduced to a purely logical inference-oriented proposition or elementary contents, the determination of the dominant elements in a universal order brings with it the expression of abstraction. This process creates a way to derive theoretical inferences. In other interpretation of Neuman (2006, p. 90) the true meaning is seldom encountered on the surface; the meaning of the whole can only be ascertained by looking for the linkages between the pieces. A feature that is not concrete and observable and includes mental creations can be handled with inductive reasoning in a qualitative research setting. Studies organized with this approach begin with the collection of empirical data. Evidence-based generalizations are made, and abstract ideas are formed. Theoretical inferences are obtained by interpreting the observed values. Then, the data is tested in the opposite way to validate the theory. A theoretical proposition is established through abstract concepts or by making use of the main lines of the logical connection between the concepts and the data is transformed into inferences.

According to Pauwels et al. (2012), abductive reasoning mode captures the reciprocal of the human mind's functions of generating hypotheses, making predictions, making calculations, experimental design, and learning. The experiential knowledge generated from this constant repetition is based on the interaction between specific low-level patterns and high-level invariant patterns in the human mind. This process may explain how meaning and knowledge can be constructed by generating high-level patterns from low-level data. The analogies defined at this point are the way designers and artists interpret situations and conditions. The design process proceeds by making analogies. The designer establishes hypotheses by making analogies. In other words, new knowledge is created by analogy. The guiding principles in this process are based on objective and factual knowledge. For this purpose, the semantic network is widely used. The underlying object and syntax bring together various information schemas in a correlated network data. Personal information or guiding principles are used to reach conclusions by reasoning. The value studied may be part of a conventional context, or it may have a specific content. Various configurations can occur at the pattern level. Format grammar has a content layout that is functionally equivalent to artificial intelligence rule-based system categories. Petrova and Pauwels (2021) explains in detail the working principle of the system based on topological algorithms. Data is encoded as subject-predicate-object. The predicate is the link that associates the subject with the object. In other words, the expression subject-predicate-object can take any subject and connect it via the predicate to any other object to indicate the type of relationship that exists between the subject and the object. The data network creates an algorithmic composition with a triple structure that allows to describe information with syntax and semantics. The data network is built with ontologies-vocabulary. Ontologies are explicit specifications of shared conceptualizations. Shape grammar syntax can be used effectively to understand a rule reasoned in the semantic network (Image 2).



**Image 2.** The use of deductive and inductive reasoning in semantic inferences (Pauwels et al., 2012)

Form grammar has its origins in linguistics. Chomsky (1956, p. 114) characterizes formal grammar as a set of rules that mathematically describe varying combinations (algorithmic structure) over a generally finite alphabet. Formal grammars fall into two main categories, iterative and analytical. Iterative grammar is a set of rules by which all possible sequences can be repeatedly reproduced based on a given starting image. This process reveals the patterns of an algorithm that contains repetitions in terms of form. Analytical grammar, on the other hand, allows to identify parser elements within the input array of an arbitrary string. Discrete items make up the vocabulary. Thus, while an analytical grammar format focuses on reading, the generative grammar format provides derivation by coding. Each architectural product/work of art has characteristic/features. These features constitute a design language. Language consists of the sequence of words in phrases. Similarly, design is an organization of components. Many form combinations can be encountered in design, but all combinations don't have meaning. At this point, shape grammar provides a way to identify the compositional principles of components. Form is a tool to interpret the equivalent of what was produced in the historical context (Kolbay & Bursa 2022; Kolbay, 2023). There are studies in the literature that take shape grammar as a model to analyze traditional and local building techniques. While the method can be used to determine the architectural identity, form grammar can also be used to suggest compatible building elements (Teboul, 2011). In semantic analysis, meaningful connections defined by form features are established. The syntax implicitly defines the design space. Thus, as much as it is possible to make sense of the existing order, it is also possible to establish a formal order that is compatible with the existing one. The same process applies in the field of art. There are applications where the form is derived with parametric rules (Kunkhet, 2015; Stiny & Gips, 1971; Wagner et al., 2020).

Shape grammar is a system of transformational rules that describe the attributes of a shape. Shape grammar algorithm, which was used for the first time by Stiny and Gips (1971, p. 127) to classify works of art, was created with shapes and spatial relations between shapes, points, lines, planes, and volumes, assuming the word elements that define shapes. The algorithm built with the format grammar offers a set of transformation rules to distinguish or combine elements while interpreting the design. Shapes are the vocabulary of shape grammar in a syntax. The primary purpose of a shape grammar is to understand diagrammatic and parametric rules. Each shape rule creates a parameterized function to interpret all the elements. Variations due to the use of parameters, such as changes in lines and angles of shapes, define new vocabulary generated by the rules. Reviewing a product to capture its structure as simple grammar rules provided by analysis. The process is about finding simple geometric classification techniques so that information can be easily codified. Accordingly, it defines the schematic image as a set of instructions defined on a finite plane. At the center of schematic description is the organization of finite lines. Any shape is characterized by certain features. Schematic coding is carried out through a sequence of Euclidean transformations (Stiny, 2006, p. 134).

It is predicted that it will be possible to interpret the meaning-tectonic relationship with this methodology by taking the existing literature data as a reference, and shape grammar has been chosen as the method that can be used in design language analysis in the study. Within the scope of the study, the correspondence of the shape possibilities in the context was investigated. In this context, the data collection phase of the study begins with the determination of the abstracted values. The first stage is to determine the design principles of Mihri Rasim Monument with a deductive approach. Effective questions in data collection are such as to reveal the living conditions, life cycle and way of integration with life of the person to whom the monument is attributed. With structural analysis, the design layers are determined and divided into sub-headings. What emerges is the structural construct of the object that has meaning. The next step is to establish the relationship between the values achieved in abstraction and the principles of design. Design principles are effective in the production of ideas as well as in the criticism of the work that will emerge, and where the application will be held in the collective memory. Therefore, first the meaning-tectonic relationship is discussed with its effective counterparts in perception. Then, semiotic analysis was tried with an inductive approach in the expansion of form grammar. Mihri Rasim Monument has been studied at morphological, syntactic, and pragmatic levels in the shape grammar algorithm. The simplest way to verify that structural and semantic analysis can be made in any other architectural product/artwork with the hermeneutic-based method tried in a single work here is to examine different designs comparatively. For this purpose, inferences were created by evaluating the other proposals presented within the scope of the competition within the algorithm established with the shape grammar.

## 2. Structural Organization of the Monument for Mihri Rasim

The components that delineate the intellectual whole within the composition of Mihri Rasim Monument consist of 3 distinct layers with sharp borders. The transformation of theory into the structure is abstracted in the metaphor of "shell+obstacle", "elevation" and "brush mark". The conditions/boundaries Mihri Rasim<sup>2</sup> is in are depicted with the metaphor of "shell" and the difficult path of life with the metaphor of "obstacle". The image of the "shell" in structural analysis is generated with wooden beams and an "obstacle" with a sloping reinforced concrete base. The transformation of her stance against these conditions into form reveals the second stage. Mihri Rasim's progress beyond the conditions she is in is represented by metal profiles in the expression of "elevation". By integrating the "brush trace" of Mihri Rasim's life path with the surrounding landscape, all traces of existence are reflected in the workspace (Image 3).

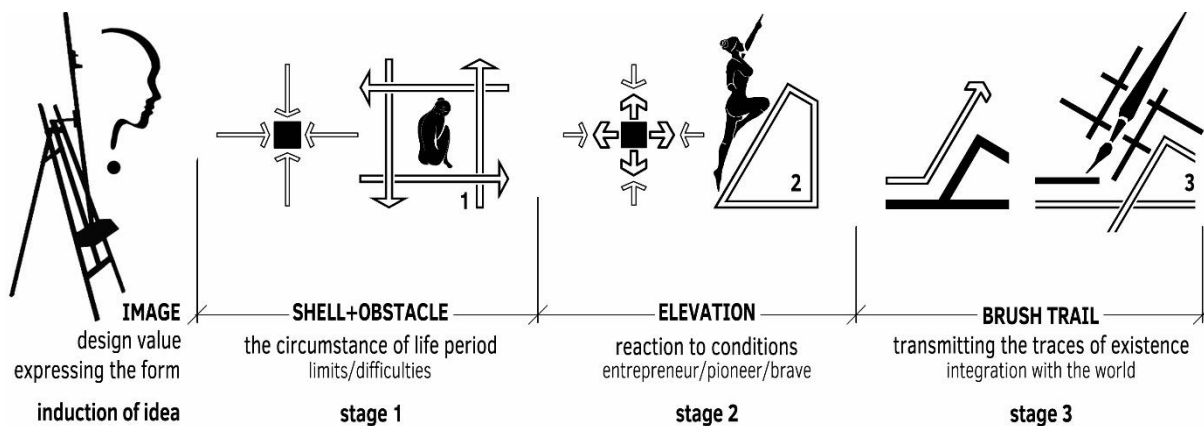
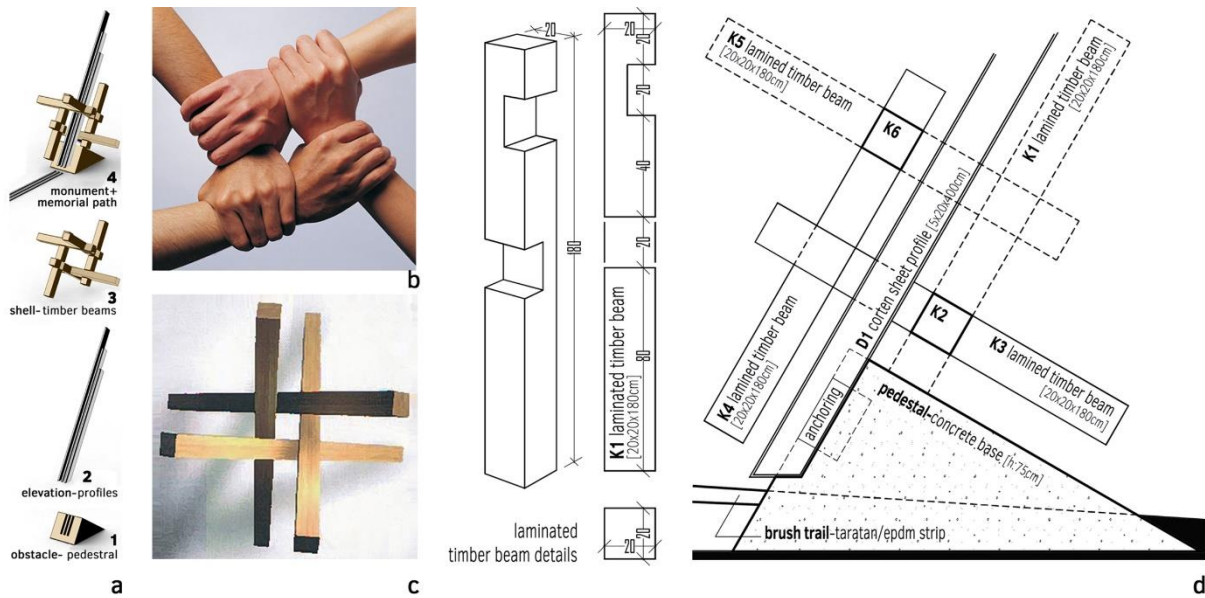


Image 3. Transformation of abstract thought into expression in search of form (Konkur Istanbul, 2023).

### 2.1. Description of Circumstances: Shell and Obstacle

Numerous obstacles on the road to modern civilization were overcome by the power and endeavors of women in twentieth-century Turkish civilization. At the beginning of this century, Mihri Rasim pushed the envelope of the country's conditions and made efforts to overcome the existing oppression imposed by the monarchy on art production and art education. Since there was no educational institution that provided art training for women in this period, she took the initiative and paved the way for the establishment of the Inas Sanayii Nefise Academy. In painting workshops, modelling in harmony with reality can only be accomplished through production based on models. In this context, Mihri breaks new ground during this period, allowing nude models to enter the studios when the "Harem-Selam (genders sitting separately)" order was prevailing in Ottoman society (Tansuğ, 2012, p. 139). The circumstances of the period she was in came to the forefront with restrictions and difficulties. During the transition period from the Ottoman Empire to the Republic, it is obvious that she was aware of the oppressions of this process and tried to break them. The painter, who migrated from Istanbul to New York in the last epoch of her life, undergoes different struggles depending on the process of spatial change (Tongo and Dağoğlu, 2019, p. 28). Looking at Mihri Rasim's literary traces (Toros, 1988, p. 16), it becomes legible that she expressed the material and moral challenges she suffered and tried to make visible the obstacles that an artist might confront. In this context, in the design, expression of idea was put into creating a shell image that integrates with Mihri Rasim's circumstances. A sloping pedestal/reinforced concrete base is installed on the floor of the structure which creates an obstacle, representing the fact that the painter's path in her life journey is not straight. The environmental conditions that surround her and restrict her capabilities are portrayed as a shell, and the geometric construction is abstracted with wooden beams that do not impede the visual flow but merge to form sharp corners. Considering the challenges the painter encountered all around, it is envisaged that 6 laminated wood beams with dimensions of 20x20x180cm reinforce the effect if they are interlocked with opposite directional transitions and are included in facade images and plan projection in the same way (Image 4).

<sup>2</sup> Mihri Rasim is one of the talented portrait painters of the first half of the 20th century. She establishes Inas Women's Industry Nefise School and raised woman painters in the art community. In her half-century career stretching from Istanbul to Rome, Paris and New York, she went far beyond being an artist with the students she trained, the works she produced and her pioneering personality, and left a deep mark in her lifetime (Tongo and Dağoğlu, 2019, p. 26).



**Image 4.** Installation of the uneven base/reinforced concrete base and the bounding shell/wood beams. a- Theory scheme (Konkur Istanbul, 2023), b,c- Joining wooden components (BauNetz, 2023), d- Operational set-up designed for the proposed monument (Konkur Istanbul, 2023).

## 2.2. Transmitting the Traces of Existence into Structure: Elevation

On the way to reach the level of national modernization, Atatürk used the great intellectual-impelling power of art with the principle that *revolutions will not be considered complete unless a revolution is made in art* (Hızal, 1983, p. 891). In this context, Mihri Rasim is a Pioneer in terms of contemporary artistic production as she is in her educational approach. She stands out with her solid drawing, qualified portrait, and figure works. Her inclination towards art is not confined to painting; after Tevfik Fikret's death, she realized the first application of the masking technique by taking a mold of his face and took a noteworthy step in the art of sculpture (Pelvanoğlu, 2013, p.168). Although the trace left by Mihri on her life's journey is embodied in a portrait depiction, this trace is grounded on the sharp momentum that art and art education gained in the progress of modernization. In the work, the state of moving forward by transcending its own margins is abstracted with a structural fiction consisting of multi-layered and parallel components at different elevations, which tend to rise out of a shell (Image 5). In her youth, adulthood, and old age, Mihri Rasim has always attempted to advance further by getting rid of the shell around her on the rough road.



**Image 5.** Addition of elevation/corten sheet profiles fixed on the pedestal, located in the shell (Konkur Istanbul, 2023).



In the elevation, the gradation and hierarchy emerging as a result of the fragmentation of the fiction according to the balances of functioning refer to the transitions between the stages of her life. To emphasize Mihri Rasim's entrepreneurial, pioneering, and daring side, corten sheet metal profiles, which embody power with the hardness of the material, are placed on the sloping pedestal in such a way that it is clearly and firmly held. Even though the surface is uneven, the profiles in Mihri's representation stand firmly on the ground. The elevations consisting of corten sheet metal profiles are fixed with threads and anchor sheet bars inside the pedestal. Mihri Rasim's name and her point of view on art are engraved on the reinforced concrete sloping pedestal, leaving a mark on the reinforced concrete surface. The boundaries of absolute influence are expanded by expressing all kinds of values that are desired to undergo imagery transformation with different materials. This layer is the center/heart of the monument.

### 2.3. Integration with the Surrounding: Brush Trail

The imprints of Mihri Rasim's existence tend to spread around. The traces of this influence in the academy, in her country, and in the world are open to being traced. Based on this, in the final stage, the monument is intended to spread from the center to the periphery in the representation of a brush mark with the landscape layout. In the project area situated in Gülhane Park, the monument path, which will serve as a gateway to guide visitors to the focus of the fictional structure in question, is identified with epdm/tartan strips in the representation of an active brush mark in places. For this central approach, in which the monument+memorial path represents Mihri Rasim's brush and brush mark, not to emerge in a dominant form, but to develop as a part of the place, it is aimed to spread to the defined area by dividing the park into modules with tartan/epdm strips and to organize action areas within the green area (Image 6).

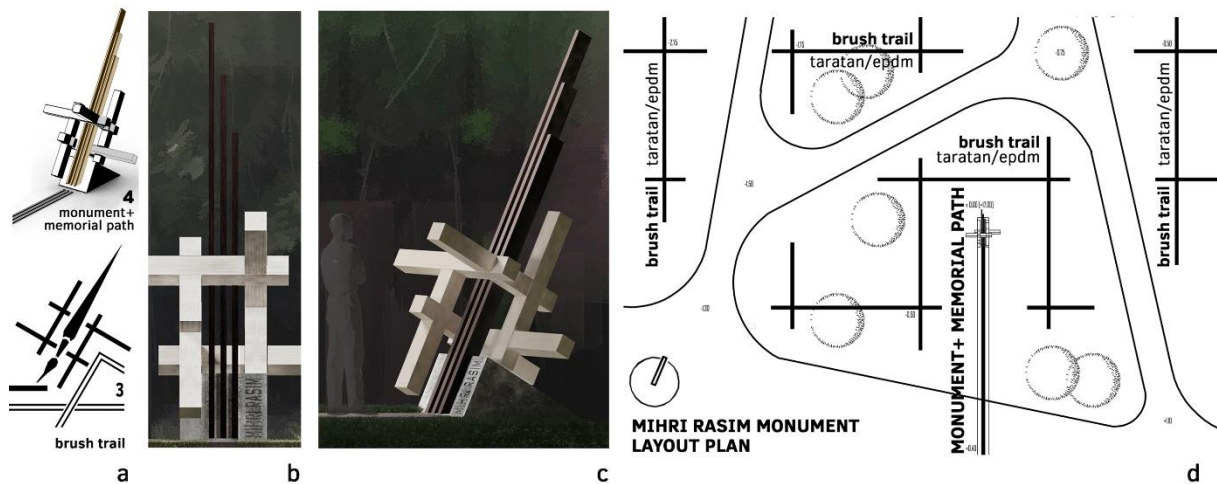


Image 6. Integrating brush trail with the landscape (Konkur Istanbul, 2023).

### 3. Semantic Tool and Tectonics

Güngör (2005, p. 6) defines the specific and effective relationship between the elements in an arrangement or established with another group of elements as meaning. Accordingly, if the elements that come together in a design are prevented from being in an irrelevant, haphazard, and irregular position; and if they are brought into order by fusing with each other in terms of similarities, affinities, and unity of purpose, the style of placement in this order and the unity between the elements becomes the meaning of that design. The main idea dominating the arrangement is grasped through different forms of expression. In three-dimensional space, the notion of abstraction is maintained through the order, versatility, and proportional balance of formal elements. Genç and Sipahioğlu (1990, p. 54) characterizes form as the visible manifestation of content. When we perceive a shape, we assume that it represents something and thus we deem to accept that it is a form of the content. The form defines the volume that can be perceived with all the senses, the space that the object will cover in the built environment. The shape of elementary geometry in objects elucidates the semantic correspondence of form. The hints of the image are lurking in the spatial orientation of shape and form. At this stage, which constitutes the theoretical basis of the study, the diversity of composition that can be defined in form and space has been sought. The reflections of the pattern strings in perception have been defined by utilizing the basic design principles. Necessary material has been collected and classified by making use of the studies focusing on the reflection of form and perception, distinguishing the design elements that create the form and the generation methods of the form.

### 3.1. Explanation of Design Elements

The form is effective in the characteristic appearance of the architectural product or work of art and the response to be formed in the perception - the main place where the application will hold in the collective memory. In the literature, there are many studies that deal with the diversity of form as a visual communication way and its cognitive counterpart through design elements. According to Klee (1961, p. 24), form begins with the point that is the source of formal motion. A line is formed where the effect of the point ends. This is the first dimension. If the line is translated to form a plane, a two-dimensional element is formed. In the next stage, in the movement carried from planes to space, the intersection of surfaces creates the object - three-dimensional volumes. This dynamic operation is in kinetic order, which transforms the point into a line and the line into a surface. Thus, while the point determines a position in the built environment, the line constitutes a boundary, the shape a surface, and the volume the object in the third dimension (Image 7).

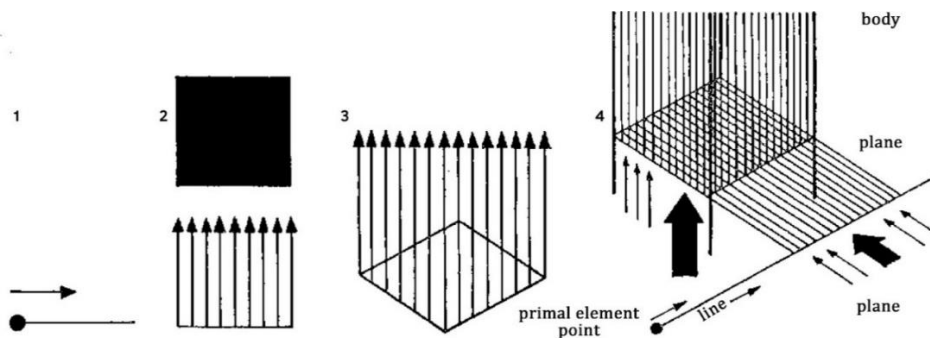


Image 7. Formation of formal diversity in terms of point/line/shape/volume transition (Klee, 1961, p. 24).

#### 3.1.1. Point

The point determines a coordinate in space. With the repetition of the point in a certain direction, a line or shape can be formed. A focal point occurs when the position of the point creates a directing effect to a dominant center. The balance of the arrangement in visual equilibrium is also the center of gravity-escape, the projection center with projections on the object. The intersection of two lines can form a point. The points that determine the superpositions of the images are the intersection points of their contours (Genç & Sipahioğlu, 1990, p. 69). A point reveals its presence within a field, although it is formless or shapeless. The point creates a constant center, organizes the elements related to it in its environment and dominates this area.

On the other hand, when it is shifted out of the center, the balances between the point and the surface change and one of the two elements comes to the fore (Ching, 2016, p. 4). While the point creates a static central effect in visual perception, the regularly increasing number of points, evenly distributed in space, can cause rhythm and chaos in unbalanced distribution.

#### 3.1.2. Line

In the case where the point string is indistinguishable, the points merge into a line. Unlike the point, the line is not stationary, it is in an axial or curvilinear direction. A shape is defined by the line effect for two reasons: it is very narrow in width or pronounced in length. The ratio between the length and width values gives the format a linear appearance (Wong, 1972, p. 9). Regardless of its width and length, if an element creates a line effect, if it has a linear feature, it plays a planar role in the design. The horizontal, vertical, curved or curvilinear nature of the line reveals a harmony or contrast in the expression of the lines (Güngör, 2005, p. 38). The flow and cycle provided by the line can create a continuity effect in one direction in the composition. While horizontal components reinforce the sense of continuity, vertical items emphasize the upward trend in this direction (Eco, 2019, p. 97). According to Zevi (2015, p. 146), a line can be weak or dense, tense or loose, strong or flowing. It attributes this situation to the non-stationarity of the form, to the fact that it is in motion even with the course of the sun.

#### 3.1.3. Shape

At least three non-sequential points or the translation of a line define a surface area. Surfaces are either vertically or horizontally oriented in a coordinate plane. A shape emerges in a line surrounded by the plane (Dondis, 1973, p. 45). By means of shapes, the boundaries of the space as well as the volume can be defined.

Each shape has a geometric or free-form surface. Shapes are the means of creating symbols and styles. According to Arnheim (2007, p. 43), shapes in visual perception form concepts that meet shape categories. The optical image transferred to the retina is a mechanically complete reflection of its physical image. The relationship between the shape and the structure that surrounds it gives the basic unit material properties (physical, structural, perceptual, and affective). Moussavi (2011, p. 28) discusses the shape in detail while describing the function of the form. Accordingly, different shape patterns in different areas do not only have strong sensations such as lightness, verticality, and spirituality; It can also produce unique configurations that stimulate many senses, such as ribs, gradation, asymmetry, crystallinity and cellularity.

#### **3.1.4. Volume**

A plane that is translated in a direction different from its own direction becomes a volume. The position of the plane identifies a direction (Leborg, 2006, p. 13). While all other design elements create a trace in space, volume emerges in the third dimension by the delimitation of space by planes. Therefore, the space that the object will occupy in the built environment is defined by the volume is perceivable. According to Borie et al. (2019, p. 37), all plane elements are reduced to the dialectic of space closure and covering up a space in perception. The resulting overall volume can be divided into volume elements or perceived as a defined planar element.

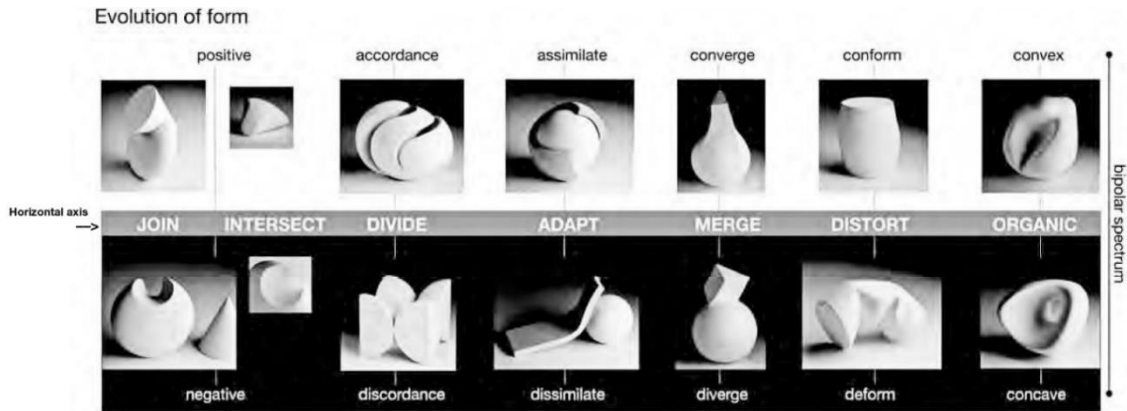
#### **3.1.5. Space/Gap**

Space defines the boundaries of the object and makes the diversity of the topology visible. The contrast of existence-absence, fullness-emptiness has taken place in many currents of thought and manifestos. In the approach where everything exists only in the space, the space indicates the existence of a potential and that it does not end. In the full-empty balance, all elements have a benefit, but it is the void that functions (Kuban 2013, p. 80). Despite the contrast between emptiness and fullness, their intersection forms and proportions reflect certain balances that are effective in the whole. The balance of form and content determines the ultimate dominant character density. Space defines a mass effect. The repetition of the space at regular intervals gives rhythm to the mass and indirectly to understanding. The mass composition provided by the solid/solid state of the surfaces is at least as meaningful as the space setup in terms of expression. The organization of the space in space appears with the arrangements made in the mass. Gap is the expressive space left consciously in the body of the object. Onat (2020, p. 9) characterizes the removal of the part from the body of the prime forms by chipping from the lateral or upper surfaces as gapping. Accordingly, in lateral gapping, the presence of vertical edges on the surfaces is effective in preserving the character of the form. Top gapping, on the other hand, are effective in gaining an introverted character. It may not be perceived depending on its ratio with the human scale. In addition to the space confined to the boundaries of the audience, the space surrounding the audience defines the proportions with the environment and determines the effect of form on perception. In addition to the space confined to the boundaries, the space surrounding the audience defines the proportions with the environment and determines the effect of form on perception. The volumetric stability of the mass depends on the solid/empty ratio.

### **3.2. Explanation of Form Generation Methods**

The combination of design elements with certain principles creates a composition. Composition is the harmonious whole of elements brought together for a purpose. Combination possibilities, which are redefined under all circumstances, are diversified by the way the elements come together and creating point, radial and surface effects. The result can be in a plain appearance based on the main geometric shapes, or it can be legible in a production based on the deformation of the form or in a complex whole formed by a group of multiple elements. Neumeyer (1964, p. 57) classifies this diversity as geometric forms and morphological forms, and states that each effect produces independent phenomena in the shaped content. Moussavi (2011, p. 24) draws attention to the fact that the hybrid structure provides both perceptual and affective diversity by creating a complex form compared to the primary geometric forms. Different effects lead to different perceptions and prevent the form from being reduced to a single meaning or signification.

Balance is necessary for unity to occur in a composition formed by the coming together of the elements. Güngör (2005, p. 145) emphasizes that if an imbalance does not stand out in the assumption that the qualities of the elements in an arrangement, such as color, texture, direction, spacing, and size, reveal the balance, the balance is achieved. In this context, unity is achieved through the path of conformity, the path of dominance, or opposition. The existence of balance and unity with the image's counterpart in the subject is accepted or rejected. Zevi (2015, p. 149) evaluates the concept of scale as an approach that human is the measure of everything. Therefore, the compositional elements that make up the form, as well as the human scale, can create various effects (Image 8).



**Image 8.** Form evolution model classifying the production methods of geometric based forms (Kohler, 2007, p. 188).

### 3.2.1. Join

According to Wong (1972, p. 11), combining elements to form the final form reveals different surface relations. Tangent crossing, overlapping, penetrating, intersecting, covering are among the ways of combining elements. In this way, the elements can be melted into each other to reflect the effect of different types of volumes and surfaces. Onat (2020, p. 54) mentions that as the dominance of juxtaposed prime forms to each other decreases, the additive effect will disappear. In this context, Borie et al. (2019, p. 46) discusses the deformation of the form in detail, arguing that two separate orders can coexist without affecting the existence of each other, or that the dominant element can deform the other. In any case, the object designed by combining simple volumes can leave an effect that integrates with the volume that emerges when read a second time in its new form. The relationship between an element and the object of which this element is a part creates an integrative relation between two or more elements in terms of the ability to form a whole.

### 3.2.2. Divide

It is the case of separating the object into harmonious units in terms of balance and proportions. The object's dimensions defined by width, length and height can be segmented in these directions. In a rational geometric order, it is possible to be fragmented, or a polygonal order to be divided into units with the search for dimensioning. Arnheim (2007, p. 209) mentions in the theory of conic sections that if a cone's section is sliced while maintaining its parallelism or changing the shear angle, its most dominant features will not be legible at pieces. Likewise, in slicing perpendicular to the axis, the result is relative to the whole. The same is true for circles, ellipses and similar geometric base forms. In *Notes on Sculpture*, it is stated as follows;

Composition of irregular polyhedrons allows divisibility of parts to the extent of organizational unity. Elements that easily convey relationships, in that their pronunciations are distinct, return to their initial conditions. In regular polyhedra this operation is more uncertain. Simpler and more legible prime geometries retain their full strength against encounter as objects with separate parts. It presents fracture lines through which they can be divided so that part-whole relationships can be established. These simple polyhedrons can be called unitary forms. The character of the whole is hidden in the part. (Morris, 1968, p. 228)

In the interpretation of the elements together, the establishment of the effect of integrity is important as well as the features that the parts acquire as independent in themselves can be effective in the expression. Depth effect may occur depending on the distance between the parts. A rhythm effect may occur when the space formed as a result of fragmentation is in the form of repeated intervals.

### 3.2.3. Rhythm

Rhythm is formed by the harmonious repetition of modules or element groups defined by identical parts in a certain order. A defined repetition has a frequency where the distance between the repeated elements or spaces is the same. If this distance changes between an item or a group of items, there is a rhythm of repetition at certain frequencies (Leborg, 2006, p. 40). This order, which is felt in every area from time periods to music in the essence of life, makes the whole legible in an order based on the repetition effect

with the number and continuity of the repeated elements. Arnheim (2007, p. 207) states that the precise phases of the sequence serve as similar reference bases in a composition where intermediate values deviate or tend towards. Wong (1972, p. 15), with the view that repetition creates unit forms, does not see rhythm only in relation to size. Accordingly, the repetition of the shape, size, color, texture, direction and position can animate the form in a dynamic order and avoid being a monotonous object.

#### 3.2.4. Symmetry and Asymmetry

Symmetry results from the equivalent construction of sides in an axis/axis direction defined by a point, a line, or a plane. The development of the surfaces in the upside-down, right-left direction according to a vertical or horizontal axis can be legible in this respect. This attribute reveals the correlation between the object's center of gravity and its equilibrium state. Symmetry is the natural balance position of the object in a primitive condition that meets the forces (Alexander, 1964, p. 127). The symmetrical order, which was consciously sought in the event that its structural necessities were lifted, this time catches up with certain searches within the balance in the composition. Zevi (2015, p. 148) interprets the equivalence effect provided by symmetry in line with the philosophy of empathy. With the same approach, she defines the asymmetrical order as the state of equilibrium in the axisless organization. He states that the balance here can be met with another element, and otherwise, the situation may cause us to be uncomfortable with the condition by directing the perception to one side. If the stability of the elements in a composition cannot be ensured, the effect is incomplete, mobile, dynamic, and in the case of its balanced distribution, it is static and stationary.

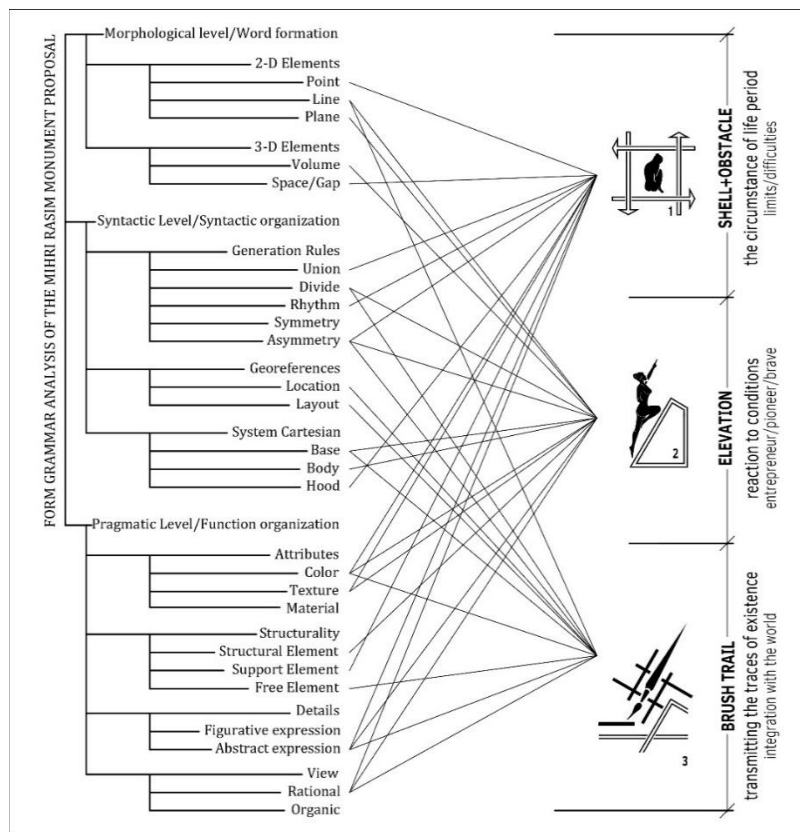
### 4. Semantic Analysis with Shape Grammar

As design object, the monument is a product defined by the composition and at the same time a sign that carries expression. The meaning present in a sign is the function made possible by the signified (Eco, 2019, p. 269). Assuming that the monument is an indicator, the form features can be used for data collection and access to the essence by questioning the meaning of the data in the context. Reading the built-in meaning in the object is possible through the encoding of the data. However, at this point, in addition to the individual meanings of structural elements, their interaction with other elements gains importance. A subject underlined by Köksal (2009, p. 97) is that a part in a certain whole can have different meanings as a part in a separate whole or existing alone. In other words, the work is a reality different from the sum of the elements it contains and cannot be reduced to a heap of elements in any way. Therefore, reaching representational values from the part to the whole requires a very comprehensive approach. Although inferences about the perception of forms were obtained in the previous title, the shape possibilities may have different representation values within the context. Form is a means of conveying social, cultural, and technological values beyond creating a visual communication language. An approach that reduces the form to the concrete features of pure geometry will ignore the position of the structure in the structural environment. For this purpose, the hermeneutic analysis, which includes all the design values that guide the form, was carried out through the unfolding of the design language of the monument examined.

At this stage of the study, a methodology construct based on morphology was tried with reference to the functioning presented to the literature by Stiny and Gips (1972), Kunkhet (2015) and Wagner et al. (2020). Within the framework of morphology, analyzes can be made at morphological, lexical, syntactic, semantic, and pragmatic levels (Kunkhet, 2015, p. 45). Algorithms can be established with morphological, dimensional and spatial analyzes. Thus, it is possible to classify the formal features of the examined object under various categories. At the level of the items or the level of relations, characteristics become evident. Many combinations of forms are encountered in design, but not all of them are meaningful. At this point, form grammar provides a way to identify the compositional principles of components. The central element that creates the relations between the form components can be determined. It is seen that the interface and details as well as the form features of the components, the dimensional features form the unity and determine the design language. A hierarchical algorithm can be defined that classifies the composition from the simplest level to a complex arrangement, representing the object in a geometric form consisting of points, lines and surfaces.

When the Mihri Rasim Monument is decomposed into two-dimensional elements at the morphological level by word formation, it is seen that the point escape is constituted by the central element of the monument. While the *brush track* provides linear continuity, the *pedestal* and *elevation* are volumetric elements that support the upward trend. When the structure is examined in terms of space, it is seen that the corten plates are disintegrating into components of different sizes, representing the gaps between the elements and the

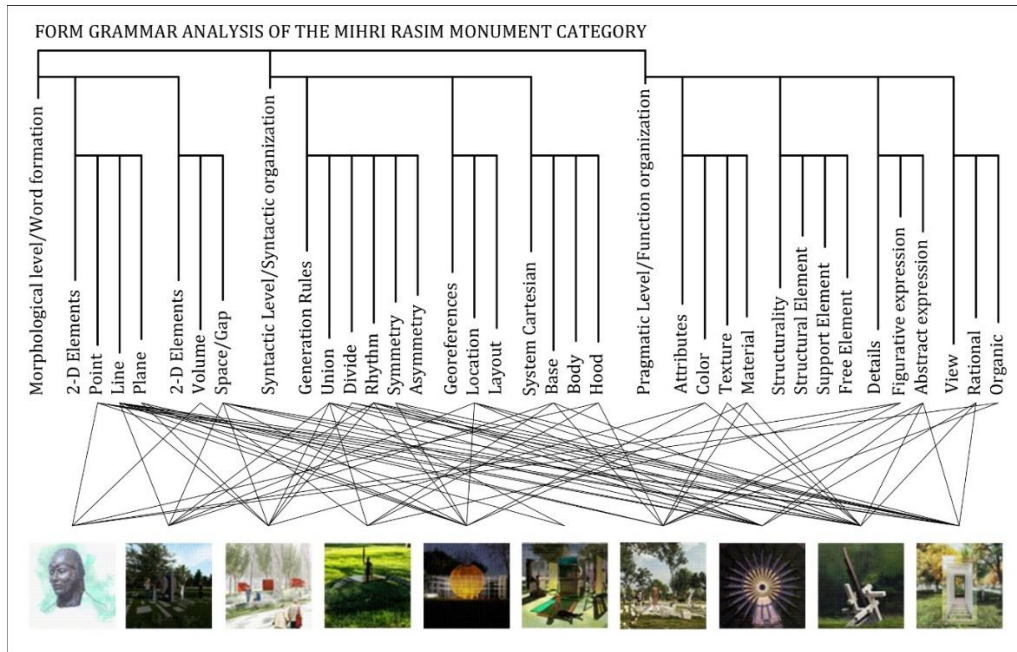
transitions in the life cycle. When the syntactic construction is examined at the syntactic level, it is concluded that the act of combining provides a boundary in the connection of the wooden bar elements with the shell representation, emphasizing the fragmentation and rhythm and the transitions in the life cycle. In the context of geo-references, it is seen that the monument forms a center in the proposed area in Gülhane Park, and the effect spreads to the borders of the competition area with the brush trace. The items are legible due to cartesian orientation and material differences within the system. The base differs with the reinforced concrete base, and the crust and elevation differ depending on the wood-corten sheet material difference. According to Heidegger (2011, p. 113), it is the material and formal in the object that gives essence or durability to the object as a work and determines the style of its sensory concentration. The object is the formed material. Formal fiction emerges at the intersection of material options, production possibilities and value system. From a functional point of view at the pragmatic level, it is seen that the attributes consisting of color, texture and material define this distinction. Likewise, the transport principles of the structure are also effective in the sense. All components press on the sloping reinforced concrete base that expresses the conditions of the rugged world in which Mihri Rasim lives. Both the roughness that defines the *borders* and the *elevation* that represents Mihri Rasim's breakthroughs cling to this base. When the resulting structure is evaluated in terms of its effect overall, it is seen that it exhibits a rational form language that does not include figurative expression (Image 9). It is confirmed that consistent inferences can be obtained in the deductive and inductive approach in the context of the meaning-tectonic relationship through the form grammar.



**Image 9.** Examination of Mihri Rasim Monument proposal with shape grammar (Image Source: Konkur Istanbul, 2023).

Therefore, the way of achieving unity includes the main idea that dominates the arrangement. Traces of the image are hidden in the spatial orientation of shape and form. At this point, the abstraction of order and complexity in the mind provides a coding. According to Arnheim (2007, p. 117), the stability of the form in abstraction is a variable depending on the set of values that enable the form to be distinguished in a composition. In perception, objects can be abstracted from their context, because the mind grasps data as organized structure rather than registering shape as a mosaic of elements. The notion of abstraction is provided through the order, diversity, and proportional balance of formal elements in three-dimensional space. When the equivalent of effective values in the perception of the object is sought with an inductive approach that progresses from the part to the whole, inferences can be reached through content and

elements. At this stage, findings that support the theory were sought, with an inductive approach, reaching from the part to the whole, and establishing the relationship between the values made visible in abstraction and the principles of design. As can be seen in the analysis of the other proposals submitted to the competition, the theoretical equivalent of the design values that have meaning, carries the structure beyond being an object and opens up a space for interpretation in a holistic order (Image 10).



**Image 10.** Examination of the artworks submitted to the competition with shape grammar (Image Source: Konkur Istanbul, 2023).

## 5. Conclusion

In the intersection of art and architecture disciplines, in monument design, the connection between the order of elementary geometry that defines the form and the symbolic values conveyed in this way is the basis for the epistemic 'construction' of meaning. Structurality, in the context of making matter experienceable, is the vehicle for the representation of expression in the fields of action of both art and architectural ontology. In the search for the inference of the actual appearances of the object, the equivalence of the form is grasped in different semiotic ways in every age. Everything in a potential string of symbols of the universe may contain messages that attain abstract shapes through the form. The doctrine of this distinction discussed in the exemplary artwork is that the formal and intellectual values defined by form acquire implicit meanings. The resulting organization principles can be reconciled with the classification order brought about by the qualities which are active in perception. The meaning transmitted by form, with this quality, forms a viable pattern with discourses. For this purpose, an evaluation method based on collecting data, processing the data and obtaining the findings was followed by using the shape grammar method in a qualitative research approach. The principles of induction and deduction, which are the oldest but still actively used in hermeneutic analysis, are adapted to the study to evaluate the form and its contribution to the representation of meaning. Within the scope of the study, the semantic representation of the form and formal organization orders in the design of the Mihri Rasim Monument was examined based on the use of these reasoning processes in a cyclical order. In a deductive understanding that reaches from the whole to the part, the main idea of the design is questioned, and the functions of the elements are sought in the inductive approach, which seeks the equivalent of the whole in parts. The topological diversity obtained in the first stage was evaluated in the next stage, and it was tried to determine the different meaning values that the elements defining the form captured in the context. The form has been handled in terms of design elements and the organization of the elements, and the inferences have led to the conclusion that each element can have different forms of perception when used singularly and in a certain compositional order. Thus, the representation of meaning that the form can carry in the design models was examined in two ways with the readings in question, the consistency of the data was questioned, and the inferences were transformed into findings.

Yücel (1982, p. 5) argues that in all design processes in history, very few main forms existed, and the meaning of the form changed in design processes. At this point, the context makes the conditions for the formation of meaning visible. Although the establishment of the style refers to concrete qualities, the context is related to the meaning produced in the universal. Context is related to the part-whole relationship in the implicit ontological framework, sometimes in physical reality and sometimes in social reality (Koçyiğit, 2022, p. 764). Although the form gains the value of representation specific to its place in the context, the fact that the form has the same meaning every time has undesirable results. A plausible explanation of how the origin of a form can led to different significations and prevent it from being fixed to a meaning can be found in the Deleuze discussion of influence. The paradox of reappearing in isolation or of being repeated dryly, immobilizes the meaning that is expected to appear again and again (Deleuze, 2015, p. 49). Deleuze distinguishes here between effect and being affected. Influence is an intensity emitted by form; qualities vary according to the distinctive features of the form. The effect is unmediated, it can cause different effects on different people (Moussavi, 2011, p. 19). The interpretation of all these data is that the formal and intellectual values defined by the form gain implicit meanings. The meaning conveyed by the form diversifies with this quality and creates a pattern that can be verified by discourses.

## References

- Alexander, C. (1964). *Notes on the synthesis of form*. Harvard University Press.
- Arnheim, R. (2007). *Görsel düşünme* [Visual thinking] (R. Ögdül, Tr.). Metis Publication.
- BauNetz. (2023 Ocak 02). *Prinzip Hebelstabwerk- Forschungsprojekt an der ETH Zürich*.  
[https://www.baunetz.de/meldungen/Meldungen-Forschungsprojekt\\_an\\_der\\_ETH\\_Zuerich\\_1108781.html](https://www.baunetz.de/meldungen/Meldungen-Forschungsprojekt_an_der_ETH_Zuerich_1108781.html)
- Borie, A., Micheloni, P. & Pinon, P. (2019). *Form ve deformasyon* [Form and deformation] (A. Tümertekin, Tr.). Janus Publishing.
- Ching, F. (2016). *Mimarlık: Biçim, mekân ve düzen* [Architecture: Form, space and order] (S. Lökçe, Tr.). YEM.
- Chomsky, N. (1956). Three models for the description of language, *IRE Transactions on Information Theory*, 2,113-124.
- Deleuze, G. (2015). *Anlamanın mantığı* [The logic of sense] (H. Yücefer, Tr.). Norgung.
- Dondis, A. D. (1973). *A primer of visual literacy*. The MIT Press.
- Eco, U. (2019). *Mimarlık göstergebilimi* [Semiotics of architecture] (F. Akerson, Tr.). Daimon Press.
- Genç, A. & Sipahioğlu, A. (1990). *Görsel algılama-Sanatla yaratıcı süreç* [Visual perception-Creative process in art]. Sergi Publishing.
- Güngör, H.İ. (2005). *Temel tasar* [Basic design]. BDBR Publishing.
- Heidegger, M. (2011). *Sanat eserinin kökeni* [The origin of the work of art] (F. Tepebaşılı, Tr.). De Ki Publishing.
- Hızal, M. (1983). Cumhuriyet Döneminde heykeltçilik, *Cumhuriyet Dönemi Türkiye Ansiklopedisi* (p. 891-892). İletişim Publications.
- IPA İstanbul. (2023 Ocak 01). *İstanbul Senin-Yeşil alanlarda sanat yapıtları tasarımı yarışması*.  
<https://ipa.istanbul/sendekatil/yarismalar/istanbul-senin-yesil-alanlarda-sanat-yapitlari-tasarimi-yarismasi/>
- Klee, P. (1961). *Notebooks Volume 1, The thinking eye*. Lund Humphries Publishers.
- Koçyiğit, G. (2022). Mimarlıkta çoklu bağlamsallıklar sorunsalı. *Mimarlık Bilimleri ve Uygulamaları*, 7, 763-780.
- Kohler, A. (2007). *Form & Formlessness* (Thesis for degree of doctor of philosophy). Chalmers University of Technology, Sweden. <https://www.cherylaknerkoler.com>
- Kolbay, S. D. & Erkan Bursa, P. (2022). Anıtlarda arkitektonik ifadenin anlam temsili. *Art-e*, 15 (29), 69-88. doi: 10.21602/sduarte.1080635.



- Kolbay, S. D. (2023). Türk Anıtlarında bağlamın biçim ile kuruluşu. *Tykhe*, 8 (14), 115-130. doi: 10.55004/tykhe.1264472.
- Konkur İstanbul. (2023 Ağustos 01). *Projeler*.  
[https://konkur.istanbul/projeler/?page=1&category=142&proje\\_tipi=&proje\\_company=](https://konkur.istanbul/projeler/?page=1&category=142&proje_tipi=&proje_company=)
- Köksal, A. (2009). *Anlamın sınırı*. Arkeoloji ve Sanat Publications.
- Kuban, D. (2013). *Lao Tzu. Tao Yolu öğretisi. Tao Te Ching'in yorumsal çevirisi*. YEM.
- Kunkhet, A. (2015). *Harmonised shape grammar in design practice* (Thesis for degree of doctor of philosophy). Staffordshire University, US.
- Leborg, C. (2006). *Visual grammar*. Princeton Architectural Press.
- Morris, R. (1968). Notes on sculpture. *Minimal art: A critical anthology* (p. 223-235), Battcock.
- Moussavi, F. (2011). *Biçimin işlevi* [The function of form] (P. Derviş, Tr.). YEM.
- Neuman, L.W. (2006). *Toplumsal araştırma yöntemleri nitel ve nicel yaklaşımlar* [Social research methods: Qualitative and quantitative approaches] (S. Özge, Tr.). Yayıncısı.
- Neumeyer, A. (1964). *The Search for Meaning in Modern Art*. Prentice-Hall.
- Onat, E. (2020). *Mimarlık, Form ve Geometri*. Efil Publishing.
- Özer, B. (2018). *Kültür Sanat Mimarlık*. YEM.
- Pauwels, P., Meyer, R. & Campenhout, J. (2012). Towards a simulation of Peirce's Cycle of abductive, deductive and inductive reasoning. *Model-Based reasoning in science and technology proceedings* (p. 1-6), 21-23 June 2012, Sestri Levante, Italy.
- Pelvanoğlu, B. (2013). Painting the Late Ottoman Woman: Portrait of Mihri Müşfik Hanım. D. Köksal and A. Falierou (Eds.), *A social history of Late Ottoman women* (p. 155-172). Brill.  
[https://doi.org/10.1163/9789004255258\\_009](https://doi.org/10.1163/9789004255258_009)
- Petrova, E. & Pauwels, P. (2021). On The Meaning of All Things Built. *Intervisie*, 19, 16-19.
- Sartre, J. P. (2009). *İmgelem* [The imagination] (A. Tümertekin, Tr.). Ithaki Publication.
- Sayın, T. & Gorbon, F. (2009). Mimari tasarım/Söylem bütünü hermenötikselliği. *Tasarım Kuram*, 7, 69-81.
- Short, L. (2007). *Peirce's Theory of Signs*. Cambridge University Press.
- Sonesson, G. (2006). Lecture one: The quadrature of the Hermeneutic Circle. *Semiotics Institute Online*, 1, 1-60.
- Stiny, G. & Gips, J. (1971). Shape grammars and the generative specification of painting and sculpture. *IFIP Congress Proceedings* (p. 1460-1465), North-Holland.
- Stiny, G. (2006). *Shape: Talking about seeing and doing*. MIT Press.
- Tansuğ, S. (2012). *Çağdaş Türk sanatı*. Remzi Publishing.
- Teboul, O. (2011). *Shape grammar parsing: Application to image-based modeling* (Thesis for degree of doctor of philosophy). Ecole Centrale, Paris.
- Toros, T. (1988). *İlk kadın ressamlarımız*. Akbank Publications.
- Tongo, G. & Dağoğlu, Ö. (2019). Osmanlı'dan Cumhuriyete bir kadın ressam: Mihri. *Toplumsal Tarih*, 303, 26-53.
- Tunalı, İ. (1998). *Estetik*. Remzi Publishing.
- Wagner, A., Bonduel, M., Pauwels, P. & Rüppel, U. (2020). Representing construction-related geometry in a semantic web context: A review of approaches. *Automation in Construction*, 115, 1-19.
- Wong, W. (1972). *Principles of form and design*. Van Nostrand Reinhold.
- Yücel, A. (1982). Çevre, anlam ve mimarlığımız üzerine. *Mimarlık*, 11, 3-5.
- Zevi, B. (2015). *Mimarlığı görebilmek* [Architecture as space] (A. Tümertekin, Tr.). Daimon Press.



## Amerikan Tiyatrosunda Arap Toplumuna Bakış: 'Çeşitli Birleşim' Oyununda Tektipleştirici Söylemlerde Niyet Okumak

### A View of Arab Society in American Theater: Reading Intention in Uniformizing Discourses in the Play 'Omnium Gatherum'

Kenan Özsever, *Sahne Sanatları Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi, 0000-0001-9196-8938*

#### Özet

Amerika çeşitli ırk, din ve etnik kökenden bireylerin oluşturduğu kozmopolit bir ülkedir. Bağımsızlığının ilanı ve uluslararası politikada ulus-devlet olarak tanınmasının ardından Amerika, özellikle 19. Yüzyıldan itibaren aldığı göçler neticesinde çok kültürlü bir topluma dönüşmüştür. Ancak bu çok kültürlü yapı, beyaz Amerikalılar (*White Anglo-Saxon Protestant*) tarafından zenginlik olarak değil, bir problem olarak görülmeye başlanmıştır. Beyaz Amerikalıların ulusal güvenlik sorunu olarak yorumladığı bu görüş günümüze değin varlığını sürdürmüş ve Amerikan toplumunda azınlıklara karşı tektipleştirici söylem ve tutumun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Etnisite çeşitliliğine yönelik bu tektipleştirici yaklaşım birçok sanat alanında olduğu gibi tiyatro sanatında da karşılık bulmuş ve oyunlara konu olmuştur.

11 Eylül saldırılarının ardından Amerikan toplumunda bazı alışkanlıklar değişmeye başlamıştır. Ev buluşmaları ya da kapalı mekânlarda düzenlenen akşam yemeği partileri bu durumun önemli göstergesidir. Çeşitli Birleşim (*Omnium Gatherum*) oyunu da saldırılar sonrası Amerika'da popüler hale gelen akşam yemeği partilerinin bir örneğinin temsildir. Oyunda, Amerikalı bireylerin saldırılar sonrasındaki fikir ve görüşleri sorgulanmaktadır. Oyun kişileri, mikro ölçekli Amerikan toplumu görüntüsü sunan biyografik kişilerdir. Bu çalışma, Amerikan Tiyatrosu'nda 11 Eylül saldırılarının konu alındığı Çeşitli Birleşim oyunu ile sınırlıdır. Çalışmada çeşitli ırk, etnik köken ve sınıftan Amerikalıların saldırılar sonrası Araplara bakışındaki değişim ve bu değişimin Çeşitli Birleşim oyunundaki tezahürü ortaya konmaya çalışılacaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Amerikan tiyatrosu, tiyatro oyunu, Theresa Rebeck, 11 Eylül, sömürgecilik, postkolonyalizm, tektipleştirme.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Sahne sanatları, dramaturgi, postkolonyal teori.

#### Abstract

America is a cosmopolitan country made up of individuals from various races, religions and ethnic backgrounds. Following the declaration of its independence and its recognition as a nation-state in international politics, America has transformed into a multicultural society as a result of the immigration it has received, especially since the 19th century. However, this multicultural structure started to be viewed by white Americans (*White Anglo-Saxon Protestant*) not as an asset but as a problem. This view, which white Americans interpreted as a national security problem, has persisted to the present day and has led to the emergence of uniformizing discourse and attitudes towards minorities in American society. This uniformizing approach to ethnic diversity has been reflected in the art of theater as in many other arts and has been the subject of plays.

After the September 11 attacks, some habits began to change in American society. Home meetings or dinner parties held indoors are the most important indicators of this situation. *The Omnium Gatherum* play is also representative of an example of the 'dinner parties' that became popular in America after the attacks. In the play, the ideas and views of American individuals after the attacks are questioned. Play characters are biographical figures that present a micro-scale image of American society. This study is limited to the *Omnium Gatherum* play, which is about the September 11 attacks in the American Theatre. In the study, the change in the attitude of Americans from various races, ethnicities and classes towards Arabs after the attacks and the manifestation of this change in *the Omnium Gatherum* play were investigated.

**Keywords:** American theatre, theatre play, Theresa Rebeck, September 11, colonialism, postcolonialism.

**Academical Disciplines/Fields:** Performing art, dramaturgy, postcolonial theory.

- Sorumlu Yazar:** Kenan Özsever, Sahne Sanatları Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi
- Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tınaztepe Yerleşkesi, Adatepe Mah., Buca, İzmir
- e-posta:** kenanozsever@gmail.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 07.11.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1318524

Geliş tarihi: 22.06.2023 / Kabul tarihi: 05.10.2023

## 1. Giriş

Amerika Birleşik Devletleri dünya üzerinde etnik çeşitliliği en fazla olan ilk ülke olarak karşımıza çıkmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'nin çok kültürlü toplum yapısı Amerikan yönetimleri tarafından ülkenin kuruluş aşamasından beri yoğun bir şekilde tartışılmaktadır. Amerika'da çokkültürlülük, Postmodernizm ile yeniden ele alınmış ve yorumlanmıştır. Bu durumun sosyo-politik etkisi siyasette olduğu gibi sanatta da karşılık bulmuştur. Sanatta etnik köken-kimlik üzerinden üretilen kimi eserler Amerikan kültürünün içinde kendine yer bulmaya çalışarak etnik kimlik göstergeleriyle görünür olmaya çabalarken, kimi sanat yapıtları buna gereksinim duymaksızın bütünüyle eleştirel bir ödev üstlenmiştir. Nitekim *Özgürlükler Ülkesi* olarak anılan Amerika Birleşik Devletleri'nde meydana gelen tüm siyasi olaylar doğrudan ya da dolaylı olarak sanat eserlerinde tezahür etmiştir. Gregoryen takvimine göre 21. Yüzyılın başında meydana gelen ve Amerikan toplumunda sosyo-politik açıdan önemli değişimlere neden olan 11 Eylül saldırıları da Amerika'da sanat eserlerine konu olan başat olaylardan biridir.

11 Eylül saldırıları ile genel olarak Batı'da, siyasi ve psiko-sosyolojik olgularda karşılaşılan Zenofobi (yabancı korkusu ve düşmanlığı), özelde İslamofobi olarak yükselmeye başlamıştır. Batı'da İslamofobi'nin temelleri 11 Eylül öncesinde Körfez Savaşı dönemine, hatta Osmanlıların Avrupa içlerine ilerlediği yıllara dayanmaktadır (Kedikli ve Akça, 2017, s. 57-90). Fakat 11 Eylül'de saldırılara maruz kalan Amerikan toplumunun yaşadığı korku, kaygı ve rahatsızlık, hali hazırda var olan ayrımcılığın ve ırkçı eğilimlerin artmasına neden olmuştur. Nitekim saldırıların ardından Amerikan toplumunda Araplara yönelik düşmanca tutum ve tektipleştirici söylemler yaygınlaşmaya başlamış, görsel ve yazılı medya da bu durumu körüklemiştir. Böylece ortaya Amerikan toplumunun imgesine nüfuz etmiş islamofobik bir retorik çıkmıştır.

İslamofobi, Müslümanların diğer dinlere mensup insanlarla ortak paydada buluşamayacağı peşin hükmünün oluşturduğu bir aşağılama duygusunun ürünüdür. Bu duyguyu besleyen kaynak ise Müslümanları Yahudi ve Hıristiyanlara kıyasla aşağı, çağ dışı ve zalim olarak görme düşüncesidir. Bu düşünsel zemin Müslümanların etnik-dini bir grup gibi algılanmasına neden olmaktadır. Böylece Batı'da tektipleştirme bir tutumla Müslümanlara yönelik korku ve nefret duyguları beslenmektedir. Saldırıların ardından bu yaklaşım Amerikan toplumunda, Müslümanların dinî fanatizme sahip oldukları ve Müslüman olmayanlara yönelik şiddet kullanmaya eğilimli oldukları ön kabullerini ortaya çıkartmıştır. Böylesi bir tahakkümle tek tipleştirmeye maruz kalan Müslümanlar ise sistematik bir refleks olarak bu ayrımcılığı kabullenmeye başlamış, hatta benimsemişlerdir (Hıdır, 2017, s. 24).

11 Eylül saldırıları sonrası siyasiler başta olmak üzere bilim insanları ve medya organları terörizm kavramını Ortadoğu ile ilişkilendirmiş ve terörü İslam ile kompoze ederek sunmuşlardır. Böylece Amerikan yönetimi, saldırılardan Müslümanları sorumlu tutarak hem Amerika'daki hem de Ortadoğu'daki Müslümanlara karşı *şüpheli, baskı ve şiddet* dayalı bir politika geliştirmeye başlamıştır (Okumuş, 2017, s. 42-43). Nitekim saldırıların ardından Amerika'nın Ortadoğu politikasını belirleyen söylem ve eylemlerini meşrulaştıracak bir zemin yaratılmıştır. Öte yandan 11 Eylül saldırıları sonrasında yaşanan değişim ve Amerika'nın Ortadoğu politikası edebiyat, sinema ve tiyatro alanlarına da konu olmuştur. *Çeşitli Birleşim* oyunu da Amerikan tiyatrosundaki bu örneklerden biridir.

Theresa Rebeck ve Alexandra Gersten-Vassilaros'un birlikte kaleme aldığı *Çeşitli Birleşim* (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018) oyunu, 2004 yılı Pulitzer Drama Ödülü'nün üç finalistinden biri olarak seçilmiştir. Oyunda 11 Eylül sonrası Amerika'da popüler hale gelen *akşam yemeği partisi* buluşmalarının bir örneği temsil edilmektedir. Oyun kişileri, mikro ölçekli bir Amerikan toplumu görüntüsü sunan ve 2000'li yılların Amerika'sında çeşitli alanlarda popüler olan biyografik kişilerdir. Ayrıca söz konusu çeşitlilik oyun boyunca masaya gelen yemeklerde de görülmektedir.

Çeşitli Birleşim oyununda akşam yemeği partisi, çok çeşitli Amerikan toplumunun saldırıları okuma ve anlamlandırma biçiminin sorgulandığı bir araç niteliğindedir. Fakat bu sorgulama, metinde bir sonuca ulaşmamakta aksine paradoksal bir duruma dönüşmektedir. Oyun kişileri oyun boyunca terörizm, ırkçılık, feminizm, yemek, zenginlik, kahramanlık, ahlak ve adalet gibi birçok konu üzerine bir sonuca ulaşmayan ve bazen şiddete dönen tartışmalar yapmaktadır. Ancak tüm bu karşıtıklara rağmen hepsinin ortak paydada bulunduğu tek bir şey vardır; açlık. Oyun kişilerinin tümü hem fiziksel hem de ruhsal bir açlık yaşamaktadır. Herkes açtır ve hepsi ruhsal bir boşluk içindedir, mutlu değildir ve bir şeylerden hoşnutsuzdur.

Gerçekçi bir çizgide ilerliyor gibi görünen oyunda gerçeküstü unsurlar da yer almaktadır. Sahnenin arka tarafındaki kırmızı kapıdan yükselen dumanlar ve itfaiye eri Jeff ile intihar bombacısı Muhammed'in ölü oluşu oyunda yer alan gerçeküstü unsurlardır. Dekor açısından arka tarafta yaratılan bu derinlik ve

oyuncuların kırmızı kapıdan çıkıp döndükten sonra yaşadıkları değişim oyun boyunca seyirci algısında bir belirsizlik yaratmaktadır. Seyirci açısından eleştirel gerçekçi gibi ilerleyen oyun, gerçeküstü unsurlarla bu bağlamdan uzaklaştırılmış ve Amerikan toplumuna yönelik var olan eleştirel bakış fantastik bir finale evrilmiştir. Yazarlar bu unsurlarla oyun kişilerini finalde birer maktul gibi göstermektedir. Bu durum oyun boyunca birçok olay ve olgu üzerine yapılan tartışmaları değersizleştirmektedir. Öte yandan oyunun sonunda ortaya çıkan *ölü olma* gerçeğini sorgulayan diğer oyun kişilerine cevaben Suzi; yaşam ve ölüm arasında, cehennemi bir durumda oldukları yanıtını verir (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 57). Bu ifade, oyun kişilerinin içinde buldukları durumun bir paradoks olduğunu göstermektedir.

Yapılan literatür taraması sonucunda; 11 Eylül saldırıları sonrası Amerikan tiyatrosunun, 2012 yılında Elif Baş tarafından hazırlanan *11 Eylül ve Irak Savaşı Sonrası Belgesel Tiyatro* (Baş, 2012) adlı doktora tezinde incelediği ancak; bu çalışmanın da özelde belgesel tiyatroya odaklandığı görülmüştür. Buna ek olarak saldırılar sonrası Amerikan tiyatrosunda *tektipleştirme bakış ve söylem* analizinin yapıldığı bir akademik çalışmaya rastlanmamıştır.

Bu çalışmada, Amerika'da 11 Eylül saldırıları sonrasında Ortadoğulu Araplara nasıl bakıldığı Çeşitli Birleşim oyununda araştırılacak ve Amerikalıların tektipleştirici söylemlerinin ardındaki niyeti, oyun üzerinden okunmaya çalışılacaktır. Ayrıca tektipleştirmeye maruz kalan Arap oyun kişilerinin Amerikalılara nasıl baktığı ve karşı söylemleri de irdelenecektir.

## 2. Tektipleştirme Kavramı

Tektipleştirme, ırk, inanç ve etnisite çeşitliliğinin basit ve aşağılayıcı bir biçime indirgenmesidir. Tektipleştirici söylemler, kolonyalist iktidarlar tarafından benlik ve öteki arasında yapay farklılık duygusunu sürekli kılmak için yüzyıllardır yeniden üretilmekte ve sarf edilmektedir. Kolonyal söylemlerde çeşitli şekillerde tezahür eden bu kavramın kökleri, Şarkiyatçılık çalışması ile kolonyal söylem incelemelerine öncülük eden Edward Said'in aktardığına göre 12. ve 13. yüzyıl metinlerine, hatta Grek ve Roma medeniyetlerine kadar uzanmaktadır (Said, 1998, s. 89). Örneğin ilk tektipleştirici ifadelerden biri olan *barbar* kavramını Batı'ya öğreten Yunanlılar olmuştur. *Barbaroi* kelimesinden türetilmiş olan barbar sözcüğü boşboğaz, geveze ya da Yunanca konuşamayan kişi olarak tercüme edilmektedir. Yunanlılar, herhangi bir kişinin ya da ırkın Yunanca konuşmaması kabiliyetsizlik ve yetersizlik olarak addetmiş ve bu insanları akılları yavaş gelişen ve tutkularını kontrol etmektен aciz kimseler olarak nitelemişlerdir (Sardar vd. 2004, s. 26-27).

Said'e göre *Şarkiyatçılık* ya da *Şark İncelemesi* gerçeklik hakkında, tanıdık olan (Avrupa, Batı, biz) ile yabancı olan (Şark, Doğu, onlar) arasında iki kutuplu bir karşıtlığı geliştiren politik bir vizyondur (Said, 1998, s. 12-21). Avrupa'nın kendi kendini kavrayışı ve konumlandırışı açısından hayati bir öneme sahip olan bu karşıtlığa göre: Kolonileştirilmiş halklar irrasyonel, Avrupalılar rasyoneldir. Şark durağan, Avrupa ise gelişmeye muktedirdir. Kolonileştirilenler barbar, şehvi ve tembel, Avrupa ise cinsel arzuların denetim altında tutulduğu medeniyetin kendisidir (Hentsch, 1996, s. 202-204). Tarihsel süreçte kolonyal tutumları biçimlendiren benlik ile öteki arasındaki bu kolonyal söylemlerin tümü, indirgemeci ve tektipleştiricidir.

Geç Orta Çağ Avrupa'sında medeniyetin sınırları dışında yaşayan, şiddet düşkünü, çıplak ve ahlak duygusundan yoksun olarak görülen *vahşi adam* figürü, tüm kültürel anksiyete tarzlarının dışı vurumu olarak sürekli medeni topluma girme ve onu altüst etme tehdidi olarak algılanmıştır. Bu nedenle görgüsüz ve nedamet duymayan vahşi adamın ya medenileştirilmesi ya da medeniyete kurban edilmesi gerekmektedir. Avrupa'da yaratılan bu mit ve benzerleri, Orta Çağ Avrupa insanının sınırlı düzeyde bağlantı kurduğu yabancılar (Afrikalılar, İslam dünyası ve Hintliler) hakkındaki imgeleriyle örtüşmektedir (Sardar vd. 2004, s. 33). Kolonyalizm, bu imgelerin onaylanmaları ve yeniden kurulmaları açısından merkezi bir şemsiye oluşturmıştır.

Ania Loomba bu imgelerin tektipleştirici ifadelerinin geçirdiği değişime örnek olarak *Antropofaji* teriminin (kendi türlerini yiyen insanlar), Kolomb tarafından *Caribs* denilen Hindistanlıları anlatmak için kullanıldığını aktarmaktadır. Nitekim Carib sözcüğü, geçirdiği dilsel dönüşümler sonrasında antropofaji teriminin çağrışımlarını barındıran *cannibal* (yamyam) terimine dönüşmüştür (Loomba, 2000, s. 79-80). Bu ifadeler Avrupalı olmayan farklı halkların özelliklerini bulanıklaştıran ve üreten ilk etnografilerdir.

Avrupalı olmayan ülke ve halklara dair edinilen bilgiler ve bu bilgilerin kolonyalistler tarafından tasnif biçimi, bu ülke ve halkların denetlenme stratejilerinin belirlenmesinde kullanılmıştır. Avrupalılar ırksal, etnik, dilsel, cinsel ve sınıfsal farklılıklara ilişkin edindikleri bilgilerle; *Mülayim Hindu*, *vahşi Karayipli*, *Savaşçı Zulu*, *barbar Türk*, *Yeni Dünya yamyamı* ve *siyah ırz düşmanı* gibi farklı tektipleştirici klişeler ortaya

çıkarmış ve daha sonra kolonyal politikalara göre bu ifadeleri değiştirip dönüştürmüşlerdir (Loomba, 2000, s. 121).

Kolonyal öznelerin bireyselliğini alışıya eden tektipleştirici söylemlerin keştiği çoğulluk kavramından hareketle Albert Memmi, *çoğulluk* damgasının kolonileştirilmiş olanın kişisellikten soyundurulmasının göstergesi olduğunu söylemiştir. Memmi ayrıca “Kolonileştirilmiş olanlar asla bireysel bir tarzda karakterize edilmezler; onların yalnızca anonim bir kolektiviteye batıp gitme hakları vardır.” (Memmi, 2009, s. 88) sözleriyle tektipleştirilen kolonyal öznelerin hak mahrumiyetine de işaret etmektedir.

Kolonyal özneler, kolonyalizm varlıklarını aşındırdığı için benlik duygularını kaybederek nesneleşmeye yüz tutarlar. Kolonileştirilen bireylerin insan olmadığını söyleyen Frantz Fanon, *Siyah Deri, Beyaz Maskeler*’de aktardığı “Siyah derili kardeşlerimin gazabını üzerime çekeceğimi bilsem de söyleyeceğim: Siyah insan, insan değildir.” (Fanon, 2016, s. 24) sözleriyle bu gerçeği dile getirmiştir. Ancak Fanon, bu söylemini siyahların zihinleri hakkında geçerli kabul edilen paradigmalardan tamamen kopmaksızın, politik anlamlarının tersini gözeterek değerlendirmiştir. Böylece Fanon, kolonyalizmin insan ilişkilerini çarpıtarak kapsamına aldığı herkesi tektipleştiren ve hasta eden bir psikopatolojik durum olarak görülmesini sağlamıştır.

### 3. ‘Çeşitli Birleşim’ Oyununda Amerikalıların Araplara- Arapların Amerikalılara Bakışı

Modern dünya bireyin kendini merkeze koyduğu ve merkezin dışında kalan herkesi *öteki* olarak gördüğü zenofobik bir bakış yaratmıştır. Bu bakış, yalnızca bireyler arasında değil, dinler, kültürler, ırklar ve cinsiyetler arasında da mevcuttur. Bu durumun en önemli göstergesi, Batılı beyaz adamın ekonomik ve politik nüfuzu dolayısıyla kendini merkeze koyarak siyahi, Asyalı ve Ortadoğulu insanları *öteki* olarak tanımlamasıdır. Öte yandan bu bakışın temelinde bir düallite mevcuttur. Jale Pala, *ötekileştirmenin* esasında ikili karşıtlıklardan doğduğunu şu sözleriyle ifade etmektedir; “ötekileştirme bir *öteki* yaratıp onun yerine konuşmaksa eğer, her konuşabilen bir başkasını *ötekileştiriyor* demektir.” (Pala, 2002, s. 13)

Yani merkezde siyahi varsa, beyazlar *öteki* olarak görülmektedir. Ya da merkezde İslamiyet varsa Hristiyanlık *öteki* konumunda yer almaktadır. Fakat merkezde kim yer alırsa alsın, yaratılan *ötekiler* yönelik sarf edilen söylemlerin tümü toptancı ve tektipleştiricidir. Bu nedenle çalışmada yalnızca Çeşitli Birleşim oyunundaki Amerikalıların Araplara bakışı değil, aynı zamanda Arapların Amerikalılara bakışı da irdelenecektir. Bu noktada öncelikle oyun kişilerine değinmek gerekmektedir.

Çeşitli birleşim oyunu kişileri, oyunun adından da anlaşılacağı üzere farklılık ve çeşitliliğin çok olduğu Amerikan toplumunun bir minyatürü niteliğinde biyografik kişilerdir. Oyun kişilerinin tümü 11 Eylül saldırılarının gerçekleştiği dönemde Amerika’da ünlü olan bir kişiye işaret etmektedir. Oyun yazarlarından Theresa Rebeck’in Suzie oyun kişisinin esasen iş kadını ve televizyon programcısı *Martha Stewart’ın çılgin bir versiyonu* olduğunu açıklaması bu durumun açık bir örneğidir (Phillips, 2003).

Oyunda yemek davetini düzenleyen iş kadını Suzie, Amerika’nın yaşam gurusu olarak da bilinen Martha Stewart’ın yansımasıdır. Öte yandan Suzie, aynı zamanda Amerika’nın görüntüde *özgürlükler ülkesi* olan ve dünyaya demokrasi yaydığını ileri süren yüzünü temsil etmektedir. Roger, Amerika propagandası yapan ve her koşulda Amerika’nın üstünlüğünü ve haklılığını savunan bir yazardır. Bu yönüyle Amerikalı yazar ve teknoloji uzmanı Tom Clancy’yi andırmaktadır. Oyunda ilerici İslam’ın modern yüzü diyebileceğimiz Akademisyen Khalid, Batılılaşmış ılımlı bir Arap entelektüel olarak Edward Said’in bir yansımasıdır. Terence, Yahudi kökenli fakat ateist olan tanınmış bir İngiliz gazeteci- yazardır. Bu özellikleri ile Terence, gazeteci-yazar Christopher Hitchens ile örtüşmektedir. Öte yandan Terence, İngiltere’nin *üzerinde güneş batmayan ülke* olarak kurduğu tarihsel sömürülerden ötürü, her şeyle ilişkisi olduğu ve her şeye hakkı olduğu kolonyalist düşünüş biçimini de temsil etmektedir. Liberal bir feminist ve vegan olan Lydia ise lezbiyen ve feminist olan Amerikalı aktris Cherry Jones’u andırmaktadır (Brantley, 2003; Finkle, 2003). Saldırıların birincil muhatabı olan ve daha sonradan ölü oldukları ortaya çıkan her iki toplumun azapları<sup>1</sup> diyebileceğimiz Jeff (itfaiyeci) ve Muhammed (intihar bombacısı) ise 11 Eylül saldırılarının iki karşı tarafı, Amerikalılar ve Arapların kahraman ilan ettiği kurbanlarıdır. Ancak bu ortak yönlerine karşın ikisini ayıran önemli bir fark vardır, Jeff Amerikalı bir beyaz olması nedeniyle hep ayrıcalıklı ve üstün konumdayken,

<sup>1</sup> Osmanlı ordusunun bir birliği olan azaplar, kuşatmalarda ilk ileri sürülmekteydi. Bu nedenle düşman taarruzlarına ilk olarak onlar hedef olmaktadır. Yeniçeriler çoğu zaman onların ölümleri üzerinden hücum etmekteydi (Şimşek, 2006, s. 35).

Muhammed saldırılar öncesinde de sonrasında da öteki konumundadır. Jeff ile Muhammed arasındaki bu fark oyunda yazarların çift yönlü bakışını göstermektedir.

Batı'da yüzyıllardır sistemli bir biçimde tekerrür eden kolonyalist söylemler ve yabancı düşmanlığı, 11 Eylül sonrası dönemde Amerikan toplumunda keskin bir ivme kazanarak her Arap'ı tektipleştirici bir yaklaşımla potansiyel bir intihar eylemcisi gibi görme eğilimi yaratmıştır. Nitekim 11 Eylül saldırıları postmodernizmin de etkisiyle Batı'da çeşitliğe karşı oluşmaya başlayan olumlu bakışın kırılmasına neden olmuştur. Dolayısıyla bu dönemde Ortadoğu ve terörizm neredeyse eş anlamlı kavramlar olarak algılanmaya başlanmıştır. Roger hem eylemleri hem de söylemleriyle Çeşitli Birleşim oyununda bu bakışa sahip olan oyun kişisidir. Amerika ona göre dünya çapında tek büyük güçtür ve sürekli övündüğü bu güç Amerika'ya her şeye müdahale etme hakkı vermektedir.

Saldırılar öncesinde yazdığı kitaplarda Amerika'nın Ortadoğu politikalarına tek boyutlu yaklaşarak eylemlerini meşrulaştırmaya çalışan Roger, Amerikalı olsun olmasın tüm Arapları aşağılayarak toptancı bir bakışla tektipleştirmektedir. Ona göre tüm Araplar cihatçı, terörist ve sürekli kandırılan akılsız insanlardır. Oyunda Arapların tümüne karşı duyduğu öfke ve nefretin dışavurumu olarak Muhammed'e yönelik sarf ettiği; "manyak Müslümanlar", "deliler", "hepsi iflah olmaz birer yalancıdır bunların" (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 4-61) sözleri bu duruma örnek teşkil etmektedir. Ayrıca alanında tanınmış bir Amerikalı Arap akademisyen olan Khalid'e sırf Arap kökenli olması nedeniyle söylediği "yarım akıllı", "beni hasta ediyor", "ben seninle bir topluluğa dâhil değilim" ve "Dünya Ticaret Merkezi'ni patlatıp da bizi eleştiremezsin sen" (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 4-61) gibi sözleri de bu bakışın diğer göstergeleridir. Öte yandan Amerika'da zenofobik bakışın yalnızca Araplara karşı değil, tüm farklı bireylere yönelik olduğu gerçeği de Roger'ın söylemlerinden anlaşılmaktadır. Bir feminist olduğu için Lydia'ya söylediği "O niye burada? Bütün hayatım bu tipleri gözümünden uzak tutmaya çalışarak geçti", "ya sev ya terk et" ve "Aşırı basitleştirmeye filan çalışıyor değilim, sadece memeli zihniyetin kolay kavraması için uğraşıyorum" (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 4-61) sözleri bu durumu kanıtlar niteliktedir.

Roger ile eskiden beri arkadaş olduğunu belirten ev sahibi Suzie ise kimi söylemlerinde onu eleştirse de çoğunlukla Roger'ı onaylamakta ve ona övgüler yağdırmaktadır. Genel olarak Roger'ın Araplara ettiği hakaretleri duymazdan gelen Suzie, yalnızca söz konusu Khalid olduğunda müdahale ederek Roger'ı uyarılmaktadır. Çünkü Khalid, Batılılara benzemektedir. Arap kökenli de olsa bir Amerikalıdır ve sosyo-kültürel açıdan melezleşmiştir. Bu yönüyle Suzie'nin, kolonyalist Batının sözde *medenileşerek* kendilerine benzemeleri koşuluyla sömürgelerine yaşama hakkı tanıdığı tektipleştirici tutumunu sürdürdüğü söylenebilir. Suzie ayrıca sahte bir samimiyetle *ünlü* misafirlerine karşı hoşgörülü ve insancıl davranmaktayken, hizmetinde çalışan dünyanın farklı yerlerinden Amerika'ya gelmiş insanlara yeterli maaş ödememekte ve böylece onları değersizleştirerek aşağılamaktadır. Bu durum Suzie adlı oyun kişisinin Amerika'nın herkese sözde demokratik hak ve özgürlük sunduğunu vaat eden sahte yüzünün bir temsili olduğunu göstermektedir.

Roger gibi gecenin özel konuğu olduğunu düşünen gazeteci-yazar Terence, Yahudi kökenli ateist bir Amerikalı İngiliz'dir. Terence İngiliz olması nedeniyle kendini diğer tüm ırklardan üstün görmekte ve bu nedenle de her konuda söz hakkı olduğunu düşünmektedir. Onun bu tavrı, kurdukları tarihsel sömürülerden ötürü her şeye hakları olduğuna inanan kolonyalist İngiliz bakışı ile örtüşmektedir. Diğer kişilerle konuştukları çeşitli konulara dair bir bilgi paylaştığı zaman, onlara Cambridge'ye şükranlarını sunmalarını salık vermesi de bunun bir göstergesidir (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 9). Oyun boyunca üstten bir bakışla konuşulan konuların hemen hemen tümüne dair fikir belirten Terence, diğer oyun kişilerini bilgisiz, tutarsız ya da yetersiz olarak görmekte ve sürekli onları yargılamaktadır. Amerikalıların durmadan insanları yargıladığını ve kıyasladığını söyleyen Julia'ya cevaben verdiği; "yargılamak çok rahatlatıcı hem de zevkli!" (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 16) yanıtı bu durumun göstergesidir.

Muhafazakâr ve ahmak olarak nitelediği Roger ile hemen her konuda tartışan Terence, Amerika'nın desteği ile İsrail'in Filistinli Müslümanları topraklarından ettiğini ve çocukları öldürdüğünü söyleyerek İsrail propagandası yapan Roger'ı eleştirmektedir. Ancak tartışmanın sonunda kurduğu; "Benim hiiç umurumda değil! Ama olan tam da buydu." (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 31) cümlesi Terence'nin amacının aslında ezilen ve zulme maruz kalan bir halkı savunmak değil salt Roger'a muhalefet etmek olduğunu göstermektedir. Çünkü Roger, Amerika'yı dünyanın merkezi gücü olarak görmekte ve Amerika başkanını da dünya lideri olarak tanımlamaktadır. Amerikan başkanının "herkes için bir zorba" (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 18) olduğunu söyleyen Terence ise dünyadaki en üstün ırkın İngilizler olduğunu düşünmektedir. Ortak çıkarlarının dışındaki tüm konularda ona karşı çıkmasının temel gerekçesi budur. Bu gerçeğin farkında olan Khalid'in Terence'a yönelik söylediği; "oysa sizler de aynı zamanda dünyayı kültürel

bir diktatörlükle istila ediyorsunuz.” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 32) cümlesi İngilizlerin üçüncü dünya ülkelerinde uyguladıkları kolonyalist politikalara bir eleştiri mahiyetindedir.

Ayrıca Terence, Kahalid'i aşağıladığı ve ötekileştirdiği zamanlarda da Roger'a karşı çıkmaktadır. Ancak bu karşı çıkışların temel nedeni, Suzie ile benzer şekilde düşünmesinden, yani Khalid'in *Batılılaşmış Amerikalı bir Arap* olmasından kaynaklanmaktadır. Gel gelelim her ne kadar Julia bir siyahi ve Lydia ise bir feminist olsa da onlar da temelde aynı bakışla Roger'ın Khalid'e ettiği hakaretleri eleştirerek ona karşı çıkmaktadır.

Kolonyalizmin en önemli çelişkilerinden biri hem kendi *ötekilerini* Batılılaştırmaya hem de onları değişmez ve kalıcı bir *ötekilik* konumuna yerleştirmeye ihtiyaç duymasıdır. Bu çelişki özellikle kolonyalizmin kabuk değiştirdiği *yeni sömürge döneminde* yükselen melezleşme ile karşımıza çıkmaktadır. Serge Latouche, söz konusu Batılılaştırmanın esasen bir kültürsüzleştirme olduğunu ifade etmektedir (Latouche, 1991, s. 126). Kolonyalist Batı'nın barbar ya da yabancı olarak tektipleştirdiği üçüncü dünya ülkeleri halkları özellikle kolonyalizm sonrasında yükselen melezleşme ile *üstün Batı* halklarıyla sosyolojik ve fizyolojik ilişkiler kurmaya başlamış ve bu ilişkilene hem Batıya hem de anayurtlarına yabancılaşmalarına neden olmuştur. Melezler her ne kadar Batı ile yakın ilişki içinde olsalar da Batılı için kan ve akıl yönünden ondan aşağı, kendi ırkları içinse bozulmuş, asimile olmuş bireyler olarak görülmektedir. Zygmunt Bauman biyolojik bir terim olan asimilasyon kavramının modern ulus devletlerindeki karşılığının *tektiplik güdüsü* olduğunu ifade etmiştir (Bauman, 2003, s. 139). Bu güdü, aynı zamanda farklılığa tahammülsüzlüğün de habercisidir.

Özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra Amerika ve Avrupa'da yaşayan üçüncü dünya halkları, dini ve kültürel bağlamda melez bir bilince doğru evrilmeleri nedeniyle hem ait oldukları etnisite hem de içinde yaşadıkları Batı toplumu açısından birer öteki olarak görülmekte ve her iki yönden de tektipleştirilmektedir (Shayegan, 2013, s. 49-52). Çeşitli Birleşim oyunundaki Amerikalı Arap Khalid, bu durumun önemli bir örneği niteliğindedir. Ortadoğu çalışmaları alanında uzman olan Khalid, Amerika vatandaşı olmasına rağmen sırf Ortadoğulu olduğu için Roger tarafından aşağılanmakta, akılsız olarak görülmekte ve tektipleştirilmektedir. Öte yandan oyunun son bölümünde partiye dâhil olan Arap intihar bombacısı Muhammed de benzer bir şekilde onu aşağılamakta ve ötekileştirmektedir. Oyunda Muhammed'in Khalide söylediği “Gerçek bir Arap değilsin sen”, “İrkına ihanet ettin! Bütün Arapların yüz karası!” ve “Kâfir” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 49-55) gibi sözleri bu durumun göstergeleridir.

Nitekim Khalid'in oyunda Lydia'ya cevaben söylediği “Ben hep yalnızım. Tam da bu yüzden bir topluluğa ait değilsen, hayatımızı bir yere konumlandıramıyoruz diyorum” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 27) repliği, her iki yönden maruz kaldığı ötekileştirmenin sonucunda oluşan melez bilincinin bir ifadesi, dışavurumudur.

Khalid ayrıca oyunda Roger ve Muhammed'in tek boyutlu bakışını eleştirerek uygulanan politikalar ve saldırılar sonucunda yaşanan ölümlerin bitmesi için barışın gerekliliğini dile getirmektedir. Oyunda Muhammed'in söylediği “Biz onlara barışı verirsek onlar bize hiçbir şey vermez! Elimizdeki tek güç barışı ellerinden almak, evreni yok eden olmak.” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 54) repliğe cevaben “ya uzlaşarak ya da bütün düşmanlarımızı öldürerek barışa ulaşacağız. İkisi de barış getirebilir.” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 54) repliği ile ezilen Arap toplumunu uzlaşmaya davet etmektedir.

Buradaki Khalid'in yaklaşımı, Paulo Freire'nin ezen-ezilen arasındaki ilişkiye yaklaşımı ile örtüşmektedir. İnsandışılışmadan kurtulmanın ezilenlere bağlı olduğunu düşünen Freire, bu durumu *Ezilenlerin Pedagojisi* adlı kitabında şu şekilde aktarmaktadır; “ezilenler insanlıklarını yeniden kazanma peşinde, misilleme olarak ezenlerin ezenleri haline gelmemelidirler. Hem ezilenlerin hem de ezenlerin insanlığını yeniden sağlayanlar olmalıdırlar. O halde ezilenlerin büyük insani ve tarihsel görevi şudur: Kendilerini ve aynı zamanda da ezenlerini özgürleştirmek” (Freire, 1991, s. 22).

Büyük bir teslimiyetle Siyasal İslam'a kendini adayan Muhammed, yaptıkları eylemlerin İslam dini ile örtüşüp örtüşmediğini ya da bu eylemlerin nihai bir kurtuluş getirip getirmeyeceğini sorgulamamaktadır. Amerika'nın Ortadoğu'da neden olduğu ölümleri ve yarattığı yıkımı açık bir şekilde ifade eden Muhammed, gerçek teröristin Amerika olduğunu belirterek, yıkımın yine yıkımla düzeleceğini savunmaktadır. Bu konuda Samir Amin ve Ali El Kenz'in *Avrupa ve Arap Dünyası* adlı eserde ifade ettiği “Bu çerçevede öne sürülen İslam, her türden kurtuluş teolojisinin düşmanıdır. Siyasi İslam kurtuluşu değil teslimiyeti savunur” (Amin ve El Kenz, 2006, s. 10) açıklaması Siyasal İslam'da temel yaklaşımın bu yönde olduğuna işaret etmektedir. Öte yandan Siyasal İslam'ın savunucusu Muhammed, Khalid de dâhil olmak üzere tüm Amerikalıları aşağılamakta ve tektipleştirmektedir. Oyunda Jeff tarafından darp edildikten sonra kendisine yardım etmeye çalışan Lydia'ya söylediği “Amerikalı kadınlar orospudur” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros,



2018, s. 52) sözü ve masadakilerin tamamına yönelik söylediği “her yerde bizi öldürüyorsunuz” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 53) replikleri bu durumun göstergesidir.

Oyundaki tek siyahi olan Julia ise Khalid'in yanı sıra Amerika'nın bir diğer ötekisidir. Özellikle Khalid ile konuşulmadığı zamanlarda kendi ötekiliğini hissetmektedir. Suzie'nin dört bir yanı aynalarla döşenmiş olan banyosu, çocukken annesinin beyazların gösterişli ve lüks yaşamlarına bir gün erişmesini dilediğini ona hatırlatarak, ötekiliği ile yüzleşmesine neden olmuştur. Nitekim yaşadığı travmayı masadakilerle paylaştığında tüm oyun kişilerinin ona bakması sonucunda söylediği “hepiniz bana bakıyorsunuz, odadaki tek siyah benmişim gibi hissediyorum” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 23) repliği, siyahilerin Batı'da maruz kaldığı ezilme ve ötekileştirmenin dışavurumudur. Khalid ise Julia'nın bu bakışını eleştirerek ona “Ben altın rengiyim. Ama güneşte ben de siyaha dönüyorum” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 24) yanıtını verir. Khalid burada yaptığı açıklama ile tüm insanların aynı olduğunu ona hatırlatarak, onu bu düşünceden uzaklaştırmaya çalışmaktadır.

Öte yandan Julia, Amerika'nın merkezi güç olma amacıyla uyguladığı iç ve dış politikalarına eleştirel bir açıdan bakmaktadır. Roger'a cevaben söylediği “Petrolün kölesiyiz, gezegeni zehirliyoruz, sırf bunu yapabileme hakkımızı koruyabilmek için kendi çocuklarımızı öldürmeye, savaşa göndermeye de hazırız!” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 29) repliği bu bakışının bir ifadesidir. Ayrıca her ne kadar 11 Eylül saldırıları onda sürekli bir korku ve endişe yaratmış olsa da Roger gibi tüm Arapları tektipleştirmemektedir ve yaşanan tüm sorunların ancak sıradan sağduyunun sonucu olan *barış* ile çözülebileceğine inanmaktadır.

Julia ile benzer şekilde düşünen Lydia'a da Amerika'nın dış politikalarını ve Amerikan kapitalizminin dünyaya verdiği zararları eleştirmektedir. Oyunda Amerikan kapitalizmini savunan Roger'a cevaben söylediği “Azgın kapitalizm her yerde sorun yaratıyor, apaçık ortada bu; Amerika'ya da bir yararı olmadığını kabul etmek gerek, hepimiz aç gözlülüğümüzde boğuluyoruz, kültürümüz mahvoluyor” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 40) repliği bu bakışının bir göstergesidir. Öte yandan Lydia, hegemonik erkekliğin mevcudiyetini sürdürdüğü Amerika'da beyaz bir Amerikalı olmasına rağmen toplumsal cinsiyet eşitsizliğine maruz kalmaktadır. Ataerkil bir bakışa sahip olan Roger'ın kadınların akıl yönünden yetersiz olduğunu ima etmek amacıyla söylediği “memeli zihniyet” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 14) ifadesi bu durumun açık bir göstergesidir. Ayrıca Roger hegemonik bakışın bir diğer göstergesi olarak Lydia'nın feminist olduğu için erkeklerden nefret ettiğini düşünmektedir. Lydia ise Roger'ın bu düşüncesine yanıt olarak “Ciddi bir yanlış anlama bu. Bütün dünya bir olsun istiyorum. Kadınlar da dâhil olsun” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 49) repliği ile bu zihniyete sahip olan insanların feminizmi erkek düşmanlığı olarak gördüğü yanılığını eleştirmektedir.

11 Eylül 2001'de Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan saldırıda hayatını kaybeden Amerikalı itfaiye eri Jeff ise oyunun tek boyutlu düşünen bir diğer kişisidir. Onun hayata bakışı *tanrı Amerika'yı korusun* söylemi üzerine kuruludur ve neden böyle bir korumaya ihtiyaç duyulduğunu düşünmemekte, sorgulamamaktadır. Oyun boyunca *Star Trek* filmleri hariç tartışılan hiçbir konu hakkında fikri olmayan Jeff, Amerika'nın eğitimsiz ama devletine koşulsuz bağlı olan güçlü, ahlaklı beyaz adam modelinin bir temsilidir. Örneğin 11 Eylül saldırılarının nedenleri ile ilgili olarak konuşulan kapitalist teorinin eleştirisi ya da küreselleşme gibi konular hakkında görüşü sorulduğunda “ne demek olduğunu anlayamıyorum” (Rebeck ve Gresten-Vassilaros, 2018, s. 9) yanıtını vermesi bu durumun göstergesidir. Ancak bu duruma karşın Khalid de dâhil olmak üzere oyundaki tüm Amerikalılar tarafından övülerek yüceltilmekte ve kahraman ilan edilmektedir. Bu durum yazarların bilinçaltının bir dışavurumudur, yazarların bilinçaltı temiz değildir.

Öte yandan yazarlar Khalid in ağzından, 11 Eylül saldırılarının da temel nedeni olan Batı merkezli küresel politikaların ve bu minvaldeki bakışın ancak *sevgi* ile değiştirilebileceğini ileri sürerek Amerika'nın Ortadoğu'da devam eden neo-kolonyal eylemlerini ve terör saldırılarının gerçekliğini basitleştirmektedir. Buna ek olarak oyunun finali öncesinde Khalid'in Julia'yı öpmesi de işlenen konunun basitleştirildiğinin bir diğer göstergesidir. Yazarlar bu romantik komedi unsuruyla 11 Eylül saldırıları sonrasında sosyo-politik değerlendirmesini yapmaktan kaçınarak bu gerçekliğe indirgemeci bir bakışla yaklaşmışlardır.

Dışardan gelen helikopter ve patlama sesleri ise Amerika'daki tehlikenin sürekli varlığının göstergesi niteliğindedir. Nitekim oyun oraya bir bomba düşmesi ile son bulmaktadır. Oyunun bu şekilde final yapması büyük bir çelişki yaratmaktadır. Yazarlar oyun boyunca 11 Eylül saldırıları üzerinden Amerika'nın Ortadoğu politikalarını eleştirerek dünya barışının saygı, hoşgörü ve sevgi ile olabileceğine işaret ettikten sonra gerçekleşen bu patlama ile var olan korkuyu ve zenofobik bakışı yeniden üretmektedir. Böylece oyun seyircisi olan Amerikalıların bilinçaltına tüm Araplara ve Ortadoğulu bireylere yönelik intihar *bombacısı*, *katil*, *vahşi* gibi tektipleştirici imgeler yazarlar tarafından yerleştirilmiş olmaktadır. Bunun yanı sıra tüm Amerikalıların *hoş görülü*, *nazik*, *barışçıl* olduğu pozitif tektipleştirici imajı da yine yazarların oyunda sürdürdüğü bir diğer taraflı tutumunun göstergesidir.

#### 4. Sonuç

Batılı olmayanların aşağı konumda olduklarını ima eden önceden edinilmiş tektipleştirici imgeler, Batılıların ulus bilincini, ticari-askeri faaliyetlerini ve dinsel misyonlarını haklılaştırdığı için sürekli kılınmış, gerçekte vuku bulan özgül kolonyalist pratiklere uyarlanabilmek için de yeniden biçimlendirilmişlerdir. Bu bağlamda özgül bir kolonyalist pratik olarak nitelendirebileceğimiz 11 Eylül saldırıları, Amerika'nın Ortadoğu politikalarını ve askeri müdahalelerini meşrulaştırmak adına temsil ettiği egemen, kapitalist, aydınlanmacı ve ırk olarak beyazlardan oluşan kitle karşısına, öteki olarak Ortadoğulu Müslümanların yerleştirildiği yirmi birinci yüzyıl kolonyalizminin en önemli örneklerinden biridir.

Çeşitli Birleşim oyunu ise çok çeşitli Amerikan toplumunun 11 Eylül sonrasında Ortadoğululara bakışı ve saldırıların sosyo-politik neden ve sonuçlarının tartışmaya açıldığı bir oyundur. Oyun yazarları her ne kadar Amerika'da var olan ve saldırılarla birlikte meşruiyet kazanarak ayyuka çıkan Araplara yönelik tektipleştirici bakışı ve Amerika'nın dış politikada attığı adımlarını eleştirmeyi hedeflese de oyun bu amaca ulaşamamış aksine var olan tektipleştirici zenofobik bakış ve söylemleri yineleyerek pekiştirmiştir. Zenofobi Amerikalı beyazların ekonomik ve politik nüfuzu dolayısıyla kendini merkeze koyarak Ortadoğulu insanları öteki olarak tanımlaması ve tektipleştirmesidir. Bu durumun en önemli göstergesi oyun boyunca Araplara yönelik oyun kişilerinin sarf ettiği tektipleştirici söylemlerin ardından finalde tüm oyun kişilerinin öldürülmesidir. Böyle bir final yabancı düşmanlığı olan zenofobinin seyircinin bilinç altına yerleştirilmesine neden olmaktadır. Oyunun temel hedefi modern Amerikan Kolonyalizmini eleştirmek gibi görünüyorsa da oyun finali ile amaç taban tabana zıttır.

Nitekim oyunun büyük bir patlama ile son bulması da seyirciye patlamaların bitmediğinin ve en nihayetinde onlara ulaşacağına mesajını dolaylı olarak ileterek zenofobik bakışı beslemektedir. Öte yandan oyunun son bölümünün romantik bir durum komedisine dönüştürülmesi ve dünya barışı adına *sevginin* çözüm olarak sunulması da yazarların bu küresel sorunu basitleştirdiğinin bir göstergesidir. Elbette oyun yazarı toplumsal sorunların çözümüne yönelik bir çözüm önerisi sunmak zorunda değildir. Ancak buradaki sorun Amerika ve Ortadoğu ilişkisinin seyrinde bir kırılmaya neden olan 11 Eylül saldırıları gerçeğine yazarların indirgemeci bir biçimde yaklaşmasından kaynaklanmaktadır.

#### Kaynakça

- Amin, S ve El Kenz, A. (2006). *Avrupa ve Arap dünyası*. Versus Kitap.
- Baş, E. (2012). *11 Eylül ve Irak savaşı sonrası belgesel tiyatro* (Tez No. 314873) [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve müphemlik*. Yapı Kredi Yayınları.
- Brantley, B. (2003, 26 Eylül). Theater review: A feisty feast of wicked wit. *The New York Times*.  
<https://www.nytimes.com/2003/09/26/movies/theater-review-a-feisty-feast-of-wicked-wit.html>
- Fanon, F. (2016). *Siyah deri beyaz maskeler*. Encore Yayınları.
- Freire, P. (1991). *Ezilenlerin pedagojisi*. Ayrıntı Yayınevi.
- Finkle, D. (2003, 25 Eylül). Omnium Gatherum. Theater Mania. [https://www.theatermania.com/new-york-city-theater/reviews/omnium-gatherum\\_3928.html](https://www.theatermania.com/new-york-city-theater/reviews/omnium-gatherum_3928.html)
- Hentsch, T. (1996). *Hayali Doğu-Batı'nın Akdenizli Doğu'ya politik bakışı*. Metis Yayınları.
- Hıdır, Ö. (2017). İslamofobi-ırkçılık- "kültürel ırkçılık" ilişkisi. *Ombudsman Akademik*, 7, s. 23-49. DOI: 10.32002/ombudsmanakademik.440203.
- Kedikli U., A. (2017). Soğuk savaş sonrası Avrupa'da artan İslamofobi. *Tesam Akademi Dergisi*, 4 (1). 57-95.
- Latouche, S. (1991). *Dünyanın batılılaşması: Gezegenimizin bir örnekleşmesinin anlamı, önemi ve sınırları*. Ayrıntı Yayınları.
- Loomba, A. (2000). *Kolonyalizm, postkolonyalizm*. Ayrıntı Yayınları.
- Memmi, A. (2009). *Sömürgecinin portresi sömürgeleştirilenin portresi*. Versus Yayınevi.

Okumuş, E. (2017). İslamofobik oyunda Müslümanlar. *İlahiyat Akademi Dergisi*, 6, 37–68.

Pala, J. (2002). *Efendilik, şarkiyatçılık, kölelik*. İletişim Yayınları.

Phillips, M. (2003, 10 Nisan). Report from Louisville. Chicago Tribune.

<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-2003-04-10-0304100094-story.html>

Rebeck, T. ve Gresten-Vassilaros, A. (2018). *Çeşitli Birleşim* (Basılmamış oyun). Onk Ajans.

Sardar, Z., Nandy, A. ve Davies, M. W. (2004). *Barbar denen ötekiler*. Yayıncılık.

Shayegan, D. (2013). *Melez bilinç*. Metis Yayınları.

Şimşek, A. R. (2006). *Osmanlı ordusunda 18. ve 19. yüzyıllarda yapılan ıslahat çalışmaları ve bu çalışmalarda yabancı uzmanların rolü* (Tez No.186641) [Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.



## Politika ve Estetik Arasında: Sharon Hayes ve Deneysel Sinema Tarihleri

### Between Politics and Aesthetics: Sharon Hayes and Histories of Experimental Cinema

Ekin Pinar, *Mimarlık Bölümü, Orta Doğu Teknik Üniversitesi*, 0000-0002-8367-1234

#### Özet

Bu makale, Sharon Hayes'in *Gay Power 1971/2007/2012* isimli çalışmasında hem tarihsel bir belge hem de estetik bir malzeme olarak yetmişlerin deneysel sinemasıyla protesto teması ve biçimselliği ekseninde kurduğu ilişkiye odaklanmaktadır. Her ne kadar Hayes üstüne yapılmış çalışmalar sanatçının tarihsel belge ve izlere yaptığı kendi müdahalelerini hem politik hem de biçimsel açılardan ele almış olsa da, Hayes'in el koyup sahip çıktığı tarihsel malzemenin kendisinin biçimsel analizi malzemenin sadece politik anlam ve potansiyeline yoğunlaşma sonucu ihmal edilmiştir. Bu ihmal göz önünde bulundurularak, makale *Gay Power*'ın bu tarihsel katmanlarının hem tematik hem de daha önceki çalışmalarda yer bulmamış biçimsel bir analizini sunar. Bu analiz ekseninde çalışmanın amacı altmışlardan beri çağdaş sanat ve deneysel film tarihlerinin kesişimindeki politik ve estetik kaygıların aralarında ortaya çıkan ancak gözden kaçmış sancılı ama güçlü ilişkilere dikkat çekmektir. Görünebilirlik ve tanıklık, performans ve toplanma estetiğini ele alışıyla, *Gay Power*, protesto eyleminin hem kendini ifade ediş şekillerini hem de kendi içinde biçimleniş yollarını vurgular. Hayes'in protesto eylemini sinema ve performans teknikleriyle anlatısında kullandığı biçimsel ve organizasyonel temsil stratejileri bilinçli olarak protesto eyleminin kendi biçimsel temsil kaygılarına gönderme yapar ve bunlarla paralellik gösterir. Öte taraftan da benzer kaygıların, temel olarak aldığı Women's Liberation Cinema'nın ham görüntülerini de şekillendirmiş olduğuna dikkat çeker. Bu bakımdan *Gay Power*, bir taraftan yerinde kayıt, geçmişe dönük değerlendirme ve siyasi olayların yaratıcı icatları arasındaki üretken gerilimleri gözler önüne serer. Öte taraftan da biçim ve içerik, sanat ve politika ve gerçek ve kurgu arasındaki akışkan ve karmaşık ilişkileri dikkate alan alternatif bir deneysel film ve sanat tarihi yazımının gerekliliğine işaret eder.

**Anahtar Sözcükler:** Deneysel sinema tarihi, performans sanatı, protesto ve estetik, Sharon Hayes, Women's Liberation Cinema.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Sanat tarihi, sinema çalışmaları.

#### Abstract

This article focuses on the relationship Sharon Hayes, in her artwork titled *Gay Power 1971/2007/2012*, establishes with seventies experimental cinema both as a historical document as well as aesthetic material vis-à-vis the theme and form of protest. Even though the scholarship on Hayes have analyzed, from both political and formal perspectives, her interventions to historical documents and traces, they have overlooked the formal aspects of the historical material the artist recycles due to an exclusive focus on the political meaning and potential of such material. Through a formal and thematic analysis of the historical layers of *Gay Power*, the study aims to reassess, the political and aesthetic stakes of the intersections between contemporary art and the histories of experimental cinema and better understand the previously neglected or overlooked network of vexed yet strong relations between the two. Indexing the issues of visibility and witnessing, performance and the aesthetics of assembly that define the acts of protest, *Gay Power* deals with both the protest movement's articulation of self-expression as well as its own organizational articulations. The formal and organizational strategies of the representational techniques that Hayes uses in her cinematic and performative narrative of the act of protest knowingly references and parallels the formal stakes of the preoccupations concerning the protest acts' self-expression. Accordingly, *Gay Power* makes visible the productive tensions between on-site recording, retrospective consideration, and creative invention of political events while underlining the need for experimental film and art historiographies that take into account the fluid and complex relations between form and content, art and politics, as well as fact and fiction.

**Keywords:** Experimental cinema history, performance art, protest and aesthetics, Sharon Hayes, Women's Liberation Cinema.

**Academical Disciplines/Fields:** Art history, cinema studies.

- Sorumlu Yazar:** Ekin Pinar, Mimarlık Bölümü, Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Adres:** Mimarlık Bölümü, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Üniversiteler Mahallesi, Dumlupınar Bulvarı, Çankaya, Ankara.
- e-posta:** ekinp@metu.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 10.11.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1282494

**Geliş tarihi:** 13.04.2023 / **Kabul tarihi:** 07.11.2023

## Giriş

Women's Liberation Cinema'nın kameraları bizi masumiyetten önce bulunduğumuz yere, kendisi de protesto yürüyüşü yapan kameranın alanına yerleştiriyor. Ve böylece, protesto yürüyüşü yapan kameranın, bu belirli günde bu belirli sokaklara çıkan bu belirli bedenlerin görüntüsünü hatırlama arzusunun alanındayız. Ve bunlar benim arkadaşlarım değil, çalışmalarını okuduğum, metinler, resimler veya hikâyeler aracılığıyla tanıdığım insanlar. Ve bu benim yaşadığım bir an değil, başkalarının yaşadığı bir an.<sup>1</sup> (Hayes, 2012)

Sharon Hayes, *Gay Power 1971/2007/2012* başlıklı performans ve sinemayı bir araya getiren çalışmasında, temel taş olarak, güncel çerçeveden tekrar ele aldığı Women's Liberation Cinema (WLC)'nin tarihsel görüntüleri ile bugünün çerçevesinden kurabildiğimiz ilişkiler ağı hakkında böyle der. WLC, Kate Millett, Susan Kleckner ve Lenore Bode ve diğerleri tarafından feminizm üzerine politik filmler üretmek amacıyla kurulan ve yetmişli yıllarda aktif olan bir deneysel film kolektifidir. Kolektif, 1971'de Christopher Street Liberation Day Parade ve Gay-In'i belgelemek ve yaymak amaçlı olarak gösterileri ayrıntılı bir şekilde görüntüleyen isimsiz bir film üretmiştir. 2007 yılında bu filmi rastlantısal bir şekilde bulan Sharon Hayes, bu görüntülerin üstüne, öncelikle Millett'in filmi izlerken yaptığı yorumları kaydedip eklemiştir. Daha sonra filmi canlı bir performansın parçası haline getiren Hayes, Millett'in yorumlarıyla zaten zenginleşen filmi seyirci karşısında oynarken, görüntülere dair kaleme aldığı kendi yorumlarını simultane olarak okuyarak ortaya *Gay Power 1971/2007/2012* isimli çok katmanlı sanat çalışmasını çıkarır. Bu katmanlar 1971'de çekilen film, Millett'in 2007'de kaydedilmiş yorumları ve her performansta Hayes'in canlı olarak okuduğu kendi yorumlarından oluşur. Eser, aynı zamanda 2012'de Hayes'in metnini okuduğu ses kaydının da filme eklenmesiyle bir sinemasal enstalasyona da dönüştürülmüştür. Hayes, bu çok katmanlılığı vurgulayacak şekilde eserin isminde tarihsel katmanları (1971/2007/2012) tanımlar ve işin sahiplerini Hayes, Millett ve WLC olarak belirler. Bu makale, Hayes'in hem tarihsel bir belge hem de sanatsal bir malzeme olarak yetmişlerin deneysel sinemasıyla protesto teması ve biçimselliği ekseninde kurduğu ilişkiye odaklanarak, deneysel sinemaya dair tarih yazımına, Hayes'in bir sanat çalışması üzerinden yaptığı katkısı vurgulamaktadır. Bu eksende çalışma daha önce sadece içeriğe odaklanarak ihmal edilmiş olan yetmişler deneysel politik sinemasının biçimsel kaygılarına dikkat çeker. Yöntemsel olarak görsel analiz, sözlü tarih (röportaj) kaynakları ve protesto üstüne kavramsal çalışmaları niteliksel bir inceleme ekseninde bir araya getiren bu makale, aynı zamanda Sharon Hayes'in sanat yoluyla tarih yazımı pratiklerinde kullandığı arşivsel malzemenin sadece içeriği değil biçimselliğiyle de angaje olduğunu ileri sürerek sanatçı hakkındaki literatüre katkı yapmaktadır.

Hayes, yaklaşık otuz yıldır performans, video, ses ve yerleştirme medyaları bağlamında çalışmaktadır. Sanatçı tarihsel ve arşivsel materyale geri dönüş ve bu kaynakları yeniden canlandırma ve işlevlendirme gibi stratejileri kullanarak hem politik hem de estetik anlamlarda araştırma ve deneyselliğe dayalı üretken ve aktif bir sanat pratiğine imza atmıştır (çağdaş sanatta genel olarak gözlemleyebileceğimiz ve Hayes'in kullandığı stratejileri de ilgilendiren *arşivsel dürtü* kavramı için bkz. Foster, 2004). Kendi tanımıyla, Hayes'in sanat pratiği, "dünyada birlikte olmanın yeni yollarını açmak amacıyla normatif davranışlara, suç ortağı ve adaletsiz sosyal anlaşmalara ve yasaklayıcı zamansallıklara direnen eylemler, sesler ve pratiklerden oluşan heterojen alanla kolektif güç ve rezonans içinde hareket eder ve iletişim halindedir" (Shanks ve Hayes, 2022, s. 73). Hayes'in sözünü ettiği eylem, ses ve pratiklerle kurulan iletişim ve ilişkiler genellikle altmış ve yetmişli yılların protesto eylemlerinin yeniden inşası ve canlandırmasını içerir. Bu canlandırma pratikleri yoluyla sanatçı geçmişte ortaya çıkmış özellikle feminist ve kuir politik hareketlerin tarihiyle bugünün sosyo-politik atmosferi arasında üretken bağlar kurar. Bu bakımdan Hayes'in tarih anlayışı zamanı lineer bir gelişme şeması olarak alıp geçmiş, bugün ve gelecek arasındaki ilişkileri sadece bir gelişim ve değişim anlatısı ekseninde değerlendiren baskın tarih yazımı yöntemlerinden farklılaşır. Bu baskın tarih anlayışı yerine, Hayes'in çeşitli arşivsel ve tarihsel belge, materyal ve mekânlarla kurduğu üretken ilişkiler feminist ve kuir hareketlerin tarihlerini ele alırken "şimdi ve sonra marjinalize edilmiş insanlar arasındaki duygusal temas yoluyla zamanı çökertme... [böylece] zaman içinde topluluklar oluşturma," (Dinshaw, vd. 2007, s. 178) ve yeni zamansallıklar ortaya çıkarma kaygısı içindedir (ayrıca bkz. Bryan-Wilson 2015, s. 21).

Clare Hemmings'in (2011, s. 5-7) öne sürdüğü gibi, geçmişe (gelişme anlatıları) veya bugüne (kayıp ve geri dönüş anlatıları) karşı toptan bir memnuniyetsizlik, feminizmin baskın (ve lineer) tarihlerini belirlemiştir. Bu anlatıların büyük bir kısmında, geçmiş ve şimdiki zaman birbiriyle üretken şekillerde ilişki kurmaktansa

<sup>1</sup> Aksi belirtilmediği takdirde metin içindeki bütün çeviriler yazara aittir.

kolayca anlaşılacak, tüketilecek ve geride bırakılacak varlıklar olarak ortaya çıktılar. Zamansallık ve tarihin bu tür tüketim temelli bir anlayışı, aynı zamanda, Nancy Fraser'ın (2013, s. 209-226) gösterdiği gibi, neoliberalizmin feminist teori ve pratiklerin güçlendirme (*empowerment*), özgürleştirme (*emancipation*) ve tanınma (*recognition*) gibi bazı temel ilkelerini talan ettiği operasyonları da teşvik eder. Emily Apter, bu tür sorunları içeren lineer tarihsel anlatılara bir alternatif olarak, "kadın zamansallığının estetik bir işlevi olarak çok yönlü ve kapsamlı bir kapasitedeki demode" (2010, s. 9) kavramında feminist teorinin dönemselliğini alt üst etme potansiyeli görür. Bu bağlamda Apter'ın feminist zaman kavramı, baskın lineer ve gelişimsel tarih anlayışını erkek hegemonyasının düşünsel sistemlerine atfeder. Bu erkek egemen lineer zamansallık yerine başka kavramlar üzerinden şekillenecek alternatifler arar (feminist zaman kavramı üzerine ayrıca bkz. Deutsche, vd., 2008). Kendi iyileştirici araştırmasını Julia Kristeva'nın 1979 tarihli ve artık modası geçmiş kabul edilen makalesi "Kadınların Zamanı"na dayandıran Apter, tekrar (*repetition*), dönüş (*return*), kopuş (*rupture*) ve salıverme (*release*) gibi alternatif zamansallık yaklaşımlarının zamanımızın feminizmleri açısından önemini araştırır. Benzer şekilde, Elizabeth Freeman *krononormativite* olarak adlandırdığı kavram çerçevesinde, iktidar yapılarının zamansallığı ve tarih akışını "uygun şekilde zamansallaştırılmış bedenleri, hareket ve değişim anlatılarıyla eşleştirerek evlilik, sağlık ve gelecek için zenginlik birikimi, üreme, çocuk yetiştirme, ölüm ve ona eşlik eden ritüeller gibi teleolojik olay şemaları veya yaşam stratejileri" (2010, s. 3-4) üzerinden tanımlayışına dikkat çeker. Freeman (2010), krononormativiteye karşıt olarak şimdiki zamanda yeniden konuşlandırmak ve geri dönüştürmek üzere geçmişten kalan görüntü ve eserleri inceleyen ve zamansal sürüklenme (*temporal drag*) adını verdiği stratejinin kuir politikalar için potansiyeline işaret eder. Sara Ahmed'in iddia ettiği gibi "tarihler 'ne' yüzeylerini şekillendirir, yüze çıkan 'ne'nin gelişinin arkasında [tarihler] var"dır (2006, s. 44). Hayes sanat üretiminde modası geçmişlik, tekrar, dönüş ve zamansal sürüklenme gibi stratejileri yoğun olarak kullanır. Bu yöntemler feminist ve kuir politika tarihlerini bugünle ilişkilendirerek tekrar baştan yazmakla kalmaz, aynı zamanda daha önce gözden kaçmış ancak şimdi güncellikle ilişkili hale gelmiş tarihsel detayları görünür kılar (konu hakkında detaylı bir tartışma için bkz. Pinar, 2022). Hayes'in sanat çalışmaları, içeriklerinin yanı sıra biçimsel, üslup ve teknik yaklaşımlarıyla da Hemmings'in dediği gibi geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki "baskın [lineer ve gelişimsel] anlatıların (...) gizlediği ilişkileri ve anlamsal bağlantıları" (2011, s. 158) keşfeder. Hayes'in tekrar, dönüş, kopuş ve zamansal sürüklenme gibi çeşitli stratejileri kullanışı yoluyla feminist ve kuir politikaların tarihselliğiyle kurduğu özgün ilişkiler ağı tarihsel olay, insan, nesne ve mekânların içeriğiyle yeni açılardan ilişkilenebilmemizi sağlar. Aynı zamanda da kullandığı stratejilerin biçimselliklerine özdüşünüm (*self-reflexive*) yaklaşımı seyirciyi bu temsil yöntemlerinin estetik ve politik potansiyellerini sorgulamaya davet eder. Ancak bu sanat pratiğine dair çalışmalarda şu ana kadar es geçilmiş bir özellik olarak, Hayes'in ürettiği çalışmalar adapte edilen, tekrar işlevlendirilen ve canlandırılan protesto eylem, belge ve mekânlarının biçimselliğiyle de yoğun bir angajman içindedir. Hayes bu biçimselliğin devam eden ve etmeyen tarihine dair de önemli çıkarımlarda bulunur.

Protesto eylemi ve sanatın bir araya gelişinin tarihi üzerine yapılan çalışmaları incelediğimizde, yalnızca protestoların siyasi ve etik kaygıları üstüne yoğunlaşıp, tartışmalarında performansların ve eylem mekânlarının görsel, biçimsel ve işitsel analizine yeterince yer vermediklerini görebiliriz (Mahony, 2014; McKee, 2016; Memou, 2017; Reed, 2019; Raicovich, 2021). Protesto kavram ve eylemini temel alan sanat işlerinin estetik ilkelerinin vurgulanan sosyo-politik meselelerle ilişkili olarak kapsamlı bir şekilde ele alınmaması aslında sosyal-angaje sanat eleştirisindeki daha büyük bir soruna işaret eder. Sanat tarihçisi Claire Bishop'ın (2006) önerdiği gibi, doksanlardan beri sanatta *toplumsal dönüş* olarak adlandırılan yönelimlere odaklanan çalışmaların en büyük açmazı, politik meseleleri estetik, biçimsel ve sanatsal kriterlerden ayırıp, bu tip sanat pratikleriyle ahlaki gerekçeler ekseninde herhangi bir eleştirel angajman olasılığını ortadan kaldırırlardır (konu hakkında detaylı bir tartışma için bkz. Pinar, 2019).<sup>2</sup> Her ne kadar Hayes üstüne yapılmış çalışmalar sanatçının tarihsel belge ve izlere yaptığı kendi müdahalelerini hem politik hem de biçimsel açılardan ele almış olsa da Hayes'in el koyup sahip çıktığı tarihsel malzemenin kendisinin biçimsel analizi malzemenin sadece politik anlam ve potansiyeline yoğunlaşma sonucu ihmal edilmiştir (Lorenz, 2012; Bryan-Wilson, 2015; Eichorn, 2015; Maimon, 2015; Abse Gogarty, 2016; Brewer Ball, 2016; Greaney, 2018; Waltham-Smith, 2020). Tam da bu ihmali göz önünde bulundurarak, *Gay Power*'in çağdaş ve modası geçmiş tarihsel katmanlarının hem biçimsel hem de tematik bir analizi bize çağdaş sanat ve deneysel film tarihlerinin kesişimindeki politik ve estetik kaygıları protesto eylem ve

<sup>2</sup> Sanatta *toplumsal dönüş* olarak adlandırılan ve doksanlardan beri birçok sanatçının pratiklerinde gözlemleyebildiğimiz eğilim, toplumu sanat pratiklerinin doğrudan bir parçası haline getirmek amacı taşır. Bu amaç doğrultusunda, müze ve galeri gibi kurumlardansa kamusal mekânları kullanır, sonradan alınıp satılacak ve izlenecek ürünler ortaya çıkarmak yerine etkinlikler düzenler ve en önemlisi izleyicileri aktif katılımcılara dönüştürerek sanat üretiminin bir parçası haline getirmeye çalışır. Konu hakkında detaylı bir inceleme için bkz. (Kester 2013).

kavramı üzerinden tekrar ele alma şansı verir. Bu sebeple *Gay Power*'in kaynaklarının biçimsel analizini de içeren detaylı bir inceleme, altmışlardan beri çağdaş sanat ve deneysel film tarihleri arasındaki sancılı ancak; güçlü ilişkileri tekrar gözden geçirerek şu ana kadar gözden kaçmış veya ihmal edilmiş bir ilişkiler ağına yoğunlaşılma potansiyeli taşır. Bu potansiyeli göz önünde bulundurarak, bir sonraki bölümde deneysel sinema tarihi ile çağdaş sanattaki *belgesel dönüş* arasındaki ilişkilerden yola çıkarak, *Gay Power*'ın lineer tarih yazımına sadece feminist ve kuir siyasal hareketler açısından değil aynı zamanda sanat ve deneysel sinema tarihleri bağlamında da sunduğu alternatif bakış açısını incelenecektir.

## Deneysel Sinema Tarihi ve Belgesel Dönüş

Son yirmi beş yılda çağdaş sanatı ve hareketli görüntü kültürünü tanımlayan pek çok yönelim ve değişimden biri belgesel dönüş olmuştur (Nash, 2004; Nash, 2008; Enwezor, 2008; Stallabrass, 2013; Balsom ve Peleg, 2016). Gerçek ve kurmaca olayların, varlıkların ve nesnelere gerçek veya sahte arşivsel, tarihi ve/veya etnografik belgelerine ve izlerine sürekli ve yoğun bir dikkat ile tanımlanan bu eğilim, aynı zamanda geleneksel belgesel biçimlerinin otoriter, olgusal üsluplarıyla ilgili soruları da ön plana çıkarmıştır. Yeniden canlandırma ve sahneleme, denemeci (*essayistic*) üslup, gerçek ve kurmacanın bulanıklaştırılması, belirtisel (*indexical*) olmayan biçimlerin (özellikle animasyon) kullanımı ve belirtisel belgelerin estetik manipülasyonu bu yönelimin yaygın temsil stratejilerini oluşturmuştur. Bu yönelimi ön plana çıkaran sanat çalışmaları, gerçekler ve gerçekliği temsil edebilme olasılığını özdüşünümsel olarak sorgulamakla birlikte, bunu yapmaya yönelik girişimleri sürdürmeyi de hala önemli görmektedir. Hal Foster'ın yerinde bir şekilde belirttiği gibi, bu dönüş, "bir yapı söküm duruşundan yeniden bir kuruşa- yani, yeterli seviyede betimleyici olmasa da etkili bir eleştirel sistem olarak belgesel tarzını rehabilite etmek için yapaylığın kullanımına" (2017) geçişi gösterir. O halde, söylemsel anlamda evrensel gerçekler olarak sunulan dış dünyanın doğrudan arabuluculuğunu hedeflemek yerine, bu belgesel modu, "gerçeği yeniden gerçek kılmak, yani yine etkili, böyle hissedilir kılmak"la (Foster, 2017) ilgilenir.

Bu belgesel dönüş, şüphe götürmez bir şekilde, dijital medyanın yükselişine ve buna eşlik eden *belirtisel ölümü* beyanlarına tanıklık eden tarihsel bağlamın ve gerçekliğin temsil olasılığına yöneltilen postmodern eleştiriler uç noktalara götürüldüğünde ortaya çıkan gerçek dünyanın belgelenmesiyle ilgili nihai nihilizmden duyulan genel memnuniyetsizliğin bir sonucudur.<sup>3</sup> Bu tarihsel ilişkiselliğe rağmen, altmışlardan itibaren süregelen deneysel film pratikleri (mesela Bruce Baillie, Chick Strand, ve Bruce Conner'in filmleri örnek olarak verilebilir) gerçek olaylara, nesnelere ve insanlara dikkatini vererek gerçeğe veya gerçekliğin bir yorumuna yaklaşmaya ilgi gösteren bu özdüşünümsel belgesel stratejilerini zaten kullanmışlardır. Deneysel sinemanın standart tarihlerinin çizdiği kanonun ana hatları sözde kendi (hermetik) öznelliğini yansıtan altmışların biçimsel deneylerinden yetmişlerde filmin biçimsel yönlerini araştıran yapısalcı (*structuralist*) bir tarza geçiş üzerinden tanımlanır (Renan, 1967; Tyler, 1969; Curtis, 1971; Sitney, 1974; Peterson, 1994). Oysaki; yaşam dünyalarımızın sosyal, politik ve kültürel yönlerine duyulan yoğun bir ilgi her zaman çok çeşitli deneysel film yapımı uygulamalarının ayrılmaz bir parçası olmuştur. Aynı zamanda, bu deneysel sinema çalışmalarının büyük bir çoğunluğunun kullandığı stratejiler (belgesel ve anlatı biçimlerinin yanı sıra belirtisel ve belirtisel olmayan medyanın harmanlanması, bulunmuş ve icat edilmiş belgeler kullanılması, tekrar sahneleme (*restaging*) ve estetik manipülasyon gibi) çağdaş belgesel dönüşün yöntemleriyle ve bu dönüşün geleneksel belgesel ve onun gerçekliğe uygun temsil iddialarıyla kurduğu karmaşık ve özdüşünümsel ilişkilerle paralellik gösterir. Yine de deneysel sinemanın sadece şekilsel araştırmalarına münhasır odaklanma nedeniyle, deneysel birçok filmin sosyo-tarihsel, kültürel ve temsili politikalara ilgisi ve etik endişeleri çok yakın zamana kadar öncü (avangart) film tarihine dair çalışmalarda fark edilmedi.<sup>4</sup>

Deneysel sinemanın paylaşılan yaşam dünyalarını özdüşünümsel olarak temsil edecek bir deneysel belgesel biçimine olan ilgisinin bu kadar ihmal edilmesinin nedenleri çok çeşitlidir. İlk olarak, öncü sinemanın bir sanat biçimi olarak kabul edilmesi arzusu, bu film yapım tarzlarının kavramsallaştırılma biçimlerinde etkili oldu.<sup>5</sup> Douglas Crimp'in çok yerinde bir şekilde belirttiği gibi, "[Sanatın modern epistemolojisi] [sanatı]

<sup>3</sup> Bu açıklama elbette, bu stratejileri kullanmayan deneysel belgesel biçimlerinin gerçekliğe dair otoriter iddiaları olduğu anlamına gelmez. Çağdaş sanat işlerindeki gözlemlenebilir (*observational*) tarzının değerine dair mükemmel bir çalışma için bkz. (Balsom 2020, s. 180-196). Tanımlayıcı (*descriptive*) biçiminin yararlarının yeniden değerlendirilmesi için ayrıca bkz. (Marcus, Love ve Best, 2016, s. 1-21).

<sup>4</sup> Deneysel sinemanın şekilsel ve biçimsel keşifleriyle tarih, kültür ve sosyal ilişkileri temsilinin keşif noktalarına odaklanan alternatif çalışma örnekleri için, bkz. (Russell, 1999; Skoller, 2005; MacDonald, 2013).

<sup>5</sup> Deneysel sinemanın bir sanat biçimi olarak kabul edilmesine dair tartışmalar için bkz. (Tyler, 1969; Sitney, 1974; Peterson, 1994; Jordan, 2008).



yalnızca kendi iç tarihine ve dinamiklerine atıfta bulunarak özerk, yabancılaşmış, ayrı bir şey gibi gösterdi" (2000, s. 13). Altmışların sonları ve yetmişlerde ortaya çıkan birçok teori ve tarihçe avangart sinemaya böyle bir yöntemi benimseyerek yaklaştı. Sanat dünyasının aynı zamanlarda aynı yöntemleri sorgulamaya başladığını hatırlayacak olursak deneysel sinemayı sanat olarak kabul ettirmeye çalışan bu yöntemsel çabanın ironik tarafları da ortaya çıkar. Sanat ve sinema arasındaki disiplinler sınırların bu şekilde sorgulanması birçok açıdan olumlu bir girişim olsa da o dönemdeki deneysel film uygulamalarının yapım, dağıtım ve sergileme bağlamları ve süreçleri modern sanatınkilerle tamamen bağdaşmıyordu. İkincisi, yetmişlerde göstergebilime ve psikanalize dönüş ve bunun sonucunda aygıt kuramının ortaya çıkışının hem ana akım hem de avangart sinemalara odaklanan film çalışmaları ve eleştirisi için önemli etkileri oldu. Christian Metz (1982), Stephen Heath (1981) ve Jean-Louis Baudry (1974; 2009) gibi akademisyenler tarafından kavramsallaştırılan aygıt kuramı, izleyicinin perdede olup bitenlere kendini yansıtması ve özdeşleşmesini (Rönesans perspektifini dayanak alarak) sağlayan sinemanın illüzyonizm ve gerçeğe benzerliğinin ideolojik işlevlerine işaret etti. Aygıt kuramının sinematik hareket yanılısamasının kaydedilen gerçeklikle birleşimine dair ideolojik eleştirisi, esas olarak ana akım anlatı filmlerine yöneltilmiş olsa da bu bakış açısı deneysel sinemanın kavramsallaştırılması üzerinde de etkili oldu. David Rodowick'in (1995, s. xiv) öne sürdüğü gibi, aygıt kuramının özünde bulunan modernist proje, ana akım ve avangart sinemaları, sadece ikincisinin özdüşünsel dikkatini ilkinin aldatıcı bir gerçekçiliğe yaptığı yatırımla karşılaştırarak, karşıt kategoriler olarak konumlandırdı.

Deneysel sinemayı kavramsallaştırma biçimlerimizi çok uzun süre etkileyen ve politika ve estetiği kutuplaştıran bu ikili model, gerçek dünyanın meseleleriyle ilgilenirken aynı zamanda temsil biçim ve stratejilerine müdahalede bulunan çalışmaları incelemeye çalıştığımızda geçerliliğini yitirmektedir. Bu bakımdan deneysel film tarihlerini yazarken Chantal Mouffe'un "sanat ve siyaseti aralarında ilişki kurulması gereken iki ayrı alan olarak görme[me]" (2017, s. 111) çağrısını eksen alacak şekilde, estetik deneyler ve özdüşünsellik ile gerçek dünyaya siyasi bir bağlılığı karşılaştıran ikili düşünce tarzını yeniden düşünmek gereklidir. Protestoyu konu olarak alan deneysel filmler baskın düzen ve yönetim biçimleri tarafından işlenen adaletsizliğe, dışlanmaya ve baskıya meydan okuyan isyancı eylemleri belgesel ve anlatı modlarını harmanlayan ve biçimsel olarak keşifçi yollarla yeniden inşa ederler. Bu bakımdan bu filmler pek çok deneysel filmin uğraş alanını tanımlayan politik konu ile estetik deneyler arasındaki sıkı örülmüş değiş tokuşu ortaya çıkarmak için özellikle verimli bir zemin sağlar. *Gay Power* protesto eylemi ekseninde çağdaş ve geçmiş sanatsal ve sinematik deneysel uygulamalar arasındaki iletişimi sağlayan geriye dönük (retrospektif) bir değerlendirme niteliğindedir. Bu yüzden, eser deneysel film yapımının dünyanın sosyal ve politik olaylarına yönelik sürekli ilgisini vurgulayarak, deneysel film tarihinin hem teleolojik hem de dönemselleştirici anlayışlarla yazımına meydan okur. Öte yandan Hayes'in çalışması sadece bu politik tarihle üretken ilişkiler kurmakla yetinmez. Aynı zamanda, çağdaş sanat çalışmalarını deneysel belgesel tarihiyle, ikisi arasındaki temsil stratejileri, biçimsel deneyler ve organizasyon biçimleri bakımından örtüşme ve devamlılıklara işaret edecek şekilde, diyaloga sokar.

Andrea Brighenti'nin gözlemlediği gibi, "[g]örünürlük, estetik (algı ilişkileri) ve politika (iktidar ilişkileri) alanlarının kesişiminde yer alır" (2007, s. 324). Protesto eylemleri de görünürlüğü hedef almaları sebebiyle sadece iktidar ilişkilerini değil algı ilişkilerini de odaklarına oturturlar. Hito Steyerl'in her protestoda yer bulan iki ifade düzeyine ilişkin tartışmasında belirttiği gibi: "Bir düzeyde, ifade, protesto için bir dil bulmayı, seslendirmeyi, sözlü ifadeyi veya siyasi protestoyu görselleştirmeyi gerektirir. Ancak başka bir düzeyde, ifade aynı zamanda protesto hareketlerinin yapısını veya iç organizasyonunu da şekillendirir" (2012, s. 78). Bu bakımdan, *Gay Power*, bir sonraki bölümde detaylı olarak analiz edileceği şekillerde, görünebilirlik ve tanıklık, performans ve toplanma estetiği kavramlarını ele alışıyla, Steyerl'in ortaya attığı iki düzeyi yani protesto eyleminin hem kendini ifade ediş şekillerini hem de kendi içinde biçimleniş yollarını vurgular. Hayes'in protesto eylemini sinema ve performans teknikleriyle anlatısında kullandığı biçimsel ve organizasyonel temsil stratejileri (birinci düzey) protesto eyleminin kendi biçimsel temsil kaygılarına (ikinci düzey) gönderme yapar ve bunlarla paralellik gösterir. Hayes aynı zamanda yukarıda sözünü ettiğim temsil stratejileriyle adapte ettiği orijinal deneysel filmin de benzer kaygılar taşıdığına vurgu yapar. Hayes'in çalışmasının ortaya koyduğu gibi, WLC'nın orijinal filmi de direnişi görselleştirme ve yayma anlamında Steyerl'in ikinci düzeyini ortaya koyarken, dil, düzenleme ve estetik gibi biçimsel, yapısal ve örgütsel kaygıların da protesto estetiğine yaptığı göndermeleri (birinci düzey) vurgular. Bu bakımdan *Gay Power*, bir taraftan yerinde kayıt, geçmişe dönük değerlendirme ve siyasi olayların yaratıcı icatları arasındaki üretken gerilimleri gözler önüne serer. Öte taraftan da biçim ve içerik, sanat ve politika ve gerçek ve kurgu arasındaki akışkan ve karmaşık ilişkileri dikkate alan alternatif bir deneysel film ve sanat tarihi yazımının gerekliliğine işaret eder.

### **Gay Power 1971/2007/2012**

Kelimenin Latince kökü olan *protestare*'nin de anırttığı gibi (protesto kelimesinin etimolojisi üstüne daha detaylı tartışmalar için bkz. Reed 2019, s. xiii ve Gasaway Hill 2018, s. 4), protesto eylemleri her zaman hem karşı çıkmak, direnmek ve mücadele etmek için bir araya gelen insanları hem de bu olayları izleyen, dikkate alan, bunlara katılan ve belki de belgeleyenleri ilgilendiren bir kamusal tanıklık meselesidir. Protestonun dinamiklerini belirleyen bu ilişkiler ağını dikkate aldığımızda Jacques Rancière'in (1999, s. 74) neden siyasetin bir görünebilirlik dolayısıyla da bir estetik meselesi olduğu savını ortaya attığını daha iyi anlayabiliriz. Rancière'e göre kurulu düzen görülebilir ve düşünülebilir olanı kurgulayarak var olur, tam da bu sebepten politika "görülebilir olanın ve düşünülebilecek olanın manzarasını yeniden yapılandırır" (2009, s. 49). İnsanları "verili olanın birliğinden ve görünenin apaçıklığından" (Rancière, 2009, s. 49) kurtarmaya muktedir oldukları için, Rancière'in kavramsal çerçevesinde, politik eylemler estetik, estetik eylemler ise politiktir. Dolayısıyla "neyin verili olduğuna ve bizim bir şeyi verili olarak gördüğümüz çerçeveye ilişkin tartışma" (Rancière, 2020, s. 58) yaratan her hareket hem politik hem de estetik bir müdahaledir. Rancière (1999, s. 99) için, politik eylemler ve dolayısıyla protesto hem kurulu düzen tarafından görülmez kılınan görünebilirliğini sağlar hem de görünür kılma rejimlerini baştan tanımlar.

*Gay Power*'da kullandığı tekrar işlevselleştirme ve çok katmanlılık stratejileri yoluyla, Hayes de politik tarihin bir parçası haline gelmiş olmasına rağmen artık görünürlüğü ortadan kalkmış olan protesto eylemlerini şimdiki zamanla geçmiş arasında karmaşık ilişkiler kurarak tekrar görünür kılar. Bu bakımdan, *Gay Power* bir taraftan sinema ve performans sanatlarını ve çeşitli tarihsellikleri bir araya getiren çok katmanlı yapısıyla sanatın Rancière'in deyimleriyle geleneksel ve yerleşik görünür kılma rejimlerini tekrar tanımlar. Bir taraftan da tematik olarak protesto eyleminin yerleşik rejimleri tekrar düzenleme kaygısını da yansıtır. Hayes'in savunduğu gibi, bugün ve geçmiş arasında kurulan "bu ilişkiler aracılığıyla, tanık olduğumuz, geçmiş bir şeyin pasif gözlemcileri değil, şimdiki anın kolektif ve bireysel izleyici sorumluluğuna sahip seyircileri olduğumuz bir olaylar alanı biriktiririz" (2011, s. 90). Her protesto eylemi, Mary Lynne Gasaway Hill'in (2018, s. 15) öne sürdüğü gibi, geçmiş ve şimdiki direniş olayları üzerine inşa edilen metinler arası bir olaysa, o zaman protestonun temelini oluşturan toplanma eylemi sadece bedenleri değil, aynı zamanda farklı zamansal boyutlardaki olayları da bir araya getirir. Bu farklı zamansallıklar, sadece geçmiş değil, aynı zamanda var edilebileceği olan göndermelerıyla geleceği ve farklı yaşayış biçimlerine olan özlemleriyle farklı zamansal biçimleri de içerirler. Rancière'e (2004, s. 15) göre, farklı bir gerçeklik varsayımı, duyulur olanın mevcut dağılımını yeniden düzenleyebilir ve yerleşik mekân ve zaman ayrımlarını kuralsızlaştırabilir. Buna bağlı olarak filozof sadece "gerçek dünyanın bocaladığı" bu farklı gerçeklik varsayımı anlarında "dünya hakkında bir yargıya varmanın mümkün olduğunu" (Rancière, 1989, s. 19) ileri sürer. Rancière, kurulu düzenin sorgulanıp tekrar düzenlenmesinin, *heterokroni* olarak adlandırdığı, farklı bağlam ve zamanları bir araya getiren, bir başka deyişle "zamanları yeniden dağıtarak şimdiki çerçevelemek için yeni kapasiteler icat eden" (2012, s. 36) bir tarafı olduğunu söyler. Bu bağlamda filozof, gerek protesto eylemlerinin gerekse sanatın heterokronik potansiyelinin, bir başka deyişle "normal zamanın kısıtlamasından uzaklaştır[ma], tahakkümün duyuşal dokusunda kopmalar meydana ge[tirme]" (Rancière 2012, s. 32) kapasitesinin altını çizer. *Gay Power*'ın geçmişe ait bir esere günümüz gözünden müdahaleleri ve bu müdahalelerin gerçekleştiği farklı zamansallıklara yaptığı devamlı vurgu, bir yandan sanatın heterokronik potansiyelinin altını çizerken; bir yandan da toplanma teması ekseninde protesto eylemlerinin farklı zamanları bir araya getirme kapasitesine göndermede bulunur.

Tam da böylesi bir heterokronik aktif ilişkiler ağı, *Gay Power*'ın dört değişik tarihsel nokta arasında diyaloglara dayanan organizasyon şemasını oluşturur. Bu şema yoluyla ortaya çıkan çok katmanlı metin, çeşitli tanıklık biçimlerini birbirleriyle ilişkilendirir. Bu tanıklıkların en eski katmanı WLC'nın kamerası aracılığıyla 1971 yılında gerçekleştirdiği protesto yürüyüşünü belgeleme eylemidir. İkinci tanıklık katmanını, kendi çektikleri filmi 2007 yılında tekrar izleyen Millett'in yorumlarının ortaya koyduğu yetmişlerin politik geçmişine dönük retrospektif bakış oluşturur. Üçüncü katman, bizzat yaşamadığı bu politik hareketi bir belgesel izleyicisi olarak yeniden paylaşımına açan ve değerlendiren Hayes'in, canlı performans sırasındaki yorumlarıyla şekillenen tanıklıktır. Dördüncü tanıklık ise film ve performansı izleyen seyircilerin bağlamında ortaya çıkar ve Hayes'in kendi yorumsal metni devamlı olarak bakma ve belgeleme eylemlerine vurgu yaparak bu tanıklık eyleminin farklı katmanlarına dikkat çeker: "Baktığın şey ham görüntüler. O günün belgesi. Kate Millet, bu gece bizim bakacağımız bir şey olmasının, onların o günkü çekim çabalarından kalan somut bir şey olmasının, tarihin bir kazası olduğunu söylüyor" (Hayes, 2012).

Hayes'in bu farklı tanıklık katmanlarını görünür bırakan özdeşimsel organizasyon stratejileri bir taraftan bu katmanların zamansal olarak birbirinden farklılığını vurgularken, bir taraftan da bunlar arasındaki paralelliklere dikkat çeker. Bu paralellikler lineer kronolojik düşünceye meydan okuyan zamansal bir ima yoluyla Dudley Andrew'un (2010, s. 60-61) *dekalaj* olarak adlandırdığı, herhangi bir

sinema eserinin doğasında bulunan bir yönün özellikle altını çizer. Andrew'un tanımıyla "mekânda tutarsızlık ve zamanda erteleme ya da sıçrama" (2010, s. 60) anlamına gelen terim, sinema deneyiminin özündeki zamansal "gecikme ve kayma"nın altını çizer. Klasik sinemanın anlatı geleneklerinin bir amacı da bu dekalajın üstünü örtmek ve seyirciye filmin geçtiği zaman ve mekânsal bağlamdalarmış hissiyatı vermek iken, *Gay Power*'ın yapım sürecindeki çeşitli seslendirme katmanlarını ifşa etmesi, metinsel seslendirmeler ile izleyicinin bunları algılaması arasındaki zamansal gecikmeye ve coğrafi tutarsızlıklara işaret eder. Hayes'in tanıklıkların metinsel üretimine dahil olan katmanları bu şekilde ifşa etmesi, izleyiciye bir film yapma ve izleme sürecindeki gecikmelerin, ertelemelerin ve kaymaların zamanın önceki bir noktasına basit bir dönüşü değil, birkaç zamansal katmanı ve aralarındaki ilişkileri ortaya çıkaracak bir arkeolojiyi içerdiğini hatırlatır. Bu arkeoloji, herhangi bir kolay lineer kronolojik düşünceye meydan okur ve heterojen metinleri kimin konuştuğuna, (yanlış) tercüme ettiğine, okuduğuna, atladığına ve yorumladığına ilişkin güç ilişkilerini ortaya çıkarır. Hayes'in altını çizdiği bu zamansal ilişkiler, sadece geçmişle bugünün politik dert ve hareketleri alanında değil aynı zamanda görünürlük meselesi ekseninde WLC'nın orijinal filmi ile Hayes'in kendi temsil stratejilerinin biçimsel kaygılarında da ortaya çıkar.

Gerçekten de bakma ve bakılma eylemleri ve bunların ima ettiği güç ilişkileri, deneysel film yapımı biçimlerinin de ana ilgi odağı olmuştur. WLC'nın 1971'de çektiği ve *Gay Power*'in yapıtaşını oluşturan ham görüntüler de bir istisna değildir. 16mm'lik bir el kamerasının kullanılması, WLC'nın görüntülerinin titrekle ve hafif bulanık oluşuna ve film stokunun uzunluğu sebebiyle yaklaşık her 2,5 dakikada bir durup tekrar başlamasına, dolayısıyla da kameranın varlığını hatırlamamıza yol açar. Film bu şekilde özdüşünümlü bir özellik kazanır. Aynı zamanda devamlı hareket halindeki bu yükte hafif kameranın farklı açı, uzaklık ve kadrajlardan olayı kaydedişi protesto eyleminin kendi dinamizmi ile paralellik gösterir. WLC'nın kamerasının bir taraftan belgelediği eylemle biçimsel ilişkiler kurarken bir taraftan da kendi varlığını bu şekilde seyirciye devamlı hatırlatışı, protestonun aktivist alanı içindeki film yapımcısının üstlendiği tanıklık rolüyle incelikli bir biçimsel ilişki kurar. Böylesi incelikli özdüşünümsel bir ilişkiyi *Gay Power* da bir taraftan bir strateji olarak kendisi kullanırken, bir taraftan da bu ilişkinin WLC'nın kendi belgesel görüntülerinde zaten olduğuna dikkat çeker. Millett'in ("Ne olacağını görmek için kameraları getirdik"), ve Hayes'in ("Bu görüntülerde, olup bitenleri resmetmek, kaydetmek ve görselleştirmek için bu olaylara kamera götüren hepimize derinden tanıdık gelen bir şeyler var") yorumları, protesto olayını kaydeden kameranın etnografik bakış ve estetik müdahalelerinin tanık olma eylemiyle kurduğu özdüşünümlü ilişkinin nasıl bu ham görüntülerin organizasyonuna ve özüne işlediğine dikkat çeker. Bu bakımdan Hayes'in çok çeşitli tarihsel görünürlük kaygılarının altını çizen müdahaleleri aynı zamanda deneysel sinema tarihinin biçimsel deneylerinin politik konuları görünür kılma çabalarıyla direkt olarak ilişkileneşinin de üzerinde durur. Bu sebeple performans ve film medyalarını, tarihsel ve biçimsel katmanları görünür bırakarak bir araya getiren *Gay Power* hem protesto hareketlerinin görünürlük kaygı ve amaçlarını hem de politika ve estetiğin iç içe geçmişliğini vurgular.

*Gay Power*'ın çok katmanlı yapılanmasını kurgulayan yeniden gündeme getirme, geçmişe bakış ve geçmişten yeniden değerlendirip canlandırma gibi stratejiler aynı zamanda protesto olaylarının performatif yönlerine işaret eder. "Yaptığını göstermeyi" içeren herhangi bir eylem, Richard Schechner'in iddia ettiği gibi "ne yaptığını işaret eden, altını çizen ve yaptığını gösterir şekilde" (2020, s. 4) biçimlendiği sürece bir performans olarak tanımlanabilirse, o zaman izleyicilere yönelik bir sunumsal kaygısı olan protesto olaylarının doğası açıkça performatif bir boyut alır. "Performans yapmak, bir şeyi yapma eyleminin farkında olmak ve onu yaptığını göstermek" (Rai vd. 2021, s. 5) olduğu ölçüde, protesto eylemleri de en temelinde başkalarının dikkatini çekmek üzere bilinçli olarak tasarlanmış bir dayanışma ve direnişi görünür kılma meselesidir. *Gay Power*'ın geçmişteki bir protesto eyleminin kayıtları üstüne Hayes'in kendi yorumlarını canlı performans olarak ekleyerek çeşitli seyirci kitlelerine tekrar görünür kılışı bu performatif boyutu vurgular. Aynı zamanda da seyirci-oyuncu ilişkisinin doğasında var olan güç dinamiklerine dikkat çeker. Yukarıda da belirtildiği gibi kendisini performans anında izleyenlere ek olarak farklı zamansallıklardaki başka seyircilerin şahitliğini eserin çok katmanlı yapısını gözler önünde bırakarak ve devamlı vurgulayarak izleyicilere hatırlatan Hayes, protesto ve sanat eylemleri arasında performatiflik ekseninde bir bağlantı kurar. Aynı zamanda, WLC'nın sinematografisi de kameraya bakıp poz veren yürüyüşçüleri, özel olarak kameraya yönelttikleri pankartları ve bir yandan da eylem yerindeki izleyici polisleri, insanları ve başka kameraların varlığını (hatta filmin bir noktasında bir amatör kamera operatörü WLC'nın kamerasına yönelip onu görüntülemektedir) kaydederek protesto olaylarının performatif yönleri ve bu bağlamda ortaya çıkan performans-izleyici ilişkilerinin altını çizer. Ham görüntülerin performativiteye yaptığı bu vurguya Millett ve Hayes'in yorumları da devamlı işaret eder. Örneğin yakın plan kameraya bakıp öpücük yollayan bir yürüyüşçünün görüntüleri üstüne Millett "çok miktarda gösteriş (*showing off*) de var," der. Yine bir inşaatın üst katlarından yürüyüşü izleyen, yürüyüşçülere seslenen ve baretlerini çıkararak inşaat işçilerinin görüntüleri karşısında Millett, "bize şapka çıkarıyorlar, bu da bir sürprizdi," diyerek bu

performatif bağlamda izleyici-yürüyüşçü arasında kurulan güç ilişkilerine dikkat çeker. Millet'in yorumları devamlı kamera görüntülerinde çok cesaretli ve mutlu göründüklerine ancak; aslında korkunun da yürüyüş esnasında hep hüküm sürdüğüne göndermeler yapar: "Bu tahmin edebileceğinizden daha fazla cesaret gerektirdi. Şehrin yukarısı ve sokakların iki yanı bize tepeden bakıyordu." Bu hem WLC'nın kamera görüntülerinin kaydettiği protestonun performans boyutunu hem de izleyicilerle kurulan çetrefilli güç ilişkilerini yansıtır. Hayes'in *Gay Power*'ın performansında alıntıladığı metin de benzer bir durumu dile getirir: "Christopher Street Kurtuluş Komitesi, yürüyüşçüler için 'Dahil Olun' başlıklı bir broşür hazırladı. [Broşür] diyor ki, (...) 'Gay Liberation önümüzdeki pazar günü büyük ölçüde belki de milyonlarca izleyicinin önünde sergilenecek ve yargılanacak. Herkese en çekici resmi sunmak için [şunları yapın]'" (Hayes, 2012).

Millett ve Hayes'in yorumları kadar, *Gay Power*'ın çok katmanlı yapısının da altını çizdiği performans, performansın görüntüleri ile gerçeklik arasındaki gerek zamansal gerekse söylemsel kopukluklar, protesto eylemlerinin yapısallığına dair başka bir boyutla da ilişkilendirir. Dayanışma ve direnişin sergilenişi insanların bedensel olarak bir araya gelişi, toplanışlarıyla performatif hale gelir. Toplanma özgürlüğü ile ifade özgürlüğü arasındaki ayrımın altını çizen Judith Butler, protesto eylemleri için bedensel toplanmanın önemini, "toplama, söylenenden daha fazla bir anlam ifade eder ve bu anlamlanma tarzı, toplu bir bedensel eyleme dökmedir, performatifliğin çoklu bir biçimidir," (2018, s. 13) diyerek vurgular. Sözlü ifade ile bedensel performans arasındaki bu ayrım, *Gay Power*'ın farklı tarihsellikleri birleştirici görüntü-ses ilişkilerini de yapılandırır. Seslendirmeler ve görüntüler arasındaki gerek tarihsel gerekse (yukarıda sözünü ettiğim cesaretli görünen görsel performansın aslında bazı korku ve kaygıları gizleyişine ses boyutunda Millett ve Hayes tarafından yapılan göndermeler gibi) anlamsal kopukluklar protestonun birbirinden farklı ama ilişkisel bileşenlerden oluştuğunu vurgular. Aynı şekilde, WLC'nın kamerasının benzer mesajlar içeren pankartlar yanında bir taraftan da birbirinden farklı bedenlere ve yüzler, ayaklar, pankart taşıyan kollar gibi beden parçalarına yaptığı devamlı vurgu, bir taraftan protestoyu bedensel bir toplanma eylemi olarak tasvir ederken öte taraftan ortak bir mesajı içeren dayanışma içindeki çoğulluğu vurgular. Hayes ham görüntülerde ortaya çıkan bu durumu performansında şöyle yorumlar:

Cesareti tasvir etmenin zor olduğu bir bakıma doğrudur. Görüntüler gücü resmediyorlar. Ama resimde korkuyu göremiyorsak cesareti nasıl görebiliriz? Afişler ve bedenler kendilerini bu kadar vahşice ve net bir şekilde ilan ederken savunmasızlığı nasıl algılarız? (...) Tarihin mesafesinden, böyle bir olayın belgesinin mesafesinden aldatıcı olabilecek şey, bu pankartların, afişlerin, sloganların, bu kimlik, yakınlık ve arzu beyanlarının ekrandaki görüntüsü gibi çözümlü sabitlenmesidir (2012).

## Sonuç

Her ne kadar protesto bedensel bir araya gelişle gerçekleşen bir eylem olsa da Butler'ın önerdiği gibi:

Herkes [bu olaylarda] bedensel bir biçimde arz-ı endam edemez ve bu şekilde arz-ı endam edemeyenlerin, arz-ı endam etmesi kısıtlanmışların ya da sanal veya dijital ağlar yoluyla eylemde bulunanların da çoğu halkın parçasıdır ve tam da, kamusal uzamda özgül bir bedensel arz-ı endamdan yana kısıtlanmış olmalarıyla tanımlanırlar. (2018, s. 13)

Bu kısıtlılığın bir telafisi olarak, sadece akıllı telefon kameraları ve internetin kullanımı değil, aynı zamanda sanatsal ifade biçimleri de protesto eylemlerinin daha yaygınlaştırılmasını, anılmasını ve tekrar ele alınmasını, dolayısıyla da kamusal alanın tanımlanış ve sınırlarının çiziliş biçimlerinin tekrar sorgulanışını sağlarlar. Dolayısıyla protesto ve onun imgesi birbirinden ayrı şekillenen olgular değildir, aksine Jim Aulich'in (2020, s. 272) altını çizdiği gibi, birbirleriyle, kolektif bir protesto eylemini somutlaştırarak besleyen, dolaşık bir ilişki içindedirler. Bu durumun altını çizer nitelikte, *Gay Power* direniş ve muhalefet için toplanan bedenlerin kamusal mekân kadar sinemasal ve sanatsal uzamlar içinde de bir araya gelişini ortaya koyar. Eser bu çok katmanlı yapısı sayesinde birden çok protesto alanı arasında uzamsal ve zamansal bağlantılar kurar. Hayes bunu yaparken protesto eylemlerinin biçimsel ve organizasyonel görüntü kaygılarını, *Gay Power*'ın kendi biçimsel düzenlenişinin (çok katmanlı geçmişe bakış ve şahitlik, performatif özellikler, görüntü-ses arasındaki çetrefilli ilişkiler gibi) bir parçası haline getirir, dolayısıyla da politika ve estetik arasındaki üretken ilişkiler ağına dikkat çeker. Öte taraftan da benzer kaygıların, temel olarak aldığı WLC'nın ham görüntülerini de şekillendirmiş olduğuna dikkat çeker. Böylelikle yetmişlerden bir deneysel sinema örneği üzerinden, bu sinema hareketlerine dair teorik ve tarihsel yazıların es geçtiği özellikleri vurgular. Gerçekten de altmışlar ve yetmişler deneysel sinemasını ele alan tartışmaların çoğu bu pratikleri

sadece bireysel ve biçimsel ifade biçimleri üzerinden tanımlamıştır. Oysa bu deneysel sinema örnekleri aynı zamanda sosyal ve politik olayları tematik, örgütsel ve biçimsel deneysellikler üzerinden ifade etmiş ve gözler önüne sermiştir. Bu sebeple, *Gay Power*'in protestonun deneysel temsilleriyle ilgili olarak ördüğü zengin goblende gerek politik gerekse sanat ve sinema tarihleri bağlamında kolay lineer ve dönemsel tarihsel sınıflandırmalara meydan okuyan başka bir direniş tarzı buluyoruz.

## Kaynakça

- Abse Gogarty, L. (2016). Commitment and desire in Sharon Hayes' Ricerche: three 2013. *Tate Papers*, 25. <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/25/commitment-and-desire-in-sharon-hayes-ricerche-three>.
- Ahmed, S. (2006). *Queer phenomenology: Orientations, objects, others*. Duke University Press.
- Andrew, D. (2010). Time zones and jetlag: The flows and phases of world cinema. N. Āurovičová ve K. Newman (Ed.), *World cinemas, transnational perspectives* (s. 59-89) içinde. Routledge.
- Apter, E. (2010). "Women's time" in theory. *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 21(1), 1-18.
- Aulich, J. (2020). Conclusion: Reflections on protest and political transformation since 1789. A. McGarry, vd. (Ed.), *The aesthetics of global protest: Visual culture and communication* (s. 269-291) içinde. Amsterdam University Press.
- Balsom, E. ve Peleg, H. (2016). Introduction: The documentary attitude. E. Balsom ve H. Peleg (Ed.), *Documentary Across Disciplines* (s. 10-19) içinde. The MIT Press.
- Balsom, E. (2020). To narrate or describe? Experimental documentary beyond docufiction. K. Redrobe ve J. Scheible (Ed.), *Deep mediations: Thinking space in cinema and digital cultures* (s. 180-196) içinde. University of Minnesota Press.
- Baudry, J.-L. (1974-1975). Ideological effects of the basic cinema apparatus. *Film Quarterly*, 28(2), 39-47.
- Baudry, J.-L. (2009). Apparatus: Metapsychological approaches to the impression of reality in cinema. L. Braudy ve M. Cohen (Ed.), *Film theory and criticism: Introductory readings*, 7. baskı (s. 171-188) içinde. Oxford University Press.
- Bishop, C. (2006). The social turn: Collaboration and its discontents. *Artforum*, 44(6), 178-83.
- Brewer Ball, K. (2016). The veering escapology of Sharon Hayes and Patty Hearst. *WSQ: Women's Studies Quarterly*, 44(1 & 2), 33-51.
- Brighenti, A. (2007). Visibility: A category for the social sciences. *Current Sociology*, 55(3), 323-472.
- Bryan-Wilson, J. (2015). Sharon Hayes sounds off. *Afterall*, 38, 16-27.
- Butler, J. (2018). *Biziz, halk!: Toplanma özgürlüğü üzerine düşünceler* (F. B. Aydar, Çev.). Koç Üniversitesi Yayınları.
- Crimp, D. (2000). *On the museum's ruins*. The MIT Press.
- Curtis, D. (1971). *Experimental cinema: A fifty year evolution*. Studio Vista.
- Deutsche R. vd. (2008). Feminist time: A conversation. *Grey Room*, 31, 32-67.
- Dinshaw, C. vd. (2007). Theorizing queer temporalities: A roundtable discussion. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 13(2-3), 177-195.
- Eichhorn, K. (2015). Feminism's there: On post-ness and nostalgia. *Feminist Theory*, 16(3), 251-264.
- Enwezor, O. (2008). Archive fever: Photography between history and the monument. O. Enwezor (Ed.), *Archive fever: Uses of the document in contemporary art* (s. 10-51) içinde. International Center for Photography ve Steidl Publishers.
- Foster, H. (2014). An archival impulse. *October*, 110, 3-22.
- Foster, H. (2017). Real fictions: Alternatives to alternative facts. *Artforum International*, 55(8). <https://www.artforum.com/inprint/issue=201704&id=67192>

- Fraser, N. (2013). Feminism, capitalism, and the cunning of history. *Fortunes of feminism: From state-managed capitalism to neoliberal crisis* (s. 209-226) içinde. Verso.
- Freeman, E. (2010). *Time binds: Queer temporalities, queer histories*. Duke University Press.
- Gasaway Hill, M. L. (2018). *The language of protest: Acts of performance, identity, and legitimacy*. Palgrave Macmillan.
- Greaney, P. (2018). Rescuing the past: Repetition and re-enactment in Jeremy Deller, Andrea Geyer, and Sharon Hayes. A. Andersson (Ed.), *Postscript: Writing after conceptual art* (s. 93-107) içinde. University of Toronto Press.
- Hayes, S. (2011). Certain resemblances: Notes on performance, event, and political images. M. Hlavajova, S. Sheikh ve J. Winder (Ed.), *On horizons: A critical reader in contemporary art* (s. 84-99) içinde. BAK, basis voor actuele kunst.
- Hayes, S. (2012). *Gay power 1971/2007/2012* [film enstalasyonu ve performans]. Tanya Leighton Gallery, Berlin.
- Heath, S. (1981). *Questions of cinema*. Indiana University Press.
- Hemmings, C. (2011). *Why stories matter: The political grammar of feminist theory*. Duke University Press.
- Jordan, L. (2008). Survival in the independent – non-commercial – avant-garde – experimental – personal – expressionistic film market of 1979. S. MacDonald (Ed.), *Canyon Cinema: The Life and Times of an Independent Film Distributor* (s. 329–338) içinde. University of California Press.
- Kester, G. (2013). *Conversation pieces: Community and communication in modern art*, University of California Press.
- Kristeva, J. (1981). Women's time. çev. A. Jardine ve H. Blake, *Signs*, 7(1), 13-35.
- Lorenz, R. (2012). *Queer art: A freak theory*. Transcript Verlag.
- MacDonald, S. (2013). *American ethnographic film and personal documentary: The Cambridge turn*. University of California Press.
- Mahony, E. (2014). Locating Simon Critchley's 'interstitial distance' in the practices of the Free Art Collective and Liberate Tate. *Art & the Public Sphere*, 3(1), 9-30.
- Maimon, V. (2015). Speaking to strangers: Sharon Hayes and the publics of politics. *TDR: The Drama Review*, 59(3), 29-48.
- Marcus, S., Love, H. ve Best, S. (2016). Building a better description. *Representations*, 135(1), 1-21.
- McKee, Y. (2016). *Strike art: Contemporary art and the post-occupy condition*. Verso.
- Memou, A. (2017). Art, activism and the Tate. *Third Text*, 31(5-6), 619-31.
- Metz, C. (1982). *The imaginary signifier: Psychoanalysis and the cinema*. Indiana University Press.
- Mouffe, C. (2017). *Dünyayı politik düşünmek: Agonistik siyaset*, çev. M. Bozluolcay. İletişim.
- Nash, M. (2004). Experiments with truth: The documentary turn. M. Nash (Ed.), *Experiments with truth* (s.15-21) içinde. Philadelphia Fabric Workshop and Museum.
- Nash, M. (2008). Reality in the age of aesthetics. *Frieze*, 114, 118-125.
- Peterson, J. (1994). *Dreams of chaos, visions of order: Understanding the American avant-garde cinema*. Wayne State University Press.
- Pinar, E. (2019). Site-specific protest: Liberate Tate's performances at Tate Modern. *METU Journal of the Faculty of Architecture* 36(2), 29-44.
- Pinar, E. (2022). Temporal surfacing: *Mosori Monika* (1970) and Chick Strand's cross-cultural explorations. *Camera Obscura* 37(3), 31-57.
- Rai, S. M., vd. (2021). Introduction: Politics and/as performance, performance and/as politics. S. M. Rai vd. (Ed.), *The Oxford handbook of politics and performance* (s. 1-21) içinde. Oxford University Press.
- Raicovich, L. (2021). *Culture strike: Art and museums in an age of protest*. Verso.

- Rancière, J. (1989). *The nights of labor: The workers' dream in nineteenth century France*. Temple University Press.
- Rancière, J. (1999). *Disagreement: Politics and philosophy*. University of Minnesota Press.
- Rancière, J. (2004). *The politics of aesthetics: The distribution of the sensible*. Bloomsbury.
- Rancière, J. (2009). *The emancipated spectator*. Verso.
- Rancière, J. (2012). In what time do we live. M. Kuzma, P. Lafuente, P. Osborne (Ed.), *The state of things* (s. 11-38) içinde. Koenig Books.
- Rancière, J. (2020). *Dissensus: Politika ve estetik üzerine*, çev. M. Yalçinkaya. Ayrıntı.
- Reed, T. V. (2019). *The art of protest: Culture and activism from the civil rights movement to the present*, ikinci baskı. University of Minnesota Press.
- Renan, S. (1967). *An introduction to the American underground film*. Dutton.
- Rodowick, D. (1995). *The crisis of political modernism: Criticism and ideology in contemporary film criticism*. University of California Press.
- Russell, C. (1999). *Experimental ethnography: The work of film in the age of video*. Duke University Press.
- Schechner, R. (2020). *Performance studies: An introduction*. Routledge.
- Shanks, G. ve Hayes, H. (2022). The space of an encounter: An interview with Sharon Hayes. *Theatre Journal*, 74(3), 73-83.
- Sitney, P. A. (1974). *Visionary film: The American avant-garde*. Oxford University Press.
- Skoller, J. (2005). *Shadows, specters, shards: Making history in avant-garde film*. University of Minnesota Press.
- Stallabrass, J. (Ed.). (2013). *Documentary*. The MIT Press.
- Steyerl, H. (2012). The articulation of protest. J. Aranda, B. K. Wood, A. Vidokle (Ed.), *Wretched of the screen* (s. 77-91) içinde. Sternberg Press.
- Tyler, P. (1969). *Underground film: A critical history*. Grove Press.
- Waltham-Smith, N. (2020). Giving the microphone to the other. *Cambridge Journal of Postcolonial Literary Inquiry*, 7(2), 216-224.





## İç Mekân Tekstil Tasarımında Özgün Değer Yaratımı: Frigya Kültürü Örneği\*

### Creating Originality While Designing Interior Textile: The Case of the Phrygian Culture

Ayşe Seçil Tekin Akbulut, *Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, 0000-0001-5663-5898*

Yüksel Şahin, *Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, 0000-0003-3187-3560*

#### Özet

Tekstil tasarımında, özgün ürün ortaya çıkartabilmek için tasarımcıya ilham kaynağı olabilecek değerler incelendiğinde birçok çıkış noktasının dikkate alınabileceği görülmüştür. Bu çalışmada, iç mekân tekstil tasarımında özgün değer yaratımı konusu çıkış noktası olarak belirlenmiş olup, yapılan literatür taramaları sonucunda kültürel bellek, ulusal kimlik ve sanat akımları/stiller gibi unsurlar üzerinden tasarım önerileri geliştirilebileceği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Özgün değer yaratımında başvuru kaynağı olarak tanımlanabilecek bu çıktılar ile temellendirilen çalışmada belirlenen unsurlar bazı örnekler ile açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmada, özgün iç mekân tekstil tasarım önerileri geliştirilmesi amacıyla araştırma evreninin belirlenmesine gereksinim duyulmuştur. Araştırmanın yapıldığı il (Eskişehir), araştırma evreni olarak belirlenmiş, böylece Eskişehir'in sahip olduğu değerler alanyazın taramaları ile gözden geçirilmiştir. Eskişehir'in coğrafi sınırları içinde yer alan Frig Uygarlığı'nın kentin kültürel belleğinde önemli bir yere sahip olduğu varsayımı ile temellendirilmiştir. Frigya kültürü özelinde kültürel bellek teması ele alınarak özgün değer taşıyan iç mekân tekstil tasarım önerileri geliştirilmesine karar verilmiş ve tekstil yüzey tasarımları yapılmıştır. Tasarım yöntemi ile temellendirilen bu çalışmada, Frig Uygarlığı'ndan günümüze kadar ulaşmış, uluslararası tanınırlığa sahip Yazılıkaya ve Areyastis Anıtları örnekleminde özgün tasarım önerileri geliştirilmiş ve çalışmada sunulmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** İç mekân, Özgün değer, tekstil tasarımı, Frigya kültürü.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Tekstil tasarımı, sanat ve tasarım.

#### Abstract

In the study of textile design, it was found that there are many starting points to consider when examining the values that can inspire the designer to create original products. In this study, the issue of original value creation in interior textile design was identified as a starting point, and as a result of the contemporary literature review, it was found that design proposals can be developed based on elements such as cultural memory, national identity and art movements/styles. The elements identified in the study based on these findings, which can be defined as a potential source of reference in original value creation, have been illustrated with some examples. In the study, it was considered necessary to determine the boundaries of the current research universe in order to develop original proposals for interior textile design. The province (Eskişehir) where the research was conducted was determined as the research universe, so the values of Eskişehir were verified with literature reviews. The study was based on the assumption that the Phrygian civilization, which is located between the geographical borders of Eskişehir, has an important place in the cultural memory of the city. It was decided to develop interior textile design proposals with original value, taking into account the theme of cultural memory, particularly to the Phrygian culture, and textile surface designs were made. In this study, which is based on the design method, original design proposals have been developed and presented using the example of the internationally recognised monuments of Yazılıkaya and Areyastis, which have survived from the Phrygian civilization to the present day.

**Keywords:** Interior design, originality, textile design, Phrygian culture.

**Academical Disciplines/Fields:** Textile design, art and design.

\*Bu çalışma, birinci yazarın 2022 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık Anasanat Dalında tamamladığı "İç Mekân Tekstil Tasarımında Özgün Değer Yaratımı: Frigya Kültürü Örneği" başlıklı sanatta yeterlik tez çalışmasından geliştirilerek üretilmiştir.

- Sorumlu Yazar:** Ayşe Seçil Tekin Akbulut, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Eskişehir Teknik Üniversitesi.
- Adres:** Eskişehir Teknik Üniversitesi, İki Eylül Kampüsü, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Tepebaşı/Eskişehir
- e-posta:** secilt@eskisehir.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 23.11.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1329627

**Geliş tarihi:** 19.07.2023 / **Kabul tarihi:** 30.10.2023

## 1. Giriş

Uygurluk tarihi boyunca bireyler, farklı gereksinimlerini karşılamak için yaşam deneyimlerinden yola çıkarak işe yarayan ürünler ya da bu ürünleri yaratmak için kullanılabilir araç ve gereçler tasarlamışlardır. İlk çağlarda bu tasarımlar, günlük yaşamın vazgeçilmezi olan ve işlevselliğin ön planda olduğu araçlardan oluşurken, hızlı üretim ve tüketimin yaşam alanlarına girmeye başladığı Endüstri Devrimi'nden itibaren özgünlük kavramının da önemli bir tasarım bileşeni olmaya başladığı söylenebilir (Antmen, 2017, s. 18). Zaman içerisinde yoğunlaşan hızlı tüketimin yanı sıra arz talep dengesi içerisinde özgün ürünlerin daha çok değer görmesi söz konusu olmuştur. Buna paralel olarak sanatçıların da yaratımlarının ancak özgünlük sayesinde diğer ürünlerden ayrışabileceği düşüncesi daha görünür hale gelmeye başlamıştır (Gombrich, 1997, s.163).

Özgün değer arayışında esin kaynakları çeşitlenebilmektedir. Hayata dair hemen her şeyden ilham alınabilmekte; tasarım sürecinde farklı doku, malzeme, desen, teknik ya da renk sentezlerine başvurularak özgün tekstil tasarım ürünleri yaratılabilmektedir. Özgünlük arayışı, tasarımcıların kültürel belleğe, ulusal kimliğe ve geçmişte revaçta olup günümüzde unutulmaya yüz tutmuş olan bazı akım ve stillere yeniden başvuru yapılmasına neden olabilmektedir (Tekin Akbulut, 2022, s. 66). Bu bağlamda özgün değer yaratım sürecinde özellikle kültürel belleği oluşturan farklı arkeolojik, etnolojik ya da halk kültürü verilerinin sentezlenerek güncel ürünlere yansıtılması süreci, bu çalışmanın temel kaygısını oluşturmaktadır.

Tasarım sürecinde kültürel belleğe ilişkin çabuk fark edilen ya da göze çarpan bazı bileşenlerin yalnızca ticari ve popüler kaygılarla ele alınması; öte yandan coğrafya ve kültürel bağlamın çok yönlü ilişkileri derinlemesine irdelenmeden yüzeysel algı ve anlayışlarla yorumlanması söz konusu olabilmektedir. Bu da gerek sanatçının dokunuşunun gerekse kültürün ruhunun yeterli düzeyde yansıtılmasına engel olabilmektedir. Oysa kültürün yorumlanmasında yetkin bir senteze ulaşmak için tasarımların içerik, biçim ve form ilişkisini en güzel yansıtan teknik ve malzeme arayışı da önem taşımaktadır. Bu gereksinimler, özgün değer arayışının bir yansıması olup; ancak yetkin bir araştırma ve tasarım dilinin birlikte işe koşulması ile karşılanabilecektir. Bu bağlamda bu çalışmada Eskişehir Frig kültürel bellek bileşenlerinin irdelenmesi ve özgün değer yaratma söylemi ile iç mekân tekstil ürünleri üzerinde yorumlanması hedeflenmiştir. Frig buluntularına ve dönemin kültürel niteliklerine yönelik farklı kaynakların ve alana hâkim uzmanların desteği ile gerçekleştirilen bir doküman analizi sonrasında belirlenen temalar üzerinden görsel düzenlemelere gidilmiş, tekstil yüzey tasarımları oluşturulmuş ve bu tasarımları hayata geçirmek için en uygun olan yöntem farklı uygulamalar sonucunda karar verilmiştir. Daha önce Frigya Uygurluğu'nun kültürel bellek bileşenlerinin herhangi bir iç mekân tekstil tasarımı alanında uygulanmamış olması da çalışmanın özgünlüğünü güçlendirmiştir. Derinlemesine bir araştırma sonucunda elde edilen verilerin yorumu ile tasarım çalışmalarının gerçekleştirilmesi, farklı üretim tekniklerine başvurularak özgün iç mekân tekstil ürünlerinin elde edilmesi ve çalışmanın özgün değer yaratımında kültürel kodlardan yararlanılması hedeflenmiştir.

Çalışmada özgün iç mekân tekstil ürünleri tasarımında kültürel bellekten esinlenmenin yaratım sürecine yansımaları deneyimlenmiştir. Antik kentlerde, hediye ürün tasarımlarında özellikle dijital baskı teknolojisinin etkisinde üretilerek satışa sunulan ürünlerin tasarım duygusundan uzak olabilmesi söz konusudur. Ancak kültürel bellek öğeleri, tasarım ile bütünleştirildiğinde daha özgün ürünler sunulabilir. Bu bağlamda araştırmanın odağını Frig Uygurluğu'na ait Midas Antik Kenti oluşturmuştur. Yapılan alanyazın taraması sonucu elde edilen bilgilere göre söz konusu uygarlığın el sanatlarında ve tekstil ürünleri konusunda bir gelişmişlik düzeyine ulaştığı izlenimi oluşmuştur. M.Ö. 12. ile 3. yüzyıllar arasında Anadolu topraklarında etkisini gösteren uygarlık, bölge kültürünü de etkilemiştir. Eskişehir Bölgesi'nde unutulmaya yüz tutmuş değerler olan dokumacılık, ipekçilik ve işlemecilik gibi tekstil el sanatlarının bir bölümünün Frig kültürünün etkisinde olduğu izlenimi oluşmuştur. Araştırma kapsamında Eskişehir Bölgesi'ne özgü tasarım diline katkıda bulunmak amaçlanmıştır; Midas Antik Kenti içinde yer alan Yazılıkaya ve Areyastis Anıtı derinlemesine ele alınarak iç mekân tekstil yüzey tasarımları ile çalışma sınırlandırılmıştır. Görsel araştırma süreci kapsamında tasarım temelli yaklaşım yöntemlerinden "tasarım yöntemi" ile çalışma temellendirilmiştir. Tasarım yöntemi ile şekillendirilen araştırma kapsamında alanyazın taramaları gerçekleştirilmiş, eskiz çizimleri ve ön uygulama çalışmaları oluşturulmuştur. Tasarım uygulamaları gözden geçirilerek özgün tasarımlara ve ürün gruplarına karar verilmiş, uygulamalar yapılmıştır. Bitmiş ürün çalışmaları için ön uygulama çalışmaları kapsamında tasarımlar örme, dikiş, boyama, baskı, dokuma, punch, tufting tekniklerinde çalışılmış, elde edilen sonuçlar değerlendirilmiştir. Araştırma kapsamında hazırlanan tasarımların punch tekniği ile daha iyi ifade edilebileceği sonucuna ulaşılmıştır. Özel iğnesi ile havlı bir doku

oluşturan punch tekniği, arka kısmının da kilim dokuma etkisi yaratması, ayarlanabilir iğne boyu sayesinde farklı hav yükseklikleriyle yaratıcı işlemlere olanak sunması gibi nedenlerle tercih edilmiştir.

### 1.1. Özgün Değer

Müzelerde yer alan nesnelere incelendiğinde özgün nitelikte oldukları düşünülür. İlk çağlarda bir gereksinimi karşılamak için yapılan bir nesne, günümüz bakış açısıyla değerlendiren bir izleyiciye ait olduğu çağı sorgulatır. Bunun nedeni, söz konusu nesnenin daha önce hiç üretilmemiş orijinal bir fikir ile teknik bilginin birlikte kullanılması şeklinde açıklanabilir.

Bunun yanı sıra söz konusu nesnenin biçimi, formu, nasıl yapıldığı, işlevselliği, teknik üstünlüğü gibi konular da merak uyandırabilir. Gombrich, ilk çağlarda yapılan çalışmalarda bir sanatçı tavrına dair özgünlük beklenmediğine değinmekte, eski çağ uygarlıklarına ait arkeolojik buluntulardan ilk görüşte hangi uygarlığa ve hangi döneme ait olduğunun tahmin edilebildiğini ifade etmektedir. Bu durumu Mısır Uygarlığı üzerinden açıklayan Gombrich (1997, s. 65-66), Antik Mısır'da sanatçıların ağır yasalar ile eğitildiğine, kurallara uygun eserler üretme zorunlulukları olduğuna ve bu nedenle de neredeyse 3000 yıl boyunca Mısır sanatının hiç değişmediğine dikkat çekmektedir. Saray atölyelerinde geliştirilen çeşitli üsluplar, ait olduğu çağ ve uygarlığın kimliğini yansıtmıştır. Bu bakımdan saray atölyelerindeki üretimler özgün bir üslubun kapsamında gerçekleştirilmiştir. Dünyanın neresinde olursa olsun Mısır Uygarlığı'na ait eserlerin tanımlanmasına olanak sağlayan bu üslup birlikteliği özgün değer olarak tanımlanabilir.

Emek ve beceri gerektiren işler ile ilgili olan zanaat kavramının sanatla olan bağı özellikle Rönesans döneminde sorgulanmış, zanaat ve sanat birbirinden ayrılmıştır. Zanaatkarların üretim sürecinde teknik bilgi ve beceriyi geçmişten günümüze aktarılan bilgi ve sanatsal görüş ile birlikte kullandığı bilinmektedir (Şahin, 2019, s. 442).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü'ne göre sanat: "Bir duygu, tasarı, güzellik vb.nin anlatımında kullanılan yöntemlerin tamamı veya bu anlatım sonucunda ortaya çıkan üstün yaratıcılık" olarak tanımlanmaktadır. Zanaat ise "İnsanların maddeye dayanan gereksinimlerini karşılamak için yapılan, öğrenimle birlikte deneyim, beceri ve ustalık gerektiren iş; sınaat, sanat" olarak tanımlanmaktadır. 18. yy sonrasında ortaya çıkan endüstriyel ve kentsel gelişmeler ile tasarım kavramının ortaya çıkması, zanaat ve sanat alanını birbirinden beslenir hale getirmiştir. 19. yy sonlarında gelişen Arts and Crafts akımı ile sanat ve zanaat kavramları önem kazanmıştır. Ancak bu gelişmelerde tasarım ürünler için en önemli nitelik *özgün değer* içeriyor olmasıdır.

### 1.2. Özgünlük kavramı

Özgün sözcüğü Platon ve arkadaşları tarafından "daha önce hiçbir şeyin olmadığı yerdeki bir şey" olarak tanımlanmıştır (Sennett, 2013, s. 96). Türk Dil Kurumu (2020) ise "yalnız kendine özgü bir nitelik taşıyan, orijinal, ibdai", "bir buluş sonucu olan, nitelikleri bakımından benzerlerinden ayrı ve üstün olan" ve "çeviri olmayan, asıl olan (metin), orijinal" olarak tanımlamaktadır. Hançerlioğlu (2002, s. 322), "özgün" sözcüğünü, benzerlerinden ayrı ve üstün olan, örneklik değeri taşıyan bir sözcük olarak nitelendirmektedir.

Değer sözcüğü ise Türk Dil Kurumu (2020) sözlüğü'nde "bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet" olarak tanımlanmaktadır. İrgin (2017, s. 24) sanat nesnesi olarak değeri "sanat nesnesinin estetik değeri söz konusu olduğunda ürünü oluşturan bileşenlerin kompozisyonu, boyutları, ölçeği, rengi, dokusu, uyumu gibi sanat ve estetik kavramıyla ifade edilen, öznel nitelikli göreceli kıymeti anlaşılmalıdır" şeklinde ifade etmiştir. Kuçuradi (2016, s. 41) ise değer sözcüğünü insan için özel anlam taşıyan bir kavram olarak açıklamaktadır.

Yukarıda söz edilen özgün ve değer sözcüklerinin tanımlarından yola çıkarak sanat ve tasarım alanında kullanılan özgün değeri "sanat ve estetik olarak nitelikli, benzerlerinden farklı olan" şeklinde tanımlamak mümkün olabilmektedir

## 2. Tasarımda Özgün Değer Yaratımında Etkili Olan Unsurlar

Rönesans Dönemi'nde Avrupa'da kişilerin karakteristik özelliği olduğu düşünülen özgünlük kavramı sanatçılar üzerinden tartışılmıştır. Özgünlük kavramının sorgulanması sonucunda din ve ritüellerin yerini dünyevi bir yapı almıştır (Sennett, 2013, s. 91, 109). Yaşanan bu gelişmeler doğrultusunda sanatçıların modern anlayış içinde "özgün" olması gerektiğinin, sanatçıların bireysel çalışmaları yalnızca özgün değer barındırdığı zaman diğer sanatçılardan ayırt edilebileceğinin farkına varılmıştır (Gombrich, 1997, s.1 63). Endüstri Devrimi'nin ardından makineleşmenin etkisiyle özgünlüğün kaybolma kaygısı, özgün değeri Batı kültürünün başat hedeflerinden biri haline getirmiştir (Lynch, 2002, s. 51-54).

Sanatçılar tarafından özgün değer içeren tasarımların yapılabilmesi, düşüncelerin zihinsel imgeler olarak bellekte canlandırılması ile mümkün olabilmektedir. Cevizci (1999, s.830) tasarım kavramını “genel olarak bilinç içeriği; duyuların ya da belleğin zihne sunduğu görüntü, daha önce algılanmış bir nesne ya da olayın bilinçte sonradan ortaya çıkan suret ya da kopyası; fenomen gibi kuruluşu özneye bağlı olmayan, bundan dolayı kendisine neden olan dış gerçekliği yansıtan, dış dünyadaki nesneye benzeyen algı içeriği” olarak açıklamıştır. Türk Dil Kurumu (2020) ise tasarımı “zihinde canlandırılan biçim, tasavvur; bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn” şeklinde tanımlamıştır.

Günümüzün gereksinimlerini karşılayan ürünler, tasarımın hayatın her noktasında etkili olduğunu göstermektedir. Tasarım nesnelere tüketim toplumunun beğenisini kazanabilmek için üretilmektedir. Alanyazın taramalarından elde edilen bulgular özgün değer yaratımında çeşitli unsurların etkili olduğunu göstermiştir. Günümüz sanatçı ve tasarımcılarının doğadan, dönemin ruhundan ve modasından, sanat akımları ve stillerden, kültürel bellek ve ulusal kimlik unsurlarından yararlanarak çalışmalar yaptıkları gözlemlenmiştir. Bu araştırma kapsamında tüm bu öğeler göz önünde bulundurularak özgün değer yaratımında başvurulabilecek unsurlar kültürel bellek, ulusal kimlik ve sanat akımları/stiller olmak üzere üç başlık altında gruplandırılmıştır.

### 2.1. Kültürel Belleğin Tekstil Tasarımındaki Yeri

Güvenç (1991, s.103), kültürün bireyler tarafından doğumdan itibaren öğrenilmeye başlanan alışkanlıklar olduğunu, sürekliliğin gelenek ve görenekler ile sağlandığını vurgulamıştır. Gelenek, görenek ve kültürün bir bütünlük içinde incelenmesi için Assman (2018, s. 31), geleneğin oluşumu, geçmişle ilişkisi ve politik kimlik/imelem ifadeleri ile tanımlanabilecek kültürel bellek kavramının gerekliliğine değinmektedir. Toplumların kültürel bellekleri; oluşturdukları tarih, somut olmayan kültürel miras, kültür ve sanat ile bir bütün olarak incelenmektedir. Kültürel bellek araştırmaları arkeoloji, antropoloji, etnoloji, sanat tarihi, halk bilimi gibi disiplinlerin konuları arasında yer almıştır. Geçmişte yaşayan toplumlar ile günümüz kültürleri arasındaki bağ, imge ve simgelerde yer alan kodlar ile okunabilmektedir. Kültürel bellek, tasarım alanında da oldukça önemli bir kaynak olarak görülmektedir.

İrgin (2017, s. 40) imgeyi zihinsel görüntü olarak tanımlarken, Keser (2009, s. 168) gerçekliğin bir yansıması olarak ifade etmektedir. Hançerlioğlu (2002, s. 184) ise imgeyi gerçekliğin insan zihnindeki yansıması olarak tanımlamakta ve insan zihninin dış dünyanın varlık biçimlerini kendi kendine çıkartmayıp dış dünyadan imgelediğini belirtmektedir. Bu durumda sorunun nedenini değil sonucunu oluşturan imge; doğaya ve tarihe uydukları oranda doğru kabul edilebilmektedir (Hançerlioğlu, 2002, s. 184). Bachelard (1939-1948'den aktaran Eliade, 2018, s. 29) maddenin imgelemi üzerine yaptığı çalışmasında insanın imge gücünün simgeciliğin içinden geçerek eski mit ve ilahiyatları yaşatmaya devam ettiğini belirtmektedir. Hançerlioğlu, (2002, s. 184), bu saptamayı toplumsal pratiklerle belirlenen imgeler yoluyla insanın bilgi edinebildiğini ifade ederek doğrulamaktadır.

Keser (2009, s. 314) simge kavramını, iletişim kurma, ileti aktarma, bilgi verme amacı içeren gösterge (işaret, im); başka bir şeyi temsil eden davranış veya şey olarak tanımlamıştır. Hançerlioğlu (2002, s. 372) ise simgeyi, herhangi bir şeyi belirten işaret (im, gösterge) şeklinde ifade etmiştir. İşaretler doğal, yapay ve anlatımlı olarak karşımıza çıkabilmektedir. Doğal işaretlere örnek olarak bir yerde duman görüldüğünde orada ateş yandığının düşünülmesi gösterilebilir. Yapay işaretler insanların yapmış olduğu şeylerdir. Müzik notaları bu konuda örnek olarak verilebilir. Anlatımlı işaretler ise duygu ve düşüncelerimizi bildiren sözcükler olarak ifade edilmektedir. Duyma engellilerin işaret dili öğrenmesi buna örnek olarak gösterilebilmektedir (Hançerlioğlu, 2002, s. 183-184). Keser (2009, s. 314) simgeyi bir toplumda iki eleman arasında kesintisiz olarak süren uzlaşma veya rastlantı sonucu nedensiz bir işaret (gösterge) olarak ifade etmektedir. Simge ile işaretin belirttiği nesne arasındaki bağ, bazen nedensiz/isteğe bağlı olabildiği gibi bazen herhangi bir ilişki de söz konusu olabilmektedir. İşaretlerin (gösterge) anlamını bunları kullanan insanlar arasındaki uzlaşma belirlemektedir (Keser, 2009, s. 314). Simgeler pek çok alanda kullanılmaktadır. Sözcükler, sayılar, amblemler simge olarak kullanılabilir. Örneğin kültürümüzde kuzu uysallığın, keçi inatçılığın, aslan ise gücün simgesi olarak kullanılabilir. Öte yandan simgelerin anlamları kültürden kültüre değişiklik göstermektedir. Örneğin baykuş bazı kültürlerde uğursuzluk sembolü iken bazı kültürlerde ise bilgeliğin sembolü olarak görülebilmektedir (Tekin Akbulut, 2022, s. 70).

İnsanlık, tarih boyunca tüm kültürlerde gerek kendisi ile gerekse etrafında olup bitenlerle ilgili duygu ve düşüncelerini yaratıcı bir biçimde dile getirmeye çalışmış ve bunu eserlerine yansıtmışlardır. William A. Haviland ve arkadaşlarının “Kültürel Antropoloji” adlı eserinde de belirttiği gibi sanat; hayatı yorumlamak, anlatılarla ifade etmek, zevk almak için hayal gücünü yaratıcı biçimde kullanmaktır (2006, s. 690-694). Sanatın ifade aracı olarak kullanılmasında doğayı temsili olarak taklit etmek veya doğadaki biçimleri temel kalıp almak ve soyut olarak uygulamak ilk akla gelen sanatsal yaratı yöntemleridir. Bir gereksinimden ötürü

doğan ve farklı yaklaşımlarla üretilen sanat çalışmalarına yüklenen değer, insanlık tarihi boyunca edinilmiş bilgi, beceri, deneyim ile yoğrulan kültür aktarımlarında somut ya da soyut ifadelerle yer bulmaktadır. Söz edilen sanatsal yaratım yöntemi doğal gerçekliğe en yakın olan sanat ile simgesel soyut sanatın arasında yer almaktadır. Nesnelerin tasvir edilemediği ve işaretlerin nesne yerine anlamı işaret ettiği zaman sembolik imgelemden söz edilebilmektedir (Durand, 2017, s. 17). Bu bağlamda görünenin taklidi olan gerçekçi anlatım ile soyut olanın aktarılmasında başvurulan imgesel anlatım, uygarlık tarihi boyunca insanı etki altına alan doğal olaylar, inanç sistemleri, coğrafi ve kültürel nedenlerle ortaya çıkmıştır. Somut ya da soyut düşünceyi aktarma sürecinde bir dil oluşturan *simgeye* başvuran insan; zihinsel tasarımı, izlenim, duyularla algılanan anlamına gelen imgeyi kullanmaktadır. İnsanın yaratılarında başvurduğu doğal olgular ve kültürel olaylar veya durumlar simgeselleştirme yoluyla kavranmaya çalışılmıştır (Bal, 2014, s. 212).

Bu anlamda imgelem, görüngüler dünyasıyla bir karşılaşmanın sonucunda oluşan yaratıcı bir edimdir. İnsan, daima düşüncenin dinamik hareketi anlamlandırma sürecine ilişkin imgelere gereksinim duyar. Bu da hem duyuşsal hem de bilişsel düzeyde “anı ve bellek” ile ilgili bir işlemdir (Bal, 2014, s. 212). Sanat da geçmişten günümüze değin bilinç, bilinçaltı ve belleğin bu rolünü üstlenen ve geliştiren bir dil alanı olarak var olmuştur (Bal, 2014, s. 212). “Anı-bellek”, kültürel mirasın uzak ve yakın geçmişi ile yakın ilişkidir. Arkeoloji, etnoloji ve halk bilimsel araştırmalar ile edinilen bulgular kültürel mirasın verilerini oluştururlar. Bu veriler imgeler ve simgeler ile tanıtılmasına olanak sağlar. Sözelimi bir masalda ifade edilen imge, bir eşyada soyut/somut içerikte bir simge olarak ortaya çıkabilir. Sonsuz bir araştırma evrenini içeren bu kültürel miras aktarımları kendi zamanının ruhuna uygun doğal bir biçimde yaşanagelmiş anı-belleğini oluştururlar. Anı-belleği oluşturan her tür kültürel miras unsuru bir geleneğin ya da gelenekler bütünüdür. Aktarımda rol alırlar. Bir uygarlığa (yöreye/topluluğa) özgü kültür ve sanat da böylece bir diğerinden farklılık göstererek, kendine ait stili (tarz, üslup) oluşturur. Özgün stili aktaran simgeler ve yapılar bir uygarlığın (yörenin/topluluğun) bilinç, bilinçaltı belleğinin dışavurumu olarak gerçekleşir. Bu belleğin sahip olduğu *dil* ait olduğu uygarlık mensupları (üye-topluluk) tarafından kendi doğallığı içinde ve zamanının ruhuna uygun biçimde yaşanarak geleneksel bir forma ve anlatım diline dönüşür. Geleneksel yaşam biçimlerinin gereksinimini karşılamak için başvurulan geleneksel üretim biçimi, yalnızca teknik becerinin yaratıcı zekâ ile birleştirilerek icra edilmesi değildir (Tekin Akbulut, 2022, s. 71).

Kültür araştırmaları günümüz sanatçıları için sıklıkla başvurulan bir alandır. Kültürün çok katmanlı varlığı sanatçının daha da derinleşmesine olanak tanır. Geçmiş bir zamanda ortaya çıkmış olan özgün bir stil (tarz) veya ekolün günümüz sanat ve tasarım anlayışında *özgün bir değer* yaratımı amaçlanarak yeniden ele alınması ve başarıyla yorumlanması, ancak derinlemesine araştırılması sonucunda mümkün olabilir.

Tasarımda özgün değer yaratmak üzere kültürel belleğe başvurulması ayrıntılı ve kapsamlı bir araştırmayı gerekli kılmaktadır. Bir kültüre, uygarlığa ait verilerin iyi anlaşılması, bunların alt metinlerinin doğru okunması ve nihayet tasarımda kendine özgü olduğundan bir şey kaybetmeden yorumlanması tasarım ürünlerinin değerini anlamlı kılacaktır.

İlkel toplumlarda renk, desen ve tasarımda, bir toplum içindeki kimliği, kabile bağlılıklarını, dini, mitsel referansları veya büyüün önemini belirlemeye hizmet eden amaçlı anlamlar bulunmaktadır. Örneğin, bir Afrika dokuma kumaşının veya bir Navajo battaniyesinin tasarımlarında kabile gelenekleri ve tabuları görülebilmektedir. Belirli bir yaşam biçiminin görünür ifadesini sunduğu bir eve girmek, oturana rahatlık ve bir tür estetik deneyim sunan güvenceler veririrken estetik değeri de güçlü kılabilir (Pile ve Gura, 2014, s. 17-18).

Klausen (aktaran Homlong, 2006, s. 31) kültürü, bir grup insanın yaşam biçimi olarak tanımlamış; fikirleri, değerleri, kuralları ve normları, bir nesilden diğerine aktarırken, çoğu zaman kademeli olarak değişme yaşandığını vurgulamıştır. Klausen'in tanımı kültürel içeriği kapsamakta ve kültürel süreçleri tanımlamaktadır. Klausen, kültürün, tasarım çalışmasında baş etmemiz gereken bir şey olduğunu belirtmiştir. Hem nesnelerin tasarımı hem de tasarlanan nesnelerin değerlendirilmesinin gelenek ve sosyal kültürle ilişkili olduğuna değinmiştir. Ayrıca kültürün gelecek nesillere aktarımını da etkilediğini bildirmiştir. Homlong buna örnek olarak Amish toplumunun iç mekân tekstilleri üzerine kültürel araştırmalarda bulunmuş ve tespitlerini aktarmıştır. 17. yy'dan 19. yy'ın sonuna kadar kuzey Avrupa'dan Kuzey Amerika'ya göç eden ve teknoloji ve yeniliklere kapalı olan (Encyclopaedia Britannica, 2020) Amish'lerin iç mekân tekstillerinin desen ve renk tasarımı üzerine kültürel çalışmalarda bulunan Homlong (2006, s. 43) Amish'lerin yorgan yapımında başvurdukları basit desen tasarımının nedenlerinin kültürün akılcılığı ile açıklanabildiğini belirtmiştir. Amish kadınları, kenevir, keten veya yünü iplik haline dönüştürerek dokumuş, kumaş haline getirmişlerdir. Daha sonra dokudukları kumaşı doğal boyalar ile boyamışlardır (International Quilt Museum, 2021). Amish yorganlarında daha az ayrıntı bulunduğunu dekoratif etkilerden kaçındıklarını belirten Homlong (2006, s. 43), Amishlerin yorganlarında desenli kumaş

kullanmalarının yasak olduğunu ve düz kumaşların tercih edildiğini ifade etmiştir. Homlong bu verilerden yola çıkarak yeni tasarımlarda kültürel belleğe vurgu yapmaktadır. Amish'ler için bir erdem göstergesi olan grup çalışmalarıyla yaptıkları süsten uzak sade ve renkli yorgan tasarımları, koleksiyoncular ve turistler tarafından ilgi görmektedir (Encyclopaedia Britannica, 2020). Görsel 1'de Amish kültürüne ait yorgan çalışmaları görülmektedir.



**Görsel 1.** 1910-1930 yıllarda yapılmış Amish yorganları (International Quilt Museum, 2021)

Homlong (2006, s. 31), Amish geleneğinden ilham alan yeni tasarımlarında, eski Amish yorgan çalışmasında açık bir renk ve biçim geleneğinin çağdaş tasarımda nasıl bir ilham kaynağı olarak kullanılabileceğini, renk ve biçim geleneklerinin farklı *aktarım* ve dönüştürme yöntemleriyle test edilebileceğini, renk ve biçim geleneklerini yeni bağlamlarda kullanmanın etik sonuçlarını tartışmıştır.

Boro tekstilleri de kültürel bellek ve tekstil tasarımı ilişkisinde örnek gösterilebilir. Son yıllarda uluslararası tekstil sanatçıları arasında popüler bir konu haline gelen Boro tekstilleri, 19. ve 20. yüzyılın başlarında Japon köylüler tarafından elle yapılan yama işlerine verilen isimdir. Boro, Japonca'da "paçavra" anlamında kullanılmaktadır (Briscoe, 2020, s. 7). Japonya'nın kuzey bölgelerinde pamuk yetiştirilememesi nedeniyle, kullanılmış kumaş kalıntıları yama tekniği ile ev tekstili ve giyim ürünlerine dönüştürülerek değerlendirilmiştir. Nesilden nesile aktarılan ürünler gerektiğinde yenilenerek kullanılmıştır. Kusurları tamir ederek israftan kaçınma temeline dayanan Boro tekstilleri, Japon kültürünün etik ve estetik ilkelerini ifade etmektedir (Japan Society, 2020). Boro tekstillerinde parçalar genel olarak dikdörtgen ve kare formlarda kesilmektedir. Genelde yerel olarak sıklıkla kullanılan indigo boyası ile boyanan pamuklu dokumalar kullanıldığı için mavi renk ön plana çıkmaktadır. Japonya'da ağırlıklı olarak yetiştirilen kenevir ve rami lifleri dayanıklılık ve sıcak tutma bakımından zayıf olduğu için ısınma amaçlı ürünlerde tercih edilmemiştir (Wada, 2004, s. 280).



**Görsel 2.** 2015 Boro tekstiller sergisi (Museum für Ostasiatische Kunst, Köln 2023).

Boro tekstillerinde, Sakiori tekniğiyle dokunmuş kumaşların üzerine iğne ile Sashiko ve Kogin-Zashi dikiş teknikleri aracılığıyla işleme veya kapitone uygulaması yapılarak dayanıklı tekstil yüzeyler elde edilmektedir (Wada, 2004, s. 280). Shifu ise Washi'nin (el yapımı kâğıt) bükülmüş halinin atkı ipi olarak kullanılması ile ipek veya pamuktan çözümler atılarak yapılan dokumalardır. Düşük maliyetli Shifu dokumalar ısı yalıtımı sağlaması, ıslanıldığında genişleyerek yine ısıyı koruması ve rüzgârı kesmesi nedeniyle sıklıkla kullanılmıştır (Veale, 2015, s. 14). Görsel 2'de görülen, Briscoe (2020, s. 7) tarafından Japonca "mottainai" (israf etme!) teriminin vücut bulmuş hali olarak değerlendirilen Boro tekstilleri kültürün ve yaşam mücadelesinin birleşimiyle özgün değer yaratarak günümüze kadar aktarılmıştır. Boro tekstilleri "kültürün sürdürülebilirliği" konusuna örnek oluşturmakta ve bu durum Boro tekstillerinin "özgün değerini" belirlemektedir.

Kültürel belleğe başvurarak sanatsal çalışmalarına yön veren birçok sanatçı olduğu bilinmektedir. Birkaç örnek vermek gerekirse; Japon kültürünün geleneksel teknikleri ile son teknolojileri birleştirerek kullanan Reiko Sudo, geleneksel teknikler ile kendi özgün tekniklerini birleştiren Kolombiya'lı dokuma sanatçısı Olga de Amaral özgün tekstil tasarımları gerçekleştirmişlerdir (Özay, 2001, s. 49-51). Ed Rossbach, lif ve tekstil tasarımları alanında öncü bir rol üstlenmiş, üç boyutlu heykelsi tekstillerin ortaya çıkışında etkili olmuştur (Yaşar, 2016, s. 1-6). Jack Lenor Larsen'in etnik kültürden ilham alarak geleneksel ve çağdaş dokuma tekniklerini bir arada sentezlediği özgün tasarımlar, günümüzde zamansız tasarımlar olarak değer görmektedir (Acar, 2013, s. 83-88).

## 2.2. Ulusal Kimliğin Tekstil Tasarımındaki Yeri

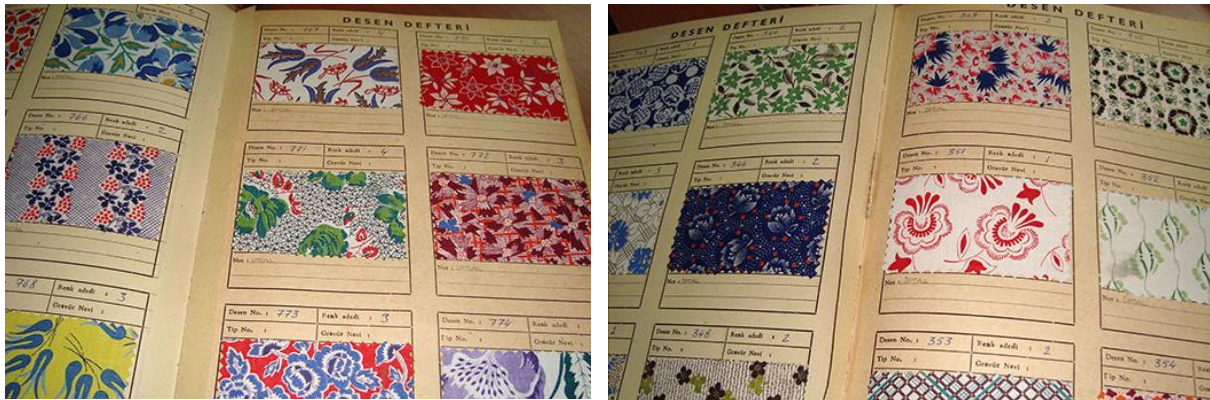
Türk Dil Kurumu'na (2020) göre "Bir milletin kendine özgü düşünüş ve yaşayış biçimi, dil, töre ve gelenekleri, toplumsal değer yargıları ve kuralları ile oluşan özellikler bütünü" olarak tanımlanan ulusal kimlik, birbirleriyle ilişkili ülkesel, kültürel, etnik, ekonomik ve siyasal/yasal pek çok ögeden oluşmaktadır. Ulusların birlikte paylaştığı gelenekler, anılar ve mitlerin bir araya getirdiği topluluk üyeleri arasındaki dayanışma bağlarını gösteren ulusal kimlik kavramı, devletin bürokratik ve yasal nitelikli bağlarından oldukça farklılık göstermektedir (Smith, 1994, s. 34). Ulusların devletler tarafından kurgulandığı görüşü ile tasarımda ulusal kimlik oluşturma sürecinde doğa, coğrafi özellik, kültür gibi konulara başvurulmaktadır. Assman (2018, s. 141), kimlik kavramının ben ve biz olarak iki grupta incelendiğine, ulusal kimliğin "biz" ortak grubunda yer aldığına değinmiştir.

Tasarımda özgün değer yaratımında tasarımcı ve sanatçıların bireysel ya da bir kuruma bağlı olarak geliştirdikleri tutumlar farklılık içerebilmektedir. Dünya sanat tarihine bakıldığında 13. yüzyıldan 19. yüzyılın ortalarına kadar imparatorlukların, krallık ya da çarlık gibi yönetimlerin saray bünyelerinde üstün sanat çalışmalarının gerçekleştirildiği atölyelere yer verildiği bilinmektedir. Bu atölyelerde yetenekli ve yaratıcı düşünceye sahip sanatçılar görev almışlardır. Bu sanatçıların görevleri bağlı oldukları sarayın sanat üslubunu oluşturmaktır.

Gombrich'in Mısır sarayı üzerinden değindiği gibi saraylara bağlı atölyeler tarafından geliştirilen üsluplar ülkelerin kendine özgü tarzını yansıtır. Bu özgün üslup bir özgün değer yaratımına katkıda bulunur. Özgün değer yaratımında bu üslupların ortaya çıktığı dönem, dönemin koşulları, kültürel unsurlar ve üslubun esin kaynağı etkili olmuştur. Osmanlı kültüründe de doğa sevgisinin özgün değer yaratımında etkili olduğu ifade edilebilir. Bilgi ve Zambak (2012, s. 9), Topkapı sarayına bağlı çalışan Ehl-i Hiref örgütünün nakkaşları tarafından hazırlanan desenlerin sanatın tüm alanlarında (tezhip, maden, çini, seramik, kumaş, işleme, halı vb.) uygulanmasıyla "saray üslubu" oluşturulduğunu belirtir. Ayrıca İnalçık (2008, s. 46) da Ehl-i Hiref örgütünün saray üslubunu oluşturmada etkili olduğunu ifade etmiştir. Sarayda çalışan ustalar, saray üslubunu yönlendirirken loncalardaki üretim yerleri de sıkı bir denetim altına alınmıştır. Günümüzde bu üsluplar sayesinde eserlerin hangi döneme, hangi saraya ya da ülkeye ait oldukları anlaşılabilir (Bilgi ve Zambak 2012, s. 23). 16. yüzyılın ortalarına doğru natüralist çiçekler Osmanlı dönemi klasik sanatının ana temasını oluşturmuştur. Dünya sanat tarihine kazandırılmış bir üslup olan natüralist üslupta (dört çiçek) doğada bulunan bitkiler ve çiçekler doğada buldukları haliyle süsleme ve bezemelerin konusu olmuşlardır. Bu üslupta; lale, sümbül, karanfil ve gülün yanı sıra doğadaki her tür çiçek doğal hallerine yakın bir şekilde resmedilmişlerdir. Gelişmiş bir tasarım anlayışıyla yorumlanan doğa, tekstil sanatları, çini, kitap sanatları gibi çok geniş bir alanda üstün bir işçilikle ifade edilmiştir. Osmanlıların doğa ve çiçek sevgisi üsluplaştırılarak temel bezeme ögesi olmuştur. Doğada bulunan çiçekler ile birlikte hatayî, rozet çiçekler ve çintemani de başlıca motifler arasında yer almıştır. Merkezi, simetrik, dikey hatlarda veya serbest kompozisyonlar kullanılarak yaratılan (Bilgi ve Zambak, 2012, s. 21-22) 16. yüzyıl Osmanlı Dönemi Natüralist Üslubu 18. yüzyıl başlarından itibaren Batı etkisinde kalarak özgünlüğünü yitirmiştir (Bilgi ve Zambak 2012, s. 23).

Farklı ülkelerin de tarihinde saray üslubunun geliştiği görülmektedir. Jorayev ve Temir Gökçeli (2020, s.59), Rusya tarihinde tapestry dokumalar ve şalların, suzeni tekniği işleme, nakış, halı ve ikatların ülkenin ulusal kimliğini ön plana çıkarttığını belirtmiştir. Ayrıca Andrey (Andrew) Madekin'in Rus sanatını da içinde barındıran özgün eserler sunduğuna değinmişlerdir. Rusya'da Batı öykünmesinden kurtulmak amacıyla I. Nicholas tarafından 1826'da anıtların ve dekoratif unsurların incelenerek ulusal tarzın keşfinin teşvik edilmesi için bir kararname yayınlanmıştır. Kararname doğrultusunda şallarda sarı, kırmızı, mavi gibi doygun renkler ile stilize edilmiş gerçekçi çiçek motifleri kullanılmıştır. Bu şallar, Rusya ulusal kimliğini oluşturan örnekler olarak kabul edilmektedir (Wetenhall, 2010, s. 2-4). 1917 Ekim Devrimi ile Çarlık Rusya'nın yıkılmasının ardından yeniden yapılanma sürecine giren Rusya, Sovyet Sosyalist ideolojisini yansıtan tekstil tasarımlarına yönelmiştir. Kurulan yeni topluluğun kullanacağı ürünler, ulusal kimliği oluşturacak şekilde görevlendirilen sanatçılar tarafından tasarlanmaya başlanmıştır. Lyubov Sergejevna Popova, Varvara Stepanova gibi Rus Avangard sanatçılar bu görevde başarı ile çalışmış (Apalak ve Yaşar, 2021, s. 149) ve yeni bir ulusal kimlik oluşturmuşlardır.

Smith (1994, s.163,164), Atatürk önderliğinde Anadolu Türkleri'nin modernleştirici toplumsal ve kültürel reformlar yaparak ulusal kimlik içinde dayanışma gerçekleştirdiklerini belirtmiştir. Örneğin, 1933 yılında kurulan Sümerbank, Türk tekstil tarihinin sembolü haline gelmiştir. Sümerbank aracılığı ile giyim ve dokuma alanında faaliyet gösteren firmalar devlet korumasına alınmıştır. Sümerbank kendi özgün desenleri ve kumaşları ile tekstil alanında öncü olmuştur (Görsel 3). Yaklaşık 2000 yılına kadar faaliyetlerini sürdüren Sümerbank kurumu dayanıklı ve ucuz ürünleri ile Türkiye ekonomisine de büyük katkı sağlamıştır (Er, 2011, s. 1).



Görsel 3. Sümerbank desen defteri (Taşdelen, 2023)

Burada söz edilmeyen pek çok ülkede de ulusal kimlik çalışmaları yapılmıştır. Smith (1994, s.48), ulusal kimlik için kültürel karma kimlik kavramının tarihsel, öznel ve sembolik açılardan yeniden yapılandırılması gerektiğini ifade etmektedir. Smith (1994, s. 48), ulusal kimliğin, onu oluşturan öğelerle nesilden nesile aktarıldığına değinmiş, bir süreklilik duygusu ile eski dönem ve olayların halen paylaşılmakta olan anılarına ve her bir neslin kültürünün yaşantısı ile ilgili tasarımlara yansıdığına değinmiştir. Ayrıca, ulusal kimliklerdeki değişikliklerin nüfusun belirli kültürel öğelerinin ortak hayata dair düşüncelerini, anılarını ve süreklilik duygusunu oluşturan kültürel unsurları gösterdiğini belirtmektedir.

### 2.3. Sanat Akımları ve Stillerin Tekstil Tasarımındaki Yeri

Bir tasarım nesnesinde özgün değer yaratmak, bir sanat akımı ve stili çatısı altında da mümkün olabilir. Tarihsel süreçte ortaya çıktığı coğrafyanın kültürel mirasının bir parçası olan sanat akımı ve stiller bu çalışmada ayrı bir başlık altında değerlendirilmiştir. Günümüzde stiller ve sanat akımlarından yararlanılarak özgün değer yaratmak amaçlı bazı çalışmalar gerçekleştirildiği görülmektedir. Öte yandan bu konunun tartışmaya açık olduğu görülmektedir. Örneğin, Kandinsky (2010, s. 27-28), her zamanın ruhunun olduğunu ve bu durumun dönemlerin stillerini belirleyen önemli bir unsur olduğunu, geçmiş sanat ilkelerinin günümüzde tekrarlanmaya çalışılmasının kötü sonuçlar ortaya çıkartacağını belirtmiştir. Günümüz tekstil tasarımlarında, daha önce moda olan sanat akımı ve stillerin aynen kullanılması zamanın ruhunun birebir hissedilememesinden dolayı tartışmalı tasarımların ortaya çıkmasına da neden olabilmektedir.



Günümüzde endüstri tasarımı, mimarlık, iç mimarlık, çevre ve şehir planlama, grafik tasarım, sinema ve film tasarımı, müzik ve sahne sanatları tasarımı ile tekstil ve moda tasarımı alanlarında daha çok “moda” eksenli tasarımlar yapılmaktadır. Bu durumda moda olgusu tartışmaya açık bir hale gelmekte ve modanın belirlediği konular ve kapsamlar dahilinde her alandaki tasarım ürünlerinin şekillendiği görülmektedir. Moda, üretim ve tüketim çarkının dönmesini sağlamak için yaşamak, yaşanan çağa dair her şeyi “günün modası” haline getirebilmektedir. Bu noktada modanın tavrı önem taşımaktadır.

Moda en doğal haliyle geçmişte kalan bir sanat akımını ya da bir stili olmadık bir zamanda yeniden gündeme taşıyabilir ve tasarımın her alanında bu eğilim kendini gösterebilir. Moda ruhu gereği belirlenen eğilimlere göre hareket eder. Bu bağlamda gelişmiş teknolojiler ve endüstriyel üretim biçimi moda ile barışık bir düzende paralel bir çizgide yol alırlar. Tasarım ürünler böylece bir pazarda var olma şansı elde edebilir. Bu nedenle moda zaman zaman geçmişin sanat akımlarına ve stil tarihinin konularına, onların renklerine, desen ve kompozisyon özelliklerine vurgu yapabilmektedir. Bunun yanı sıra kültürel bellek, ulusal kimlik, etnik temalar gibi konular da moda eğilimlerine dahil olabilmektedir (Tekin Akbulut, 2022, s. 102).

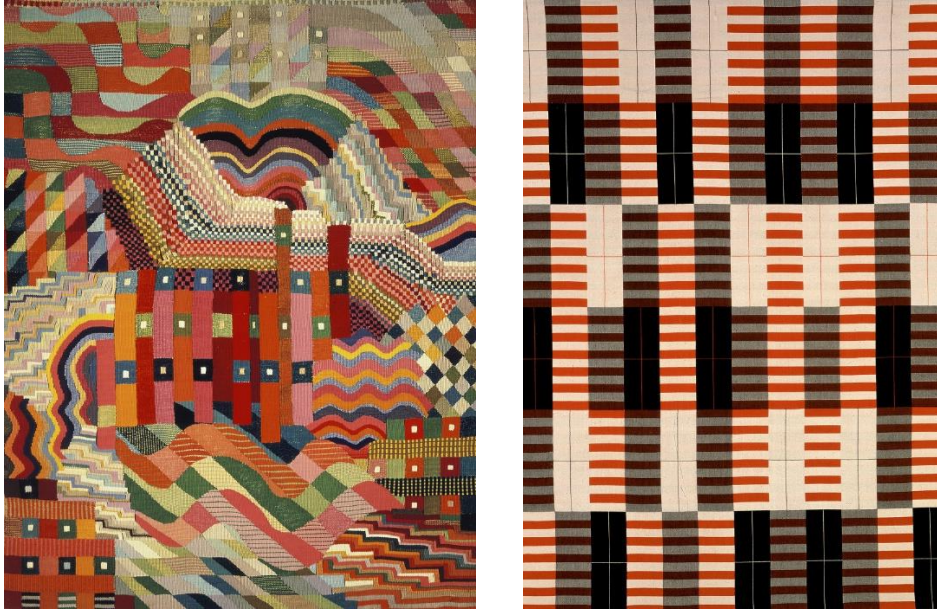
Her sanat akımı ve stilinin kendine özgü tarzı bulunmaktadır. Bu nedenle bir stil veya akımdan söz edildiğinde zihinlerde benzer çizgiler, formlar ve renkler canlanmaktadır. Bu durum söz konusu stilin veya sanat akımının özgünlüğü ile ilişkilendirilebilmektedir. Bu bağlamda Kandinsky'nin zamanın ruhuna işaret eden düşüncesine dayanarak, sanat akımları ve stillerin ortaya çıkışlarına değinmekte yarar vardır.

Endüstri Devrimi'nden sonra görülmeye başlayan stillerde geleneksel zanaat tekniklerinin devam ettirilmesine dair kaygılar oluşmuştur. Endüstrileşme ile geleneksel kültürün yok olacağı, ürünlerdeki sanatsal değerlerin kaybolmaya başlayacağı endişesi sonucunda ortaya çıkan Arts and Crafts stili ile zanaat ve tasarıma dikkat çekmeye çalışılarak sadelik için çaba sergilenmiştir (Özay, 2001, s. 24; Bozdayı ve Onaran, 2004, s. 11). Arts and Crafts stili tekstil tasarımları, karmaşık eğri katmanlar ve hareketli çizgiler ile karakterize edilebilmekte, mobilya tasarımlarında form ve yapısal sadelik ile zıtlık oluşturmaktadır (Rowe, 2009, s. 96). İngiltere'den sonra Avrupa'yı de etkisi altına alan stil, 19. yy. sonlarına doğru Art Nouveau, Fin de Siècle (Fransa), New Art (İngiltere), Liberty (İtalya), Jugendstil (Almanya), Wiener Werkstätte Viyana Secession (Avusturya), Yeni Sanat, 1900'ler Sanatı (Türkiye) gibi stillerin ortaya çıkışını etkilemiştir (Turani, 2010, s. 535; Yıldırım, 2011, s. 110; Tekin Akbulut, 2022, s. 89).

1880'lere kadar iyice sadeleşen iç mekanları tekrar zengin görünüme kavuşturabilmek için William Morris'in etkisiyle mobilyalarda çiçek baskılı tekstiller, kadife ve dokuma kumaştan yapılan perdeler ile renkleri mekâna uygun tonlarda seçilmiş halılar tercih edilmeye başlanmıştır (Bozdayı ve Onaran, 2004, s. 13). 1837-1901 yıllarında yaşanan Viktorya Dönemi'nde sanayileşmenin etkisiyle seri üretim artarken el yapımı tekstil ürünlerinin yavaş yavaş azaldığı, Gotik, İslami, Neoklasik, Rokoko dönemlerinden esinlenilerek yapılan tasarımların makinalarda dokunarak veya basılarak arttığı görülmüştür (Rowe, 2009, s. 95). 1902 yılında İtalya Torino'da düzenlenen Uluslararası Dekoratif Sanat Sergisi ile oluşmaya başlayan Liberty Stilinde üsluplaştırılmış çiçekler, soyut ızgaralar ve Afrika etkisinde egzotik mobilyalar kullanılmış, özellikle iç mekân tasarımlarında önem kazanmıştır (Massey, 2020, s. 76).

İç mekânda belirgin bir sanatsal varlığın olması gerektiği savunan William Morris'in (Massey, 2020, s. 40) hedefinden etkilenen İngiliz ressamlar 1913 yılından “Omega Workshops” stili oluşturmuştur. Omega workshops Post Empresyonizm (izlenimcilik), Fovizm ve Kübizm akımlarının bileşimiyle oluşturduğu kıta modernizmi etkisinde cesur renk, biçim ve yüzeyler ile estetik tasarımlar yapmıştır (Angwin, 2019, s. 9). 1919 yılına kadar faaliyet gösteren “Omega Workshops” firması kumaş, perde, halı, kilim, mobilya ve çömlek gibi günlük işlevsel nesnelere yenilikçi estetik anlayışıyla tasarlamaya çalışmıştır (Marks, 2012, s. 18).

1919-1933 yılları arasında tasarım ve zanaat alanlarında Bauhaus Okulu etkisini göstermiş, disiplinlerarası çalışma önem kazanmıştır. Bauhaus stili dokuma tekstil ürünlerinde dikey yapı, doku, ana renkler görülmüştür. Anni Alberts ve Gunta Stözl gibi önemli tekstil sanatçıları (Görsel 4) tekstil eğitimini yeniden düzenleyerek Bauhaus Okulu'nda dersler vermiştir. Tekstil sanatçısı Gunta Stözl, dokuma kumaşların renk ve malzemeyle birlikte kompozisyonu oluşturduğunu, dokumanın daha önce yünden yapılan resim gibi görüldüğünü, Bauhaus stiliyle kumaşın işlevsel bir objeye dönüştüğünü, dokunun orijinalini gösterdiğini belirtmiştir (Özay, 2001, s. 27).



**Görsel 4.** Gunta Stölzl'e ve Anni Albers'e ait tapestry dokuma çalışmaları (Bauhaus Archiv Museum, 2023)

1918-1945 Art Deco döneminde sanat ve tasarım alanındaki gelişmeler iki farklı stilde görülmüştür. İlk olarak Beaux Arts makinelerden, hızdan, Mısır piramitlerinden, Aztek mimarisinde bulunan geometrik tasarımlardan, Kübizm'den ve Fütürizm'den esinlenen şık, stilize dekoratif motiflerin uygulanması ile karakterize edilmiştir. Diğer stil ise uluslararası modern tasarımcıların minimalist, düzenli ve işlevsel yaklaşımından etkilenmiştir. Parlak vurgularla stilize edilen nötr, gri ve toprak renkleri moda olmuştur. 1932'den itibaren başlayan ve günümüze kadar devam eden uluslararası modern tasarım tarzı, 'De Stijl' ve Bauhaus hareketinden, İskandinav modern tarzından ve Le Corbusier gibi mimarların felsefelerinden esinlenmiştir. Bu ekolün temel amacı, "işlevsellik ve biçimden çok amaç" ideallerine dayanan uygun fiyatlı tasarımlar yaratmaktır. Minimalist Japon iç mekânı ve yapısal olarak açıkta kalan modern İskandinav mimari tarzı, Uluslararası Modern düşünce ekolü için mükemmel başlangıçlar olarak kabul edilmiştir. Mobilyalar da döşemeler gibi sade tasarlanmıştır. Modern iç mekânlar ve tekstiller üzerindeki bir diğer önemli ve derin etki ise Frank Lloyd Wright'ın (1867-1959) organik stil tasarım felsefesidir. Wright, organik stiliyle doğa, manzara ve eserleri arasında mükemmel bir uyum yakalamayı amaçlamıştır (Rowe, 2009, s. 95).

1990'lı yıllardan sonra hızla gelişen teknolojik ve sosyolojik değişiklikler, iç mekân tasarımlarında da hissedilmiştir. Bozdayı ve Onaran (2004, s. 15), iç mekân tekstillerinde kumaş desenlerinin dikkat çekmeye başladığını belirtmiş, geleneksel zanaat yöntemleri ve endüstriyel üretim tekniklerinin birlikte kullanılmaya başlandığını ifade etmiştir. Günümüzde oldukça farklı stil, renk ve doku özelliklerinde iç mekân tekstillerine ulaşılabilmektedir.

### 3. Alanyazında Yer Alan Frig Sanatları

Bu araştırmanın teması, Yazılıkaya Anıtları olarak bilinen Midas Antik Kenti olarak belirlenmiş ve bu tema kültürel bellek kapsamında değerlendirilerek iç mekân tekstil tasarımları açısından ele alınmıştır. Bu bağlamda yapılan alanyazın taramalarında bölgede oldukça gelişkin bir dokumacılık kültürü olduğu anlaşılmıştır. Frig dönemi dokuma bulgularından tespit edilen dokuma teknikleri ve motif özelliklerinin günümüzde hala kullanılan dokuma örnekleriyle benzerlik göstermesi, bölge Frig kültürünün ne kadar köklü ve özgün olduğunu düşündürmüştür (Tekin Akbulut, 2022, s. 102).

Frig buluntularında sanat anlayışı bakımından ortak bir dil birliği olduğu ve bunun Frig Uygarlığı'nı temsil eden özgün bir stil oluşturduğu anlaşılmıştır. Arkeolojik buluntular ait olduğu uygarlığın sanatı ve sahip olduğu özgünlüğü aktarması bakımından önemli veriler sunmaktadır. Balkanlardan Anadolu'ya göç eden ve Demir Çağı'nda M.Ö. 750- M.Ö. 300 yılları arasında hüküm sürmüş (Akurgal, 2000, s. 191) Frig Uygarlığı'nın sanat, zanaat ve tasarım konularında oldukça gelişmiş olduğu arkeolojik buluntularda gözlemlenebilmektedir. Bellinger'in (1962, s. 5) belirttiğine göre Frigya'nın başkenti Gordion'da bulunan küçük sanat eserleri arasında kumaş parçaları da yer almaktadır. Ancak bulunan kumaş parçalarının büyük

kısmı kömürleşmiş ve çok küçük boyuttadır. Bellinger, bu parçalarda kullanılan iplik türü ve dokumaların birbirine geçme şekillerinin analizlerini makineler yardımıyla yapılabildiğini belirtmektedir. Frigler'de dokumacılığın varlığını kanıtlayan bulgulara değinen Ballard, Frig buluntularında ağırşaklar, tezgâh ağırlıkları ve dokumacılık ile ilgili aletlere ulaşıldığını ifade etmektedir. Frig evlerinin odalarında bazı dokuma aletlerinin değişik miktarlarda görüldüğünü belirten Ballard, bu durumu dokumacılık ile ilgili işlemlerde uzmanlaşmaya gidildiğinin işareti olarak yorumlamıştır. Kullanılan ağırşakların birbirine benzer olması genelde benzer tarzda veya ağırlıkta dokumalar yapıldığını göstermiştir. Tezgâh ağırlıkları Sakarya Nehrinin killi toprağından kurutularak yapılmış yaklaşık 500 gr. ağırlığındadır (Ballard, vd. 2013, s. 363,365). Bellinger (1962, s. 15), Frig dönemi buluntularından elde edilen kumaş parçalarının bazılarının sumak dokulu olup kenarlardan sarkan bir veya iki örgülü saçaklar olduğunu ifade etmektedir. Örgülerin uçlarının atkı ipi aparatı ile sarıldığını belirten Bellinger (1962, s. 16), bunu önemseyerek Frigler'in, basit araç ve gereçleri olağanüstü bir biçimde kullanan ve kullandıkları malzemeleri de iyi bir biçimde işlemiş zanaatkârlar olduklarına değinmiştir. Müzelerde yer alan ahşap, seramik ve benzeri eserlerden de Friglerin ileri düzeyde ustalık gösterdikleri anlaşılmaktadır. Tüfekçi Sivas'ın uzun yıllar yaptığı araştırmalar sonucunda, Friglerin kendilerine özgü tarzları ile başta tipoloji alanındaki çalışmalar olmak üzere, Frigler'e ait eserlerin ilk görüşte anlaşılabilirliğini vurgulamıştır (1997, s. 140).

Özgün Frig tarzının gözlemlendiği anıtsal yapılardan esinlenilerek iç mekân tekstil yüzey tasarımının araştırma verileri elde edilmiştir. Bu bağlamda çalışmada Frig Uygarlığı'nın kültürel belleğinden yararlanılarak iç mekân tekstil yüzey tasarımında özgün değer yaratımı konusunda araştırma ve uygulama yapılması hedeflenmiştir.

### 3.1. Çalışmanın Yöntemi

Çalışmada kapsamlı tekstil yüzey tasarımlarında başvuru alan yazın okumasıyla Frig medeniyeti irdelenmiş, desen ve kompozisyon önerilerinin hazırlanması aşamasında farklı araştırmacılar tarafından çekilmiş çok sayıda görsel gözden geçirilmiştir. Çalışmada görsel araştırma yöntemlerinden "tasarım yöntemi" benimsenmiştir. Uluslararası alanyazın taramalarında "design methods" olarak karşılaşılan "tasarım yöntemi", tasarımın amacı, tercihleri ve tasarım sürecinin her aşamasında eleştirel bir gözle sorgulamaya odaklanılan bir yöntemdir. Tasarım yöntemi kapsamında yanıtlar çözüme ulaşmaya kadar tasarım sorununa somut yanıtlar aranmaya çalışılmaktadır. Tasarım süreçlerinde evrensel olarak kabul edilen tasarım ilkeleri dikkate alınmaya çalışılsa da çoğu zaman hedef kitle ile yapılan tasarım arasındaki bağ birbirinden uzaklaşabilmektedir. Bu tip durumlarda hedef kitle ve tasarım arasındaki bağdan çok evrensel olarak kabul görmüş tasarım ilkelerinin ışığında yapılan tasarımlar ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda tasarım yöntemi ile tasarımcı ve tasarım araştırmaları sürecinde evrensel olarak kabul edilen tasarım ilkeleriyle farklı yaklaşımlar sunularak hedef kitle daha iyi değerlendirilebilmektedir (Bedir Erişti, 2017, s. 278). "Tasarım yöntemi", teknik bilgiyi tasarım sürecine dahil etmeye çalışmakta, böylece hâkim değerlere uyum sağlamak için akılcı kararlar verebilmeye odaklanmaktadır (Bayazit, 2004, s. 19).

### 3.2. Frigya Kültürü Bağlamında İç Mekân Tekstil Desen ve Kompozisyon Önerileri

Araştırma kapsamında çalışmaya konu edilen Eskişehir Bölgesi Frig Uygarlığı'nın simgesi olan Midas ve Areyastis anıtlarına (Görsel 5 ve 6) ait veri toplama yöntemi olarak fotoğraflar kullanılmış, kültürel bellek ile tasarım problemlerine yanıtlar aranmıştır. Yapılan birçok eskiz çizimi ve ön uygulama çalışmaları üzerinden eleştirel yaklaşımlar ile bitmiş ürün için son tasarım çalışmaları düzenlenmiş, malzeme ve teknik için karar verilerek tasarımda dil birliği oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda geliştirilen tasarım önerileri işleme, örme, dikiş, dokuma, baskı teknikleri ile ürün deneme çalışmaları yapılmıştır. Tasarım uygulamasında punch tekniğine başvurulması uygun görülmüştür. İç mekân tekstilleri ürün grubu içinde düşünülen yer yaygıları ve kırlentler için kilim ve halı etkisi vermesi, ayrıca tasarlanan pano ve ince uzun masa örtüsü için bu dokunun etkisinin hem zarif bir etki oluşturduğu hem de iç mekâna sıcaklık kattığı fikri ile punch tekniğinde karar kılınmıştır. Punch tekniği, kendi ismini taşıyan bir iğne ile kumaş üzerine ilmekler oluşturma temeline dayalı nakış türüdür. Punch iğnesinin içi oluk şeklinde boş olup farklı iplik ve kumaş türlerine uygun, değişik kalınlıkları bulunmaktadır. Vidalama sistemi ile ayarlanabilir iğne boyu, ilmek büyüklüğünü değiştirmeyi kolaylaştırmaktadır. Böylece sanatsal tasarımlar yapılmasına da olanak tanımaktadır.

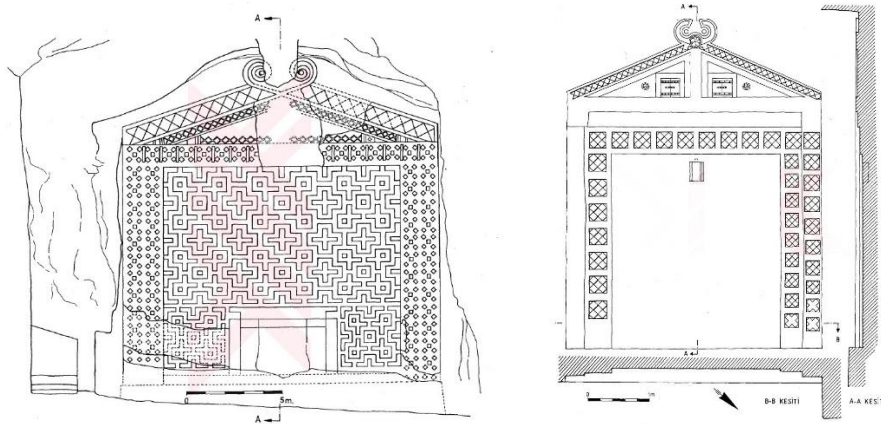


Görsel 5. Midas Anıtı, Yazılıkaya (Bülent Özkan).



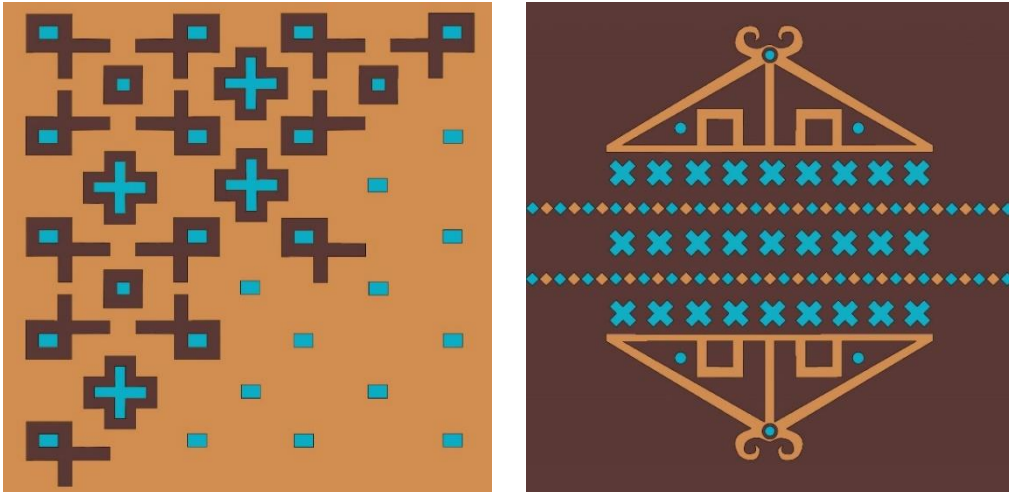
Görsel 6. Areyastis Anıtı (Ertuğrul Algan).

Butik üretim biçimine uygun olarak benimsenen punch tekniği aracılığıyla iki farklı koleksiyon oluşturulması planlanmıştır. Koleksiyon parçaları olarak; yer yaygısı, ince uzun masa örtüsü (*runner*), kırlent ve pano belirlenmiştir. İki farklı koleksiyon altında oluşturulan ürünlerin özelliklerine göre gerçek boyutlarında, 1/1 ölçüde çıktıları hazırlanmıştır.



Görsel 7. Midas (sol) ve Areyastis (sağ) Anıtı Görünüşü (Tüfekçi Sivas, 1997, s. 224-237).

Görsel 7’de görülen Midas Anıtında ön cephede yer alan yarım fiyonk ve haç (+ işareti) bezemelerinin ortasında yer alan kare-dikdörtgen unsurlardan yararlanılarak serbest anlayışta tekstil yüzey tasarımı yapılmıştır. Görsel 7’de Tüfekçi Sivas’ın (1997) ön cephe görünüşünü çizdiği Areyastis Anıtı, aynalama tekniğinde ve serbest düzenleme yapılarak tasarlanmıştır. Areyastis Anıtı’nın alınlık kısmında yer alan form ile çerçeve kısmında yer alan bezemelerin simetrisi aynalama yapılarak alınmış ve bütün bir motif oluşturulmuştur. Areyastis Anıtı’na ilişkin yapılan ürün tasarımlarının yüzeyinde bu bütün motif kırılentlerde tek başına, yer yaygısında ise tekrar duygusu uyandıracak biçimde alt alta ve yana kaydırmalı bir düzende tasarlanmıştır. Midas Anıtı bezemeleri ise daha serbest bir yüzey tasarım anlayışı ile ele alınmış, herhangi bir tekrar düzeni veya aynalama ya da yansıtma sisteminden yararlanılmamıştır. Her iki anıtta da geometrik şekiller kullanıldığı görülmüş, yapılan tasarımlarda da benzer veya aynı bezemeler ele alınmıştır. Midas Anıtı ve Areyastis anıtlarının yer aldığı doğal ortamdaki renkler ve üzerindeki dokular ile bu renklerle olan uyumu göz önünde bulundurularak açık kahverengi (Pantone 722 C), koyu kahverengi (Pantone 7596 C) ve turkuaz mavi (Pantone 631 C) renklerinin kullanılmasına karar verilmiştir. Görsel 8’de sunulan tasarım uygulamalarında açık krem (Pantone 7527 C) rengi duck keten kumaş ve %55 pamuk, %45 akrilik iplik kullanılmıştır (Tekin Akbulut ve Şahin, 2022, s. 9).



**Görsel 8.** Midas Anıtı bezemelerinden yararlanılarak oluşturulan desen çalışması (sol). Areyastis Anıtı bezemelerinden yararlanılarak oluşturulan desen çalışması (sağ).

Tasarım tescili (2022 014229 numaralı tescil) alınan tasarım önerileri punch tekniğinde uygulanmıştır. Görsel 9 ve 10’da Midas Anıtı ve Areyastis Anıtından esinlenilerek hazırlanmış tasarım önerilerinin iç mekânda kullanımı görülmektedir.



**Görsel 9.** Midas Anıtı bezemelerinden yararlanılarak oluşturulan koleksiyon (Tekin Akbulut)



**Görsel 10.** Areyastis Anıtı bezemelerinden yararlanılarak oluşturulan koleksiyon (Tekin Akbulut)

#### 4. Sonuç ve Öneriler

Moda olgusu, günümüz tasarımlarını ciddi biçimde yönlendirebilmektedir. Günümüz moda eğilimleri, farklı kültürlere, coğrafyalara, doğal olaylara, sosyo-kültürel ve ekonomik gelişmeler gibi konulara işaret eden temalar belirleyerek modanın bütün alanlarına etki edebilmektedir. İç mekân tekstilleri de kendi sınıflandırması altında bu eğilimlere yönelik yeni tasarımlarla pazara sunulmaktadır. Daha çok endüstriyel ürünler için gözlemlenen bu durum dışında butik iç mekân ürünlerinde özgün ve zamansız tasarımlara da ilgi olduğu gözlemlenmektedir. Bu bağlamda özgün değer taşıyan iç mekân tekstil tasarımlarında kültürel bellek, sanat akımları ve stiller ile ulusal kimlik konuları çıkış noktası olarak benimsenebilmektedir (Tekin Akbulut, 2022, 139).

Bu çalışmada Frig Uygarlığı'nın kültürel belleği irdelenerek butik üretim biçimine uygun iç mekân tekstil yüzey tasarımı ve bunlardan oluşturulan bazı ürünlere yer verilmiştir. Birçok desen, renk ve tekniklerle yapılan örnek uygulamalar sonucunda tasarım önerilerinin punch tekniğinde yapılmasına karar verilmiştir. Yapılan alanyazın taraması ve görsel analizler sonrasında çalışmada Yazılıkaya Midas Anıtı ve Areyastis Anıtı bezemelerinin yer alması kararlaştırılmıştır. Söz konusu anıtların üzerinde yer alan bezemelerin yanı sıra anıtların buldukları doğal ortamla olan renk ve ışık ilişkileri, tekstil yüzey tasarımında hemen her teknik için sonsuz sayıda olasılığa ulaşabileceğini göstermiştir. Dahası teknik uygulamalarla da zenginleştirilebilecek tasarım araştırmaları, renk bakımından da zengin olasılıklara imkân tanımaktadır.

Yapılan araştırma sonucunda tasarımda özgün değer yaratımında kültürel bellek, ulusal kimlik, sanat akımları ve stillere başvurulduğu; ancak Jügendstil örneğinde olduğu gibi bu temaların iç içe geçerek de özgün bir değer yaratabildiği görülmüştür. Bu çalışmada özgün değer kavramı üzerinden iç mekân tekstil tasarımında farklılık ve dolayısıyla tasarımda özgün değer yaratmanın bir yolu olarak kültürel bellek, ulusal kimlik, sanat akımları ve stiller konuları tartışılmış (Tekin Akbulut, 2022, 139) ve iç mekân tekstil tasarımında kültürel bellekten yola çıkılarak bir Frig Uygarlığı antik kenti olan Midas Antik Kenti ele alınmıştır. Görsel 8 ve 9'da görülen Midas Antik Kentinin öne çıkan mimari unsurları, Yazılıkaya ve Areyastis Anıtı günlük yaşamın kültürel alanlarıyla bağlantılı olarak irdelenmiş; iç mekân tekstil yüzey tasarımları ile bunlara uygun kilim, eni dar-boyu uzun masa örtüsü, kırlent, pano gibi ürün tasarımları geliştirilmiştir.

Çalışma sürecinde tasarımcıların özgün değer içeren tasarım yolculuklarında öncelikle temel hedeflerinin olmasının ve üzerinde çalıştıkları bir temanın belirlenmesinin önemi anlaşılmıştır. Frig Uygarlığı'nın iç mekân tekstillerinde uygulanması, bu söylem ile ilintili bir örnek olarak çalışma sürecinde tecrübe edilmiştir. Tasarımcının taklitçilikten uzak bir anlayışıyla, ufkunu kültürel araştırmalar yaparak genişletmesi ve bunu bu kültürel unsurların olduğu coğrafyada geniş bir bakış açısına sahip olarak gerçekleştirmesinin önem taşıdığı görülmüştür. Bu nedenle, tasarım eğitiminde kültürel antropolojik araştırmaların yanı sıra doğa araştırmalarını kapsayan içerikte çalışmaların yararlı olabileceği ve tekstil tasarımcılarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Özgün değer yaratımı konusunda yapılan araştırmalar

göz önünde bulundurulduğunda, iç mekân tekstil tasarımında oldukça verimli bir alanın varlığı hissedilmektedir. Tekstil tasarımı eğitiminde diğer tasarım alanlarında olduğu gibi özgünlük ve yaratıcılık öncelikli hedefler olarak belirlendiği için iç mekân tekstil tasarımı yaratımında da temaya bağlı araştırmaların önemi anlaşılmaktadır.

Araştırma kapsamında tasarımcıların özgün değer içeren tasarım sürecinde öncelikle temel hedeflerinin olması ve üzerinde çalışılan konunun belirlenmesi önem taşımaktadır. Tasarımcının taklitçilikten uzak biçimde, ufkunu kültürel araştırmalar yaparak genişletmesi, bunu da kültürel unsurların olduğu coğrafyada geniş bir perspektiften ele alarak gerçekleştirmesi önem taşımaktadır. Bu nedenle, tasarım eğitiminde kültürel antropolojik araştırmaların yanı sıra doğanın gözlemlenmesini kapsayan çalışmaların da yararlı olabileceği ve tekstil tasarımcılarına katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Tekstil tasarımı çalışmalarında diğer tasarım alanlarında olduğu gibi özgünlük ve yaratıcılık, öncelikli hedefler olarak belirlendiği için iç mekân tekstil tasarımı yaratımında da temaya bağlı araştırmaların önemi daha iyi anlaşılmaktadır. Tasarımcının özgün değer yaratımında kültürel unsurların farkında olması ve bunları bütün halinde hissederek yorumlaması için gelişmiş bakış açısına sahip olması gerektiği ortaya çıkmaktadır.

## Kaynakça

- Acar, S. (2013). Jack Lenor Larsen: iç mekân tekstili tasarımında bir öncü. *Inonu University Journal of Art and Design*, 3(7), 81-91.
- Akurgal, E. (2000). *Anadolu uygarlıkları* (7. Basım). Net Turistik Yayınları.
- Algan, E. (t.y.). *[Areyastis Anıtı]*. Ertuğrul Algan Arşivi.
- Apalak, A. ve Yaşar, N. (2021). Yüzyıldır tekstil tasarımıyla yaşayan sanatçı: Lyubov Popova. *Uluslararası Troy Sanat ve Tasarım Dergisi*. 8 Mart özel sayısı, 147-165.
- Antmen, A. (2017). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl batı sanatında akımlar* (8. Basım). Sel Yayıncılık.
- Assman, J. (2018). *Kültürel bellek* (3. Basım, A. Tekin, Çev.). Ayrıntı yayınları.
- Angwin, B. (2019). The Omega Workshops and the modern artistic interior on the British stage, 1914-1918, with special reference to The Wynmartens (1914). *Interiors*, 10(1-2), 7-38.
- Bauhaus Archiv Museum. (2023, 01 Ekim). [https://www.bauhaus.de/en/sammlung/highlights/207\\_textil/](https://www.bauhaus.de/en/sammlung/highlights/207_textil/)
- Bal, A. A. (2014). Arkaik imge, güncel temsil. *Dokuz Eylül Üniversitesi 2014 DEÜ Sanat Tasarım Kongresi Bildiriler Kitabı*, 120-125.
- Ballard, M., Burke, B. ve Simpson, E. (2013). Gordion dokumaları Gordion Textiles. T. Tüfekçi Sivas, H. Sivas (Ed.) *Frigler: Midas'ın ülkesinde, anıtların gölgesinde Phrygians* içinde. 360-375. Yapı Kredi Yayınları.
- Bayazit, N. (2004). Investigating design: A review of forty years of design research. *Design issues*, 20 (1), 16-29.
- Bedir-Erişti, S. D. (2017). *Görsel araştırma yöntemleri*. S. D. Bedir-Erişti (Ed.). *Görsel Araştırma Yöntemleri: Teori, Uygulama ve Örnek* (s. 11-14) (2. Baskı) içinde. Pegem Akademi.
- Bellinger, L. (1962). *Textiles from Gordion. Bulletin of the needle and bobbin club*, 46(5), 5-33.
- Bilgi, H. ve Zambak, İ. (2012). *Sadberk Hanım Müzesi koleksiyonundan Osmanlı işlemleri...el emeği göz nuru*. Vehbi Koç Vakfı Sadberk Hanım Müzesi. Mas Matbaacılık.
- Bozdayı, A. M. ve Onaran, B. S. (2004). *İç mekân ve tekstil*. Ajansmat Matbaacılık.
- Briscoe, S. (2020). *The book of boro: Techniques and patterns inspired by traditional japanese textiles*. David and Charles.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe sözlüğü* (3. Basım). Paradigma Yayınları.
- Durand, G. (2017). *Sembolik imgelem* (2. Basım, A. Meral, Çev.). İnsan Yayınları.
- Eliade, M. (2018). *İmgeler ve simgeler* (3. Basım, M. A. Kılıçbay, Çev.). Doğu Batı Yayınları.

- Encyclopaedia Britannica. (2020, 13 Kasım). <https://www.britannica.com/>
- Er, F. D. (2011). *Sümerbank İzmir Halkapınar Basma Sanayii Müessesesi'ne ait desen albümlerinin incelenmesi, arşivlenmesi ve korunması* (Tez No. 293279) [Sanatta yeterlik tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gombrich, E. H. (1997). *Sanatın öyküsü*. Remzi Kitabevi.
- Güvenç, B. (1991). *İnsan ve kültür* (5. Basım) Remzi yayınevi.
- Hançerlioğlu, O. (2002). *Felsefe sözlüğü* (13. Basım). Remzi Kitabevi.
- Haviland, W.A., Prins, H.E.L., Walrath, D. ve McBride, B. (2006). *Kültürel antropoloji* (1. Basım). Kaknüs Yayınları.
- Homlong, S. (2006). *The language of textiles description and judgement on textile pattern composition*. Uppsala Universitet Acta Universitatis Upsaliensis Uppsala.
- International Quilt Museum. (2021). <https://www.internationalquiltmuseum.org/exhibition/amish-quilts>
- İnalçık, H. (2008). *Türkiye tekstil tarihi üzerine araştırmalar*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- İrgin, S. (2017). *Sanat ve felsefe terimleri sözlüğü* (1. Basım). Sokak Kitapları Yayınları.
- Japan Society. (2020, 09 Kasım). <https://www.japansociety.org/page/programs/gallery/boro-textiles>
- Jorayev, Ö. E. ve Temir Gökçeli, Ş. R. (2020). Tarihi bağlamda Rus tekstilleri ve sanatçı Andrey Madekin. *Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi*, 3(5), 56-82.
- Kandinsky, W. (2010). *Sanatta ruhsalılık üzerine* (G. Ekinci, Çev.). Altıkkırbeş Yayınları.
- Keser, N. (2009). *Sanat sözlüğü* (2. Basım) Ütopya Yayınevi.
- Kuçuradi, İ. (2016). *İnsan ve değerleri* (6. Basım) Türkiye Felsefe Kurumu. Türk Felsefe Dizisi: 6.
- Lynch, J. (2002). The perfectly acceptable practice of literary theft: Plagiarism, copyright, and the eighteenth century. *Colonial Williamsburg: The Journal of the Colonial Williamsburg Foundation*, 24(4), 51-54.
- Marks, A.S. (2012). A sign and a shop sign: The Ω and Roger Fry's Omega Workshops. *The British Art Journal*, 13(1), 18-36.
- Massey, A. (2020). *Interior design since 1900* (4. Basım). Thames&Hudson.
- Museum für Ostasiatische Kunst, Köln. (2023, 01 Ekim). <https://museum-fuer-ostasiatische-kunst.de/BORO>
- Özay, S. (2001). *Dünden bugüne dokuma resim sanatı*. T.C. Kültür Bakanlığı sanat eserleri dizisi 322.
- Özkan, B. (t.y.). [*Midas Anıtı, Yazılıkaya*]. Bülent Özkan Arşivi.
- Pile, J. ve Gura, J. (2014). *A history of interior design* (4. Basım). John Wiley & Sons, Inc.
- Rowe, T. (2009). *Interior textiles: Design and developments*. Woodhead publishing limited.
- Smith, A.D. (1994). *Milli kimlik*. İletişim Yayınları.
- Sennett, R. (2013). *Zanaatkâr* (M. Pekdemir, Çev.) (2. Basım). Ayrıntı Yayınları.
- Şahin, Y. (2019). Geleneksel tekstil sanatları örneğinde geleneksel bilgi ve becerinin aktarımı üzerine bir değerlendirme. 9. *Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi 2018. Maddi Kültür*. Ana Yayın Numarası: 3623-5. 441-448. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. Dumat Ofset Matbaacılık.
- Taşdelen, A. (2023, 01 Ekim). *Yarım Asrı Aşkın Sümerbank Desenleri*. <https://www.alpertasdelen.com/yarim-asri-askin-sumerbank-desenleri/>
- Tekin Akbulut, A.S. ve Şahin, Y. (2022). Özgün iç mekân tekstil tasarım çalışmalarında tasarım yöntemi uygulama önerisi. *Sanat ve İnsan Dergisi*, 1-12.
- Tekin Akbulut, A. S. (2022). *İç mekân tekstil tasarımında özgün değer yaratımı: Frigya kültürü örneği* (Tez No. 809626) [Sanatta yeterlik tezi, Anadolu Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Turani, A. (2010). *Dünya sanat tarihi*. Remzi Kitabevi.



Tüfekçi Sivas, T. (1997). *Eskişehir-Afyonkarahisar-Kütahya il sınırları içinde Phryg kaya anıtları* (Tez No. 64537) [Doktora tezi. İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Türk Dil Kurumu. (2020, 10 Aralık). <https://www.tdk.gov.tr>

Wada, Y. I. (2004). Boro no bi: Beauty in humility-repaired cotton rags of old Japan. *Textile Society of America Symposium*. University of Nebraska.

Wetenhall, T. (2010). Woven blooms of nationalism: Russian handwoven tapestry-technique shawls 1825-1855. *Textile Society of America Symposium Proceedings*. 1-6. University of Nebraska.

Yaşar, N. (2016). *Lif sanatının öncülerinden Ed Rossbach*. Inonu University Journal of Arts and Design, 6(14), 1-16.

Yıldırım, L. (2011). Sanat-zanaat buluşması ve Wiener Werkstätte tekstilleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8, 105-122.



## Rus Avangardında Faktura ve Doku ile İlişkisi\*

### Factura in the Russian Avant-Garde and its Relationship with Texture

Zelfi Buse Yılmaz, Resim Bölümü, *Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi*, 0000-0001-8002-1175

Gülderen Görenek, Resim Bölümü, *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, 0000-0002-9561-1925

#### Özet

20. yüzyılın başlarında, resimde Modern sanat yaklaşımı bağlamında, *Doku* ve *Faktura* terimleri, farklı olsalar da ortak özelliklerinden dolayı zaman zaman birbirleriyle karıştırılabilmektedir. *Doku*, dokunma ve görme duyularına hitap ederek, bilinçaltının evrensel deneyimlerine dayanan bir öğedir ve çevredeki her türlü nesnenin yüzey özelliklerini ifade eder. Sanatta ise, farklı amaçlara yönelik olarak gerçek doku, taklit doku gibi çeşitli doku türleri kullanılmıştır. 20. yüzyılın ilerleyen dönemlerinde, resim sanatına, farklı nesnelerin eklenmesiyle birlikte, sanatçılar gerçek dokuyu eserlerinde kullanmaya başlamışlardır. Gerçek doku, *Faktura* ile en fazla ilişkisel olduğu bulunan doku türüdür. *Faktura*, malzemenin veya nesnenin dokusu ve diğer nitelikleri üzerinden eserin özgünlüğünü belirten önemli bir kavramdır. Bir eserin *Faktura*'sından bahsedilirken malzemenin veya nesnenin dokusu ve tüm diğer nitelikleri önem kazanmaktadır. 1910-1923 yılları arasında Rusya'da ortaya çıkan *Faktura* terimi, zaman içinde değişikliklere uğramış ve terimin anlamı üzerine çeşitli eleştiriler getirilmiştir. Bu çalışmada, *Doku* kavramıyla sanat eserine etki eden dış etkenler ve Nikolai Tarabukin'in görüşleri aracılığıyla, yanılsamalıktan kendine yeten bir nesne oluşturma süreçleri açıklanmıştır. Ardından, *Doku* teriminin etimolojik tanımı, teknik özellikleri ve farklı türleri ele alınmıştır. Bunun yanı sıra, *Faktura* teriminin etimolojik tanımı yapılmış ve Maria Gough'un beş an üzerinden irdelediği *Faktura* terimindeki değişiklikler, Vladimir Tatlin'in malzeme kültürü ve Konstrüktivistlerin terminolojisine yapılan atıflar yardımıyla açıklığa kavuşturulmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak, Rus avangardında 'Faktura' terimi, bir sanat eserinin sadece tamamlanmış olmasına değil, aynı zamanda eserin üretim sürecini tamamladıktan sonra dahi kendi kendine yeten, bir işlevi üstlenerek bunu sürdüren esere atıfta bulunmak amacıyla kullanılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Faktura, doku, taklit doku, gerçek doku, kendine yeten nesne.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Güzel sanatlar, resim.

#### Abstract

In the early 20th century, within the context of the Modern Art movement in painting, the terms Texture and Factura, though distinct, can occasionally be mistaken for one another due to their shared characteristics. Texture is an element rooted in the universal experiences of the subconscious, appealing to the senses of touch and sight, and it signifies the surface properties of all sorts of objects within the environment. In the realm of art, various textures, such as real texture and imitation texture, are employed for different purposes. As the 20th century progressed, artists introduced diverse objects into the realm of painting, leading to the incorporation of actual texture in their works. Real texture stands as the type of texture most strongly correlated with Factura. Factura is a pivotal concept that communicates the uniqueness of a work through the texture and other attributes of the material or object. When discussing a work's Factura, the texture and all other attributes of the material or object assume significant importance. The term Factura, which emerged in Russia between 1910 and 1923, underwent modifications over time and faced various criticisms regarding its meaning. In this study, the processes of crafting a self-contained object free from illusionism were elucidated through the concept of Texture and the insights of Nikolai Tarabukin, focusing on external influences had affected the artwork. Subsequently, the etymological definition, technical characteristics, and different types of the term Texture were addressed. In addition, the etymological definition of the term Factura was made and the changes in the term Factura, which Maria Gough examines over five moments, were clarified to a certain extent with the help of references to Vladimir Tatlin's material culture and Constructivists' terminology.

As a result, it has been seen that in the Russian avant-garde, the term 'Factura' is used to refer to a work of art that is not only completed, but also continues to assume a self-sufficient function even after the work has completed its production process.

**Keywords:** Factura, texture, imitation texture, real texture, self contained object.

**Academical Disciplines/Fields:** Fine Arts, painting.

\*Bu araştırma makalesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, Resim Tezli Yüksel Lisans Programında yapılan *20. Yüzyıl Resminde Farklı Malzeme Kullanımı Üzeyden Çıkışın Temsilleri* adlı tez çalışmasının bir bölümünden üretilmiştir.

- Sorumlu Yazar:** Zelfi Buse Yılmaz, Resim Bölümü, Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
- Adres:** Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Resim Bölümü, Yalova
- e-posta:** zelfibuse12@gmail.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 14.12.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1342474

**Geliş tarihi:** 13.08.2023 / **Kabul tarihi:** 16.11.2023

## 1. Giriş

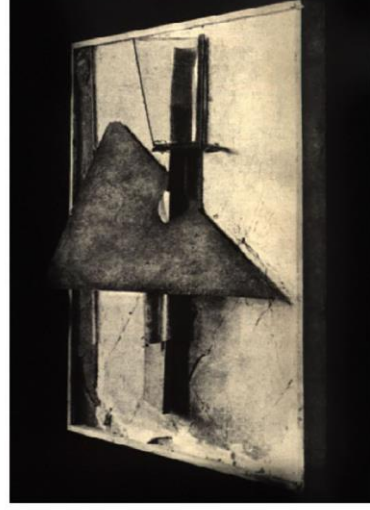
Sanat tarihi bağlamında doku, bir sanat eserinin algılanan yüzey kalitesini veya dokusal hissini ifade etmektedir. Böylelikle hem sanat eserinin gerçek fiziksel özelliğine hem de sanatçının yarattığı doku yanılmasına atıfta bulunmaktadır. *Doku*; derinlik, görsel etki ve duyuşal his ile sanat eserini deneyimlemede önemli bir role sahiptir. Sanatçılar, kullandıkları yüzeye bağlı olarak çeşitli şekillerde doku oluşturabilirler. Resim ve çizim gibi iki boyutlu sanat formlarında, temelde görsel algıyı etkileyen iki ayrı unsur bulunmaktadır: Bunlardan birincisi, resmedilen yüzeyin gerçek dokusu; ikincisi ise resmedilen nesnenin dokusudur.

Bu araştırmada *gerçek doku*, resmedilen nesnenin (fiziksel) yüzey kalitesi, resmedilen yüzey/in kalitesi ve resmederken kullanılan malzemenin yüzey kalitesi olmak üzere temelde üç şeyi ifade etmek için kullanılacaktır. Yüzey kalitesi, yaratılmak istenen etkiye göre tercih edilebilir veya çeşitli astarlama yöntemleri ile istenilen yüzey özelliği elde edilebilir. Düz bir yüzey üzerinde doku yanılması yaratmak için ise fırça darbeleri, tarama, çapraz tarama veya noktalama gibi teknikler kullanılabilir. Aynı şekilde, boya veya vernik gibi kullanılan malzemeler de hedeflenen nesnenin yüzey özelliklerini yansıtacak şekilde düzenlenebilir. Yukarıda bahsedilen bu teknikler vasıtasıyla, resmedilen nesnenin asıl dokusunun sahip olduğu pürüzsüzlük veya düz yüzey gibi özellikleri ya da farklı malzemelerle ilişkili parlaklık gibi niteliklerin görünümünü taklit edebilecek etkiler elde etmek mümkündür.

Heykel gibi üç boyutlu sanat formlarında sanatçılar, farklı yüzey özelliklerine sahip dokuları oluşturmak için malzemeleri manipüle ederek veya istedikleri yüzeye sahip malzemeleri kullanarak oyma, kalıp alma veya montaj gibi yöntemlerle çalışmalarını üretebilirler. Bu süreçte, düzensiz veya düzenli girinti-çukurluklarla oluşan pürüzlü yüzeylerden, cilalı veya cam gibi farklı parlaklık derecelerine sahip pürüzsüz yüzeylere kadar çeşitli doku özellikleri elde edilebilir. Bu nedenle, doku sanatta doğrudan uygulanabilir veya taklit edilebilir bir özelliktir. 20. yüzyılda, iki boyutlu sanat eserlerinde yüzeye boya dışında gerçek dokular da dahil edilmeye başlanmıştır. Bu gelişme, yeni kavramlar ve terimlerin ortaya çıkmasına aynı zamanda bir sanat eserini değerlendirme kriterlerinin çeşitlenmesine neden olmuştur. Bu bağlamda, gerçek dokuların iki boyutlu bir yüzeye uygulanmasıyla resim düzlemi, farklı bir önem kazanmıştır.

Eser üretiminde *gerçek dokunun* kullanımını üç şekilde sınıflandırmak mümkündür: İlk olarak, resimde boyanın gerçek dokusunun plastik bir eleman olarak uygulanması; ikinci olarak, farklı malzemelerin boyaya karıştırılarak veya doğrudan tuvale uygulanması; üçüncü olarak ise iki boyutlu yüzey üzerine sadece gerçek dokuya sahip malzemelerin uygulanması. Bu uygulama biçimleriyle düzlem, yüzey özerkliği, ışık etmeni, plastik elemanların yüzey niteliği, homojen-heterojen malzeme ve melezleşme gibi konular ön plana çıkmaya başlamaktadır.

Resim yüzeyinin önem kazanması ise yanılmacılıktan kurtulma sürecinde başlamıştır. Nikolai Tarabukin Paul Cézanne'a dayandırdığı bu başlangıcı şu şekilde ifade etmiştir: "...düzlemsel biçimlerin kuruluşundaki her türlü yanılma öğesine karşı açıkça sürdürülen bir mücadele söz konusuydu... Ressamın dikkatini tuvalin maddi ve gerçek yapısı üzerinde, yani renk, yüzey, doku ve malzemesinin kendisi üzerinde yoğunlaştırması Cézanne'la başlar" (2015, s. 147). Yanılmacılıktan gerçekçi kuruculuğa doğru ilerleyen süreç, dış etkenlerden bağımsız olarak kendisini ifade eden Rus resminde de ortak bir yönelimde birleşerek kendini göstermiştir. Bu eğilimler arasında Soyut Kübizm, Süprematizm ve Konstrüktivizm gibi akımlar bulunmaktadır. Nikolai Tarabukin bu durumu, çağdaş estetik bilincin, sanat eserinin konusu olan gerçeklik fikrini, biçime aktarmasıyla gelişen *gerçekçilik*, olarak değerlendirmiş ve resmin yüzeyden ayrılmasını şu şekilde ifade etmiştir: "Klasik eserlerde malzeme (boyalar) ve biçim (iki boyutlu tuval düzlemi) kaçınılmaz olarak uzlaşım ve yapaylık yaratır, yani özgünlüğe değil de biçimlerin izdüşümsel niteliğine yol açar. Dolayısıyla ressamın tuval düzleminde kontra-rölyefe geçmesini sanatta gerçekçi biçimler arayışına dayandırmak tamamen mantıksaldır" (2015, s. 148). Bu nedenle, bir sanatçının tuvalin düzleminde yükselerek kontra-rölyef çalışmalarına yönelmesi, gerçekçilik arayışının mantıklı bir uzantısı olarak görülebilir. Ancak, *Selections of materials* (Görsel 1) gibi kontra-rölyef çalışmalarında uzamsal sorun hala çözülememiştir. Bu durumun temel sebepleri şu şekilde sıralanabilir: İlk olarak, İzleyicinin çalışmaya karşıdan bakması ve tuval üzerinde kullanılan kompozisyon ilkelerinin sürdürülmesi. Ayrıca, *Corner counter-relief* (Görsel 2) gibi köşe kontra-rölyeflerde duvarla olan bağlantının koparılması bu sorunu beraberinde getirmiştir. Ancak orta kontra-rölyefler, bu sorundan daha başarılı bir şekilde sıyrılabilmeyi başarmıştır. Tekrar vurgulamak gerekirse, Tarabukin'e (2015) göre düzlemden yükselmenin amacı, özgün malzemenin oluşturulan, üç boyutlu ve kendi başına var olan gerçek bir nesne yaratmaktır.

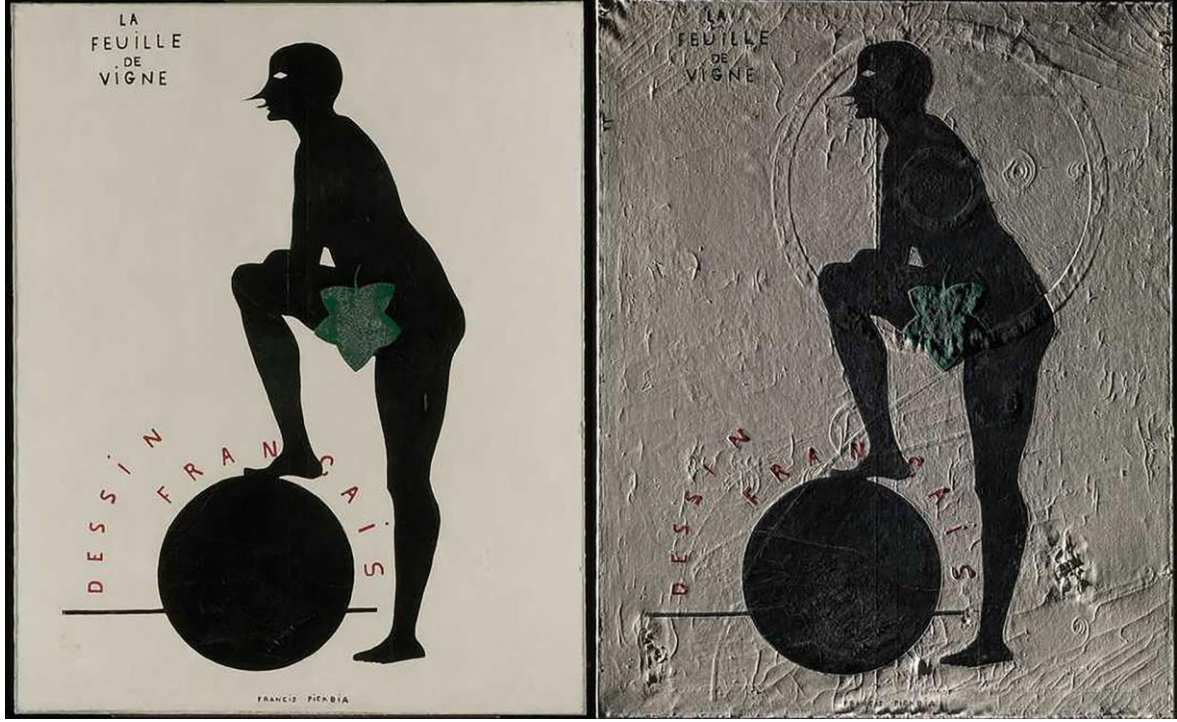


**Görsel 1.** *Selections of materials*, Vladimir Tatlin, 1914 (Tatlin, 1914).



**Görsel 2.** *Corner counter-relief*, Vladimir Tatlin, 1914 (Tatlin, 1914).

Işık ise üç uygulama biçiminde sanatçı öngörüsünden bağımsız olmasa bile sanatçı elinden bağımsız dış etken olarak esere müdahale etmektedir. Bu müdahale resmedilen dışında esere ışık-gölge veya parlaklık yönünden etki eder ki; bu da dokunun niteliği olan pürüzlülük ve parlaklık gibi yüzey özelliklerini oluşturur. Francis Picabia'nın *The fig-leaf (incir-yaprağı)*<sup>1</sup> (Görsel 3) adlı çalışması hem karşıdan hem de yandan ışık aldığı anda görüntüsünün değişmesi açısından bir örnek olarak gösterilebilir.



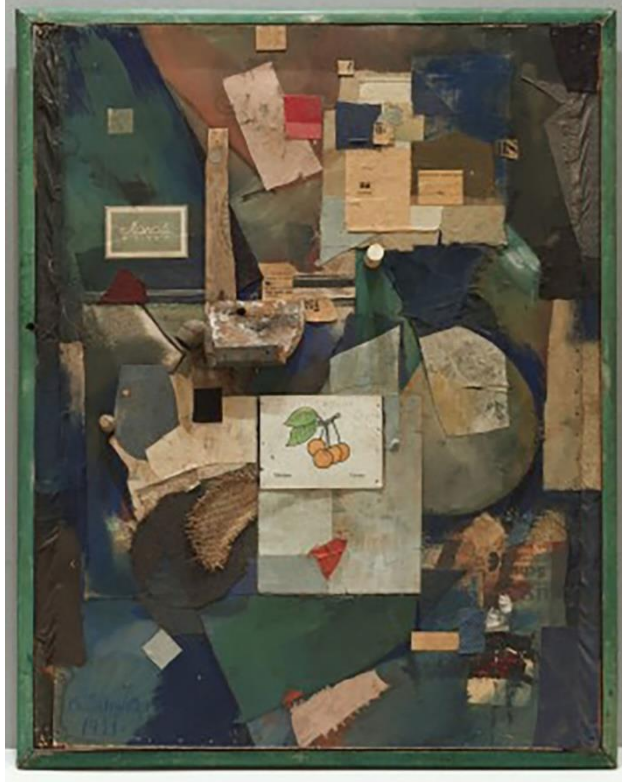
Görsel 3. *The fig-leaf*, Francis Picabia, 1922 (Picabia, 1922).

Plastik elemanların dokusu ise resmedilen nesnelere gerçek dokusunun tuvale yansıtılan yüzey özellikleri ve kullanılan gerçek malzemenin yüzey özellikleri olmak üzere iki açıdan değerlendirilebilmektedir. Eğer bir resimde kullanılan malzemenin türü aynı ise, yani sadece boya kullanılmışsa, bu durumda homojenlik söz konusu olmaktadır (Görsel 6). Ancak boyanın içine farklı malzemeler karıştırılmışsa, bu homojen melezliğe işaret etmektedir (Görsel 7). Eğer boya dışında çeşitli malzemeler de tuvale uygulanmışsa, bu durumda ise heterojen melezlik ortaya çıkmaktadır (Görsel 5). Bu uygulamaların izleyiciye yansıma biçimi, Hüseyin Elmas ve Ali Rıza Kanaç tarafından şu şekilde ifade edilmiştir: “Önceleri izleyicinin tuval yüzeyinde karşılaştığı homojen boya karışımları ve imgeler bütünü tinsel olarak zihinde kolektif bir etki yaratırken; Resim yüzeyinde yabancı maddenin varlığı ayrıştırıcı ve karmaşık izole bir deneyim oluşturmuştur” (2020, s. 32). Yine gerçek dokulara sahip gerçek malzemelerin resmedilen yüzeye eklenmesi, boyanması ya da çizilmiş parçaların kombinasyonu olan kolaj uygulamalarını da heterojen melezleşme kapsamında değerlendirmek mümkündür. Ayrıca, melezleşme kavramının sıkça gösterilen örnekleri arasında Robert Rauschenberg'in *Canyon* adlı eseri yer alsa da Kurt Schwitters'in daha önceki dönemde yarattığı *Merz* eserleri de bulunmaktadır. Ancak Schwitters, *Merz*'lerinde sadece malzemelerin fiziksel özelliklerini yansıtmakla kalmamıştır. Sanatçı, malzemenin fiziksel yapısı dışında dilin yapısı ve ifade biçimleriyle de nasıl etkileşime girebileceğini göstermeye çabalamıştır. Bu etkileşimi, biçim, sözdizimi ve metaforlar aracılığıyla gerçekleştirdiği şiir denemeleriyle, örneğin *Anna Blume* adlı eseriyle, resimlerine içeriksel olarak yansıtarak melezleşmeyi açıkça sergilemiştir. Sanatçının görsel ve metin arasındaki değişen ilişkiye dayanan örtülü ve çok katmanlı bir tarzda yaptığı *Merz picture 32 A. the cherry picture* örnek gösterilebilir (Ocvirk vd., 2015; Yılmaz, 2022), (Görsel 5).

<sup>1</sup> Eser üzerinde yer alan *La Feuille de Vigne* yazısı Fransızca asma yaprağı anlamına gelmesine karşın Tate Galerisi'nde eser ismi *The Fig-Leaf* olarak geçmektedir. Tate Galerisi, görsel kaynağı oluşturması sebebiyle *The Fig-Leaf*'in Türkçe karşılığı olan *İncir Yaprağı* anlamı kullanılmıştır.



**Görsel 4.** *Fruit dish, bottle and violin*, Pablo Picasso, 1914 (Picasso, 1914)



**Görsel 5.** *Merz picture 32 A. the cherry picture (Merzbild 32 A. das kirschbild)*, Kurt Schwitters, 1921 (Kurt Schwitters, 1921)

Gerçekliğe giden süreçteki düzlemsel problemi hatırlayarak Rus resminde, farklı malzemelerin kullanıldığı ve bu şekilde üretilen eserlerde, dokunun 20. yüzyılın başlarında önem kazandığı görülmektedir. Bu dönemde sıklıkla *Faktura* terimi kullanılmaya başlanmıştır. Bu terim, resimdeki dokunun vurgulandığı bir anlamda kullanılmıştır. Ancak Maria Gough (1999), bu kullanım biçiminin terimin anlamını daralttığını öne sürmüştür. Gough, 1912 ile 1922 yılları arasında öne çıkan *Faktura*'yı, birinci, ikinci ve beşinci metinsel; üçüncü ve dördüncü heykelsi olarak ele aldığı terimin değişen ifadelerini, beş an'a ayırmıştır. İlk an, Kübofütürist ressam ve şair David Burliuk'un 1912 tarihli makalesine odaklanarak, 1917 Ekim Devrimi'nden önce yayımlanan avangart manifestolarda resim yüzeyinin özerkliğinin modernist bir söylem olarak nasıl ifade edildiğini içermektedir. İkinci an, *Faktura* için Voldemars Matvejs'in yazdığı kitap uzunluğundaki mazeretinin açıklamasını içermektedir. Matvejs'e göre *Faktura*, Fransız modernizminden çok daha eski, Batılı olmayan ve eski Rus sanat yapma biçimlerine ve yöntemlerine dayalı bir mesele olarak ortaya çıkmıştır. *Faktura*'nın üçüncü ve dördüncü an'ları, formun üretiminde, failliğin sanatçıdan malzemeye nasıl aktarıldığına odaklanmaktadır. *Faktura*'nın yeniden anlamlandırılmasının metinsel kanıtı, Matvejs'in kitabında zaten bulunabilirken; bu, sanatsal uygulamada yalnızca *Faktura*'nın üçüncü anı Vladimir Tatlin'in yaklaşık 1914-1917 tarihli kontra-rölyef ve köşe kontra-rölyef çalışmasında açık hale gelmiştir. Dördüncü an, Aleksandr Rodchenko'nun, Devrim'in ardından mekânsal yapılar üretiminde sanat eserinden üretilen özelliğin silinmesi *Faktura*'nın en uç anlamı olarak değerlendirilmiştir. *Faktura*'nın son dönüşümü, 1921'de Moskova'da Konstruktivist Grup'un açılış bildirgesi taslağının hazırlanması sırasında gerçekleşmiştir. Terim yüzyılın ortalarında Sovyet Bilimler Akademisi'nin devlet onaylı sözlüklerinde kısmen kaybolmuştur; burada ise *Faktura*, herhangi bir malzemenin işleyişinin *doğası, yapısı veya sanat eserlerinde sanatsal tekniğin ayırt edici bir özelliği* olarak tanımlanmıştır (Gough, 1999).

Bu çalışmanın ilk bölümünde, *Doku* teriminin etimolojik tanımı, teknik özellikleri ve farklı türleri ayrıntılı olarak ele alınmıştır. İkinci bölümde ise *Faktura* teriminin etimolojik kökeni incelenmiş ve Maria Gough'un beş an'da sunulan yaklaşımı referans alınarak, terimin 20. yüzyılın başlarında nasıl değişen anlamlara sahip olduğu detaylı bir şekilde incelenmiştir. Sonuç bölümünde ise bu iki bölümde ele alınan bulgular karşılaştırılarak, *Doku* ve *Faktura* terimlerinin ilişkisi açıklanarak söz konusu terimler arasındaki anlam kargaşasının çözülmesi istenmiştir.

## 2. Sanat Elemanı Olarak Doku Kullanımı ve Türleri

*Doku* teriminin İngilizce karşılığı olan *texture* kelimesi, *ağ örme, yapı* gibi anlamlara sahiptir. Bu kelime, Latince kökenli *textura* kelimesinden türetilmiştir ve *örmek, ağ, doku* ve *yapı* gibi anlamlara gelir. *Yapısal karakter* anlamı ise 1650 yılında kaydedilmiştir. 1888 yılında ise *doku vermek* ifadesi, pürüzlü veya düz olmayan bir yapıyı ifade etmek için kullanılmıştır (Online Ethimology Dictionary, t.y.). *Dokunun* sanatta kullanımında ise yüzey karakteristiği kastedilse de dokunma duyusuna hitap etmesiyle ilgili ciddi atıflar mevcuttur. *Dokunma* fiilinden ayrı olarak, *Doku* teriminin yüzey özellikleriyle ilişkilendirildiğini ve bu özelliğin duysal deneyime dikkat çektiğini vurgulamak önemlidir. "Doku, görme ve dokunma duyularıyla kavranabilen, homojen bir yüzeysel etki ögesidir" (Sözen ve Tanyeli, 2014, s. 96).

*Doku* terimi, resimde dokunma hissini yansıtan öğeleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu nedenle hem görsel hem de dokunsal duyulara hitap etme özelliğine sahip olmaktadır. Dokunsal duyuya hitap etme, iki önemli noktayı vurgulamaktadır. İlki, gerçekten dokunulabilir bir yüzeyin varlığıdır, ikincisi ise görsel olarak algılanan dokunun izleyicinin hafızasında oluşturduğu veya geri çağırıldığı dokunma hissidir. *Doku*, bir anlamda yüzeyin özelliğini ifade etmekte ve daha da önemlisi yüzeyin pürüzlülüğünü temsil etmektedir. Ocvirk ve diğerleri, *Doku* terimini şu şekilde ifade etmişlerdir: "Doku genellikle bilinçaltı düzeyinde oluşan evrensel bir deneyimdir" (2015, s. 167). Bu durum, çevrede görülen her türlü nesnenin yüzey özelliklerinin bilinçte nasıl iz bıraktığıyla ve bu özelliklerin evrensel olarak aynı şekilde algılandığıyla ilgilidir. Örneğin, ağaç kabuğunun pürüzlü yüzeyi evrensel bir özelliğe sahiptir. Bir kişi nerede olursa olsun bir ağaç kabuğuna dokunduğunda, aynı hissiyatı (pürüzlü yüzeye dokunmanın bıraktığı hissiyatı) deneyimlemektedir. Benzer şekilde, bir görselde taklit edilmiş bir ağaç kabuğunu gören herkes, bilinçaltından gelen bu hissiyatı hemen veya neredeyse aynı şekilde kavramaktadır. Bu özellikler yumuşak, sert, pürüzlü vb. yüzey özelliklerine sahip nesnelere için de geçerlidir ve dokunmanın algılanmasında veya tanımlanmasında evrensel bir deneyimi temsil etmektedir. Bu durum, farklı yüzey özelliklerinin evrensel olarak paylaşılan bir portfolyo oluşturduğu anlamına gelmektedir.



Sanatçının, sanat eserinde gerek yüzeysel zenginlik sağlamak gerekse ifadeyi veya konuyu güçlendirmek amacıyla gerçek doku, taklit doku, soyut doku, icat edilmiş doku gibi doku türlerini kullanarak bilinçaltı düzeyinde oluşan evrensel deneyimi ortaya çıkartabilmesi mümkündür. Ocvirk ve diğerleri, *Doku* ile ilgili şu ifadeleri kullanmışlardır: “Doku doğal etkilerle ya da sanatsal malzemeye sanatçının müdahalesi ile üretilir” (2015, s. 167). Bu ifadelerin, ayrıntılı açıklamasıyla, doğal etkilerin ve sanatçının malzemeye olan müdahalesinin etkisi altında oluşan dokular iki temel grupta sınıflandırılabilir. İlk olarak, optik yanılsama/göz aldanması (*trompé l'œil*) etkisi yaratan *taklit dokular* bulunur. Bu tür dokular, yüzeyde dokunma hissi yanılsaması yaratmayı amaçlar. *Taklit doku* sanatçının direkt müdahalesiyle hatta müdahaleden de öte, herhangi bir nesneyi gerçekmiş gibi resmetme ve izleyiciyi görüntünün gerçek olduğuna inandırma kabiliyetine dayanmaktadır. Bu durum izleyicide dokunma dürtüsü uyandıracak olsa da yüzey pürüzsüzdür. Yani sanatçı salt görsel bir yolla dokuların görünümünü vererek dokunma hissini uyandırabilmektedir. *Taklit dokunun* zıttı olan *gerçek dokuda* ise dokunma duyusuyla deneyimlenen yüzey, gerçektir. *Gerçek dokunun* tarihsel olarak kullanımına bakıldığında üç boyutlu sanatın doğal bir parçası olduğu görülmektedir. Resim sanatında da kullanılan farklı malzemeler ile *gerçek dokunun* iki boyutluluk sınırını aşır üç boyutluluğa yöneldiği gözlemlenmektedir. Bu, resmin yüzeyinde derinlik ve hacim hissini güçlendiği bir yaklaşımdır. Bu etkinin olanağı olan impasto tekniğiyle uygulanan boya, bu üç boyutlu etkiyi yakalama sürecine önemli bir katkı sağlar. Impasto tekniğiyle uygulanan boya, kalınlığı ve dokusu sayesinde yüzeyin dokunma hissini değiştirir. Aynı zamanda, boyanın kendi keskin ışık ve gölgelerini oluşturarak yüzeyde farklı bir etki yaratır. Gerçek doku etkisi elde etmek için boyanın kullanıldığı impasto tekniğine örnek olarak, Vincent van Gogh'un *The starry night* (*Yıldızlı Gece*) (Görsel 6) adlı eseri ve Park Seo-Bo'nun *Ecriture no.900205* (Görsel 7) adlı eserinde detaylı bir alanın canlandırılması karşılaştırılabilir. Bu eserler, boyanın kalınlığı ve dokusuyla yüzeyde doku ve derinlik hissini nasıl vurgulandığını göstermektedir. Park'ın resminde boya kendi doku örüntüsünü oluşturmaya başlamış, Van Gogh'un resminde ise boya yoğun bir tabaka halinde sürüldüğünde ortaya çıkan izler ile resmin ifadesi/konusu güçlendirilmiştir (Ocvirk vd., 2015). Impasto 17. yüzyılda Rubens, Rembrandt, Hals ve Velasquez; 19 yüzyılda ise doku ve derinlik hissini oluşturmak için Manet ve Vincent van Gogh gibi sanatçılar tarafından kullanılmıştır. 20. yüzyılda Cobra<sup>2</sup> sanatçılarından Constandt ve Karel Appel, impasto tekniğini kullanmışlardır (Keser, 2009). Dokunun ilki olan *taklit dokudan* sonra ikinci olarak, gerçek dokuyu veya nesnenin yüzey dokusunu temsil etmekten ziyade farklı bir ifade sunmayı hedefleyen *soyut dokular* yer almaktadır. Bu *soyut dokular*, sanatçının manipülasyonu ile oluşturulmaktadır. Ayrıca, soyut dokular içinde, soyut dokuyla karıştırılabilecek, benzersiz hayal gücüne dayalı icat edilmiş dokular da bulunmaktadır. Bunun yanı sıra, nesnelere veya doğanın yüzey dokuları gerçek dokular olarak kabul edilmekte ve bunlar, sanatçının malzemeye müdahalesiyle şekillendirilen dokularla birlikte ele alınmaktadır. Bu şekilde, dokuların farklı türleri ve bunların yaratılma amacı ve yöntemleri anlam açısından daha net bir şekilde anlaşılabilir (Ocvirk vd., 2015).



Görsel 7. *The starry night*, Vincent van Gogh, 1889 (van Gogh, 1889).

<sup>2</sup> Cobra Sanatçıları



**Görsel 8.** *Ecriture* (描法) no.900205, Park Seo-Bo, 1990 (Seo-Bo, 1990).

Resim sanatında kullanılan dokular incelendiğinde, yüzey, resmedilen nesnenin yüzey dokusu ve kullanılan malzemenin yüzey dokusu olarak ayrı ayrı değerlendirilmelidir. Resmedilen yüzey niteliği, resmin oluşturulmasında teknik ve kullanılan boya çeşidini belirlemede önemli bir rol oynamaktadır. Tarihsel olarak, mağara resimlerinden ahşap panellere, fresklerden tuval resimlerine kadar farklı yüzey dokuları, resmin yapıldığı tekniklere etki etmiştir. Rönesans'tan itibaren kullanılan tuval bezinde ise yüzey pürüzlülüğü o kadar azdır ki; genellikle resmedilen her nesnenin ustalıkla işlenmiş dokusundan yani gerçeğe yakın görüntüsünden söz edilmektedir. Tuval üzerine yapılan resimlerde, Rönesans'tan 20. yüzyıla kadar, resmedilen yüzey dokusu sanatın temel bir unsuru olarak işlev görmüştür. Bu bağlamda, boya dokusu, resmetme tekniğinde kullanılan araçlar ve resmedilen nesnelerin dokusu, sanat eserinin yaratımında belirleyici rol oynamıştır. Resmedilen elemanların dokusu, gerçekliğini arttırmak için boyanın ve tekniklerin ustalıkla işlenmesiyle gerçekleştirilmiştir. Bununla birlikte 17. yüzyılda impasto tekniği ile boyanın dokusu resme hareketlilik katmış, Romantizm'de fırça darbeleriyle boyanın gerçek dokusu, ifadenin gücünü arttırmıştır. Empresyonizm'de ise fırça darbeleri yoğun ve leke şeklinde kullanılarak nesnenin gerçek görünümünü yakalamaktan çıkarak, ışığın nesne üzerindeki etkisi vurgulanmıştır. Bu dönemde boyanın yüzey özelliği, yani dokusu daha belirgin hale gelmiştir. Ekspresyonizm ve Puantilizm akımlarında, renk ve boyanın dokusu çalışmaların temelini oluşturmaya başlamıştır. 20. yüzyılda ise kolaj tekniğiyle birlikte yüzey ve yüzey dokusu önem kazanmıştır. Bu dönemde sanatçılar, malzemeleri ve dokuları kullanarak yeni ve dikkat çekici ifade biçimleri oluşturmuşlardır (Seven, 2013). Picasso'nun kolaj tekniğine kadar yağlı boya resminde, *Doku*, nesnenin tasvir edilmesi, resimde plastik öğelerin düzenlenmesi ve boyanın özgün yapısı aracılığıyla oluşturulmuştur. Bu kullanım biçimlerinde *Doku*, homojen bir malzemeden elde edilmektedir.

Vitray veya mozaik dışında resim sanatında *gerçek doku* kullanımı, ilk olarak boyada ortaya çıkmaktadır. Sanat çalışmalarında kullanılmak üzere üretilen sanat boya türleri, tempera, enkaustik, kuru boya, yağlı boya, sulu boya, pastel boya, guaj, akrilik ve toz boya gibi boyalardır. Sanat boya türleri dışında kalan matbaa boyası, sanayi boyası, zift gibi boya türleri de kullanılmaktadır. Bu boyalarla oluşturulan dokular, resmin karakteristik özellikleri olan boya kalitesi ile zenginleştirilmektedir. Boya kalitesi, kum veya mermer tozu gibi malzemelerin farklı vernikler ve bağlayıcılarla karıştırılmasıyla değiştirilebilir. Bu tür uygulamalarda, boya heterojen bile olsa, eğer yüzeyin tamamında aynı malzeme kullanılıyorsa, sonuçta ortaya çıkan eser Park Seo-Bo'nun *Ecriture no.900205* çalışmasında olduğu gibi homojen bir görünüm sunmaktadır. Kâğıt, karton, zımpara kâğıdı, kumaş, tahta, sert plastik, cam, tuval, duvar ve farklı nesneler ile heykeller, hatta insan bedeni bile sanat boya türlerinin uygulandığı yüzeylere dönüşmektedir. Bu yüzeyler, sadece boyanın uygulandığı alanlarla sınırlı kalmayarak, farklı sanatsal uygulamalarda da kullanılmaktadır. Resim sanatında hem boyanın uygulandığı yüzey hem de kullanılan malzemeler, geleneksel sınırları aşarak çeşitli sanat formlarını içermektedir. Ayrıca, doku oluşturmak amacıyla boya dışında da kullanılacak farklı

hazır malzeme seçenekleri mevcuttur. Bu malzemeler, yüzey üzerinde farklı etkiler yaratmaya yönelik hazır vernikler, granit dokusu veya doku pastaları, glazin gibi öğeleri kapsamaktadır (Keser, 2009; Özkan, 2018; Turani 1993).

1908 yılında *gerçek doku*, Pablo Picasso'nun kâğıt kolaj uygulaması ile farklı bir boyuta taşınmıştır (Görsel 4). *Doku* oluşturmak için farklı malzeme kullanımı dışında doku oluşturulan nesne/*gerçek doku*, sadece yüzey özelliğiyle değil diğer nitelikleriyle de yeni bağlamların kurulmasına olanak sağlamıştır. Bunun sebebi kullanılan malzemenin dokusunun yanı sıra kendisinin de içerikle yüklü olmasından kaynaklanmaktadır. Bu tür kâğıt kolajlarda kullanılan malzemeler; gazete parçaları (üzerinde çeşitli içeriklerin olabileceği), menüler, biletler ve afişlerle çeşitlenmiştir. Bu durum, kâğıt dışında gerçek nesnelere kullanıldığı kolaj tekniğine, asamblaj<sup>3</sup> tekniğine, kontra-rölyeflere, resim-rölyeflere vs. kadar genişlemiştir. Gerçek nesnelere resme girdiğinde nesnenin dokusu, nesnenin günlük hayattaki işlevi, sanatçının onu diğer elemanlarla bir araya getirmesinde *Doku* ile içeriksel kurduğu ilişki gibi resmi tanımlamada referans seçilebilecek unsurların çeşitlendiğini göstermektedir. Bu sebeple nesnenin kendisinin resimde kullanılmasıyla yeni bağlamların kapısı açılmakla kalmamış 20. yüzyılda bu yönelimle çok sayıda güçlü çalışmalar üretilmiştir (Ocvirk vd., 2015). Kolajlarla birlikte *gerçek doku* olan farklı elemanların resimde uygulanması çalışmanın bütününe bakıldığında heterojen malzeme kullanıldığını göstermektedir.

*Doku* türlerine ilişkin sayılabilecek birçok tür bulunmaktadır. Fakat *gerçek dokunun* üzerinde özellikle durulmasının sebebi *Faktura* ile yakın bir ilişkiye sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Bu çalışmada görsel dokuya hitap ederek dokunma duyusunu harekete geçiren dokudan ziyade hem görsel hem de dokunma duyusuna hitap eden dokular üzerinde yoğunlaşmıştır. Bir yöntem olarak *gerçek dokunun* sanat eseri üzerindeki etki alanını belirlemek için, ilgili sanat eserlerinin bütününe dokunun mu, ifadenin mi, yoksa içeriğin mi, hâkim olduğuna bakılmalıdır. Yine *gerçek dokuların* sanatta kullanımında malzemenin homojen mi, yoksa heterojen mi olduğu, ifade veya konunun çalışmadaki etkisi, ışık, yüzey gibi konuların ele alınması gerekmektedir.

### 3. Faktura Teriminin Kökeni ve Anlamı

*Faktura/Factura* teriminin kökeni, Proto-Hint-Avrupa  $*d^heh_1$ -<sup>4</sup> kökünden türetilmiş ve daha sonra İtalic dillerindeki Proto-İtalic fakiō kelimesiyle ilişkilendirilmiştir. Etimolojik olarak kökeni hem  $*d^heh$ - hem *fakiō* hem de Romence *facio* kelimesinden gelmekle birlikte Latince *facio* kelimesinin anlamı *yapırım* olarak geçmekte ve *yapırım, inşa ederim, üretim, kompoze ederim* gibi örneklerle tanımları yapılmaktadır. *Faktura*, Latince kökleri olmasına rağmen, sanat bağlamındaki spesifik kullanımının farklı diller ve kültürler arasında değişebileceği, tüm dillerde yaygın olarak kullanılmayabileceği veya aynı etimolojik bağlantılara sahip olmayabileceği de göz önünde bulundurulmalıdır. *Facio* kelimesinin ardından başarı, olgu, eylem, anlamlarına gelen Latince *factum*'dan yapım, imalat, üretilmiş bir şey anlamları taşıyan *Faktura* gelmektedir. *Factura*'nın imalat anlamına gelen İngilizce *manufacture* kelimesi üzerinden izi sürüldüğünde *yapmak* anlamı taşıyan Latince *facere* fiilinden gelen geçmiş zaman ortacının dişil kelime biçimi olarak ortaya çıkmaktadır. Türkçe'de üretim, el işi, imalat anlamlarına gelen *manifatura* aynı anlamlara gelen İtalyanca *manifattura* kelimesinden alıntıdır. Türkçe *Fatura* ise İtalyanca *imalat, yapım, imalatçının yapılan işin ayrıntısını gösterdiği belge* anlamına gelen *fattura* sözcüğünden alıntıdır. *Fattura* kelimesinin kökeni olan Latince *imalat* anlamına gelen *Factura*, Latince *facere*'deki *fact-* *yapmak* fiilinden *+tura* sonekiyle türeyerek evrilmiştir. 1560'ta, Fransız *manufacture*'den (Orta Çağ Latinesinden *el yapımı bir şey*) *manufactura el yapımı* (İtalyanca *manufactura*'nın kaynağı ise İspanyolca *manufactura*), anlamına gelmektedir. Buradaki İngilizce *çalışmak* anlamına gelen *Factura*'nın, Latince kökeni *facere*'nin geçmiş zaman ortacından *icra etmek* (PIE kökü  $*d^heh_1$ -den *ayarlamak, koymak*) anlamına gelmektedir. *Manufacture* her çeşit mal veya eşya, ham veya hazır maddelerden el emeği veya makine ile kullanım eşyası üretimi *yapma işlemi* anlayışı olarak 1620'de kaydedilmiştir. Sonrasında 1680'de *malzemeyi kullanıma uygun bir forma dönüştürme* anlayışı, 1755'te birçok el veya makinenin yardımıyla, özellikle önemli miktarlarda veya sayıda *yapmak* veya *imal etmek* anlamı, 1762'de *yapay olarak üretmek, hayali olarak icat etmek, icat veya çaba ile düzenlemek* mecazi anlamı gelmektedir. *Faktura* kelimesiyle ilgili bir diğer husus ise sanat bağlamında Türkiye'de pek kullanılmaması, kullanılanlarda *Faktura* olarak yer almasına karşın diğer dillerde *Faktura*,

3 Asamblaj, "gerçek maddelerin (üç boyutlu nesnelere) bir sergileme içinde gruplanmasını içeren bir teknik bulunmuş veya özel olarak oluşturulmuş öğeler genellikle yerinde sergilenir-diğer bir deyişle, doğal bir konumda veya bir odanın duvarında değil, ortasında" (Ocvirk vd. 2015, s. 167).

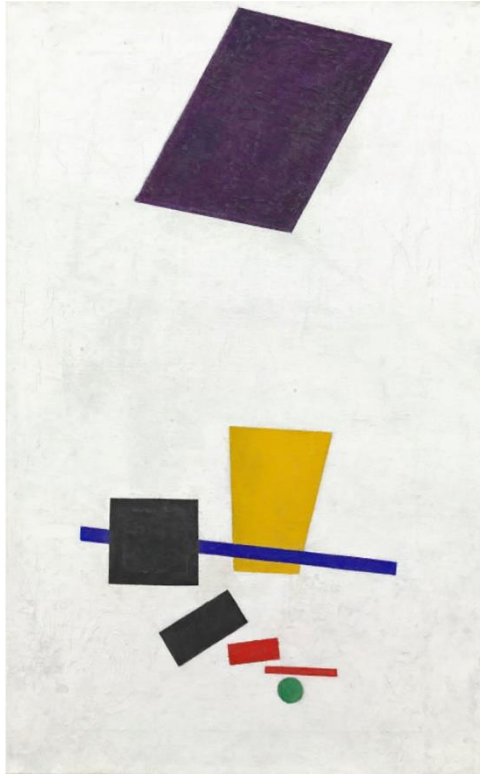
4 Proto-Indo-European kısaltması PIE 1905 yılına kadar Hint-Avrupa ailesinin varsayımsal olarak yeniden oluşturulmuş atalarının dilidir.

*facture* (İngilizce), *Factura* (İspanyolca) gibi tek harfin değiştiği kelimelere de denk gelinmektedir. İngilizce'de herhangi bir şeyi, özellikle edebi, müzikal veya resimli bir üretim yapma eylemi veya tarzı anlamına gelen *facture* kelimesi sözlükte *bir şeyi yapmanın veya yürütmenin yolu ve gerçekleştirme* anlamları taşıyan İspanyolca *Factura* kelimesine karşılık gelmektedir. İngilizce'de sanat ile ilişkili kaynakların çoğunda ise *Faktura* olarak geçmektedir. Fransızca'da ise yapma ve zanaat anlamlarına gelmektedir (Etymologeeek, t.y.; Online Ethimology Dictionary, t.y.; Etimoloji Türkçe. t.y.). 20. yüzyılın başlarında Rusça *Faktura* kelimesinin kökeni *yapmak* anlamı taşıyan Latince *fecere*'den türemiş ve Rusya'daki hem şiir hem de görsel sanat pratiklerini ifade etmek için kullanılmıştır (Gough, 1999). Konstrüktivizm'de kullanılan *Faktura* kelimesinin Türkçe kaynaklara yansımış biçimlerinde ise hem *Faktura* hem de *yapım* olarak kullanımına denk gelinmektedir. *Faktura* biçimi ile kullanan Artun ve Batur'un *Modernizmin Serüveni Bir Temel Metinler Seçkisi 1840-1990* kitabında aktarılmış makalede *yapım* biçimindeki çevirisi örnek gösterilebilir (Artun, 2015, s. 84; Batur, 2015, s. 218). *Faktura* teriminin köküne bakıldığında yapmak anlamı ile eylem bildirdiği görülmektedir. Rusça *Faktura* kelimesinin kökeni, *fecere*'den yani fiil-sıfat bir kelimedenden gelmektedir. Eğer Türkçe karşılığı olarak *yapım* kelimesi kullanılacak olursa fiil-isim bir kelime karşılığı bulunmuş olacak ve *Faktura* teriminin anlamını karşıladığı konusu tartışmalı bir hal alacaktır. Bunun dışında Rus avangardında manifestolarının temellerini (özellikle Konstrüktivizm'de) oluşturması ve kelimenin kavramsal bir hal alması sebebiyle kelimenin Türkçe karşılığını sağlayacak herhangi bir kelimeyi kullanmak yerine *Faktura* teriminin bizzat kullanılması daha uygun olacaktır. Bununla birlikte Rus avangardında *Faktura* kelimesi sanat eserinin bitmişliğine değil sanatçının eseri üretim süreci bitse dahi kendi kendine yeten, bir işlevi üstlenerek bunu sürdüren esere atıfta bulunmaktadır.

#### 4. Rus Avangardında Faktura Kavramı ve Anlamı

Rus avangardında, malzeme bileşenlerinin işlenme biçimine ve sanat eseri yapım yöntemlerine atıfta bulunmak amacıyla *Faktura* terimi kullanılmıştır. Bununla birlikte, bu terim teorik spekülasyonun ana konularından biri haline gelmiştir. *Faktura*, avangart sanatın temel bir ilkesi olarak kabul edilirken, Süprematizmin gelişiminde renk ve *Faktura* çalışmaları temel unsurlar arasında yer almıştır. *Faktura*, yaratıcı süreçte kullanılan malzemelerin ve boyama tekniklerinin kombinasyonuna imada bulunarak, sanat eserine bakarken uyandırdığı duyguyu ve bir sanat eserinin maddi kalitesini ifade eder. Bu kavram, yapım aşamasında kullanılan malzemelerin türü, kullanımı, boya katmanlarının özellikleri (opaklık ve şeffaflık) gibi faktörleri içermektedir. Bu kullanım biçimine, Malevich'in *Painterly realism of a football player - color masses in the fourth dimension (Bir Futbolcunun Ressam Gerçekçiliği - Dördüncü Boyutta Renkli Kütleler)* (Görsel 9) adlı çalışması örnek teşkil etmektedir. Burada tuvalin ve renklerin maddiliğinin ön plana çıkartılması ve sistemli bir kombinasyon yapılması *Faktura*'yı işaret eden önemli niteliklerdendir. Cubo-Futurist ve Suprematist sanatçılar ve ardından Fütürist şairler ve Formalist teorisyenler tarafından yaygın olarak kullanılan *Faktura* terimi, Konstrüktivistler tarafından sanatsal üretimde materyalist bir ideolojiyi ve faydacı yönelimi ifade etmek için kullanılmıştır (Kokkora vd., 2016). Gough 1912-1923 tarihleri arasında *Faktura*'nın anlamındaki iki aşamalı dönüşüme dikkat çekmiştir. 1910'ların başlarında *Faktura*, öncelikle bir yüzeyin işleyişini ifade eden maddesellik meselesi olmuştur. David Burliuk, zıt malzeme niteliklerini yan yana koymanın uygunluğunu vurgularken *Faktura*'yı ilk avangart anlamı ile kullanmıştır. Yine de terimin sadece dokuyu veya sadece üslubu temsil etme olasılığı bulunmamaktadır. Voldemars Matvejs ise *Faktura* kavramını Slavofilik bir bakış açısıyla teorileştirerek malzeme heterojenlik ilkesini Rus ikonlarında bulmuştur. Onun için önemli olan şey, sanat eserinin üretimini ortaya çıkarması ve malzeme farklılaşmasıyla kültürel bir değişime izin vermesi olmuştur. *Faktura*'nın üslupla ilişkilendirilmesinin yanlışlığına dikkat çeken Matvejs, terimin Rus Avangardı'ndaki kullanımının eski Batı Avrupa kökeninden farklı olduğunu da belirtmiştir. Matvejs'e göre *Faktura*, heykel ve mimaride kullanılan malzeme veya malzemelerin (pigmentler, sesler, kokular veya ışıklar) algılanabilir bir gürültü ürettiği tüm ortamlara eşit derecede tezahür etmektedir. Ses/gürültü ve dolayısıyla *Faktura*, eserin tek tek maddi unsurlarının özerkliğine dayandırılır; *Faktura* bunların birleştirilmesinde değil, aralarında uyum bulunan titreşimlerinde yatmaktadır. Gough, Matvejs'in sesinin/gürültüsünün, görsel ve diğer göstergelerin iletişimsel işlevini kesintiye uğratan veya engelleyen, böylece kişinin dikkatini nesnenin yüzey veya malzeme özelliklerine çeken veya gerçekten de baştan çıkararak statik girişim olarak değerlendirmiştir. İkonlarda; altın varak, değerli ve yarı değerli taşlar, gümüş kaplamalar, hatta inciler gibi malzemelerin heterojenliği daha zengin bir ses/gürültü yelpazesi sunarken; yağlı boya resmin homojenliği malzemenin sesini/gürültüsünü bastırır. Burada görülen karşıtlık, plastik olmak dışında Batı'ya karşı Rusya ve moderne karşı eski karşıtlığını da barındırmasıyla Matvejs'in Batıcılığa karşı Slavofilik bir bakış açısı benimsediğini göstermektedir. 1920'de Viktor Shklovskii, Tatlin'in çalışmalarına atıfta bulunurken, *Faktura*'yı sanatın ontolojik/varlık koşulu, sanatı sanat olmayandan ayıran faktör olarak tanımlamıştır. *Faktura*, tamamına sanat denilen özel olarak inşa edilmiş nesnelere o özel dünyasının ana ayırt edici özelliği olarak

değerlendirilmiştir. Bu ontolojik koşul, çağdaş sanatçının ortamın sembolik işlevine tabi kılındığı, şeffah hale getirildiği bir çalışmanın aksine, aşikâr bir nesne, bir *Faktura* nesnesi yaratma görevi olarak ortaya çıkmaktadır (Gough, 1999; Yılmaz, 2022).



**Görsel 9.** *Painterly realism of a football player - color masses in the fourth dimension*, Kasimir S. Malevich, 1915 (Malevich, 1915).

Rusya’da Tatlin ile başlayan ve Konstrüktivistler ile devam eden malzemenin ön planda olduğu üretim biçimlerinde *Faktura* sıklıkla kullanılmıştır. Öncelikle Tatlin’in farklı malzemeleri bir araya getirerek oluşturduğu *Selections of materials* ve *Corner counter-relief* gibi çalışmaları için kullanılmıştır. Nikolai Tarabukin, 1923’te malzemenin işleyişine *Faktura* denildiğini ve artık malzemenin sanatçıya biçimi dikte ettiğini belirtmiştir. Bu duruma Tarabukin’in şu sözleri ile açıklık getirmek mümkündür: “Faktura ile malzemenin işlenmesini kastediyoruz. Malzeme formları belirler, tersini değil. Ahşap, metal, cam vb. gibi malzemeler farklı konstrüksiyonlar uygular. Sonuç olarak, bir nesnenin Konstrüktivist organizasyonu kullanılan malzemelere bağlıdır” (aktaran Yavuz, 2020, s. 112). Burada biçim verme iradesinin malzemenin kendisine aktarılması söz konusudur yani malzemeler biçimin oluşmasında belirleyici bir rol üstlenmektedir. Bu durum Tatlin’in rölyeflerini Kübizm asamblejlarından ayırmaktadır. Picasso’nun kullandığı farklı malzemeler temsil olmasa da biçimi oluşturmak için kullanılırken Tatlin’de biçim malzemelerin kendi niteliklerinden oluşmaktadır. Ali Artun Tatlin’in *malzeme kültürünü* şu şekilde açıklamıştır: “...maddelerin/malzemelerin ve en başta organik maddelerin geometrisinin ve tasarımının incelenmesine dayanıyor” (2015, s. 59). Tatlin, Konstrüktivizmin temelini oluşturan unsurlardan biri olarak, girişimci birey ve kolektif arasındaki organik ilişki ile bireysel ve kolektif sayı arasındaki organik ilişkiyi eşleştirerek bir bağlantı kurmuştur. Tatlin’in bu bağlantıyla ilgili ifadeleri şu şekildedir:

... 1) icatların varlığının onaylanması; 2) bireyin kolektif sayısıyla tam bir organik bağlantısı... 1) Bir doğal sayılar dizisinde, bölünmez ve tekrarlamayan asal sayılar, dağınıktır. Bu sayıların her biri beraberinde yeni sayısal dünyasını taşır. Buradan sayılar arasında da icatçılar olduğu anlaşılır. 2) Eğer toplama ilkesini alır ve bin bireye bir tane daha eklersek, bu bireyin gelişi ve gidişi fark edilmez. Eğer çarpma ilkesini alırsak, o zaman binle çarpılan pozitif bir tek sayı bütün bini pozitif yapar. Binle çarpılan negatif bir tek sayı bütün bini negatif yapar. Buradan bireysel ve kolektif sayı arasında tümüyle organik bir bağlantı olduğu anlaşılır. (Harrison ve Wood, 2011, s. 168)

Malzemelerin kullanım şeklinde, organik maddelerin işleyişinin *Faktura* olarak yansıdığı söylenebilir. Nikolai Punin, Tatlin'i kontra-rölyeflerinde Kübizmde hâlâ mevcut olan dünyanın yanıltıcı temsilinden kaçındığı, fakat Picasso'nun malzeme çalışmalarının Tatlin'de, *Faktura*'ların etkileşimine indirgenmiş olduğu yönünde eleştirmiştir. Punin artık genç sanatçıların birinci önceliğinin sanat eserinin saf malzeme elemanlarından kaynaklanan, ancak yalnızca yüzey maddesine indirgenemeyen *Faktura* olduğunu ifade etmiştir (Yılmaz, 2022). Aleksandr Rodchenko, Konstrüktifler Grubu ideolojilerini tarihsel maddecilik kuramına dayanan bilimsel komünizm, deneysel etkinlikten gerçek deneye doğru yönelme ve uygulamalı yapıların yaratılmasındaki üç disiplin olarak üç ideolojik program belirlemişlerdir. Rodchenko'nun uygulamalı yapıların yaratılmasındaki Tektonik, *Faktura* ve Konstrüksiyon olan üç disiplin ile ilgili ifadelerine *Sanat ve Kuram 1920-2000* kitabında şu şekilde yer verilmiştir:

A. Tektonik ya da tektonik üslup, bir yandan komünizmin özelliklerinden, diğer yandan sanayi malzemesinin yerinde kullanımından oluşuyor ve şekilleniyor.

B. *Faktura* çalışan malzemenin organik hali ya da onun organizmasının ortaya çıkan yeni hali. Bu yüzden grup, *Faktura*'nın bilinçli olarak işlenen ve uygun şekilde konstrüksiyona zarar vermeden ya da tektoniği sınırlamadan kullanılan malzeme olduğuna inanıyor.

C. Konstrüksiyon, Konstrüktivizmin örgütleyici işlevi olarak anlaşılmalıdır. Tektonik, uygulamalı tasarıma birlik sağlayan ideolojik ve biçimsel olan arasındaki ilişkiyi içerir ve *Faktura* da malzemedir, o halde konstrüksiyon o yapılandırmanın sürecini ortaya çıkarır. Malzeme. Töz ya da madde olarak malzeme. Onun araştırılması ve sanayi uygulaması nitelikleri ve önemi. Dahası zaman, uzam, hacim, düzlem, renk, çizgi ve ışık da Konstrüktivistler için malzemedir. (Harrison ve Wood, 2011, s. 375-376)

Konstrüktivist sanatçılar bireyci sanatı; tektonik, konstrüksiyon ve *Faktura*'nın birleşimi ile yok etmişlerdir. Bunun sebebi rastlantısallık, malzemenin yapısını çok iyi tanımaları, bir ideoloji doğrultusunda çalışmalar üretmeleri ve organizasyonunu bir sisteme bağlamaları olmuştur. Konstrüktivistler için işlev önemlidir. Rus Sanatında *Faktura* kelimesinin kullanımı 1910-1923 tarihleri arasında bireysel bakış açısı, bireysel yönelim ve ideolojik yönelimlerde değişikliklere uğramıştır. Tarabukin'in terimi açıklama biçimi, kelimenin etimolojik anlamlarıyla daha uygun düşmektedir.

*Faktura* terimi, çeşitli bağlamlarda sanat ve zanaat dahil olmak üzere kabul görmüş ve kullanılmıştır. Resmin *Faktura*'sı, fırça darbelerinin enerjisi veya suskunluğu, pigmentin katılığı veya akışkanlığı, yüzeyin opaklığı veya şeffaflığı gibi sanatçının malzemeleri, dokuyu, fırça işini, katmanlamayı ve sanat eserinin genel fiziksel görünümünü manipüle etmesinin belirli bir karakterini ifade etmek amacıyla kullanılmıştır.

Bununla birlikte, kelimenin etimolojik anlamı ve genel tanımı dikkate alındığında, *Faktura*'nın bitmiş bir sonuca değil, bu sonucu oluşturan tüm aşamalara, yapım sürecine eyleme ve eylem biçimine atıfta bulunduğunu söylemek mümkündür. Resim sanatında, bu durum özellikle Maleviç'in eserlerinde tuvalin ve resmi oluşturan renk gibi plastik malzemelerin somutluğunu vurgulayarak daha net bir biçimde belirginleşir. Sanat bağlamında *Faktura*, bir sanat eserinin tekniği, maddi özellikleri ve yüzeyle ilgili görünür ve somut niteliklerini ifade eder.

## 5. Sonuç

*Faktura* ve *Doku*, sanatta birbiriyle ilişkili kavramlar olmasına karşın bir sanat eserinin farklı yönlerini ifade etmektedir. *Doku*, özellikle bir sanat eserinin dokusal kalitesini veya yüzey hissini yani yüzeyin fiziksel veya görsel olarak nasıl görüldüğünü veya hissettirdiğini ifade etmektedir. *Doku*, dokunma yoluyla fiziksel olarak hissedilebildiği yerde gerçek olabilir veya fırça işi, katmanlama ve farklı malzemelerin kullanımı gibi çeşitli tekniklerle görsel olarak yaratıldığı yerde ima edilebilir. *Faktura* ise doku da dahil olmak üzere bir sanat eserinin tekniği, önemliliği ve yüzey nitelikleri ile ilgili daha geniş bir etki alanını kapsamaktadır. *Faktura*, bir sanat eserinin genel uygulamasını ve işçiliğini dikkate alırken, *Doku* görsel olarak hissedilebilen veya algılanabilen yüzey özelliklerine odaklanır. *Faktura*'nın dokuyu barındırdığı aşikardır fakat doku yerine kullanıldığında barındırdığı diğer niteliklerden mahrum kalır ve anlamı daralmış olur. Genel olarak *Faktura*, bir sanat eserinin teknik yönlerini değerlendirmenin sanatçının becerisini ve uygulama kalitesini vurgulamanın bir yolu olarak hizmet etmektedir. Eğer doku oluşturularak biçim verilmeye çalışılıyor ise orada tam anlamıyla *Faktura*'dan söz edilemez. *Faktura*'dan bahsedilirken, kullanılan malzemelerin somutluğuna vurgu yapılması gereklidir. *Faktura*, işlevsel olarak bir gösterge işlevi görebilir, ancak bir şeyin temsili değildir. Öte yandan, *Doku* ise aksine, başka bir şeyin temsil edilmesini ifade etmek amacıyla işlev

görebilir. *Doku* ile *Faktura* birbirinden şu şekilde ayırt edilebilir: 20. yüzyıl öncesi impasto tekniği ile yapılmış resimlerde boya dokusu olsa dahi bir nesne temsil edilmektedir. Bu temsil de bir detay merceğe alındığında boyanın ve yüzeyin yüzey kalitesi kendinden başka bir şeyi temsil etmemeye başlar ki buradaki maddilik *Faktura*'yı ortaya koymaktadır. Bu tür çalışmalarda *Faktura* terimini kullanmak için malzemelerin maddiliğine ve sanatçının uygulama biçimine atıfta bulunuyor olmak gerekir. Bir *Faktura* resminden söz etmek için ise plastik elemanların maddiliğine dikkat çekiyor olmak gerekir ki bu da Malevich'in çalışmalarında görülmektedir. Resme farklı malzemeler dahil edildikten sonra terim dokudan ayrılmış durumdadır. Çeşitli dokulardaki farklı nesnelere yan yana gelmesi ile maddi olandan kasıt daha belirgin hale gelmiştir. Rus Avangardında bu maddi olan nesnelere bir araya getirilerek işlev kazanması yani kendi kendine yeten bir nesne olması durumu *Faktura* ile ilişkilidir. Bu terimin, Rus Avangardı dışındaki benzer sanat anlayışlarında bulunmamasının nedeni, ilk olarak *Faktura*'nın sanat eserindeki plastik unsurların veya nesnelere kendilerini tamamen temsilden soyutlamamış olmasıdır; ikinci olarak ise bu plastik unsurların veya nesnelere ideolojik bir yaklaşımın göstergeleri olarak işlev görmemiş olmasıdır.

Bu çalışmada, *Doku* ve *Faktura* terimleri açıklanmış; bu terimlerin, birbirlerinin yerine kullanılmadığını ve *Faktura*'nın üslup, doku, hatta akım olarak atıfta bulunulan kullanım biçimlerinin önüne geçilerek *Faktura*'nın, sanat pratiklerinde aslında nasıl kullanılabileceği konusunda fikir oluşturulmasına yardımcı olunacağı düşünülmüştür. Ayrıca, gelişim süreci, ideolojilerin ve dönemlerin terimlere etkisi yani sıra plastik sanatlardaki kullanım çeşitliliği açıklanmış, *Doku* ve *Faktura*'nın uygulanma biçimlerine etki eden faktörler ele alınmıştır. Bu sayede sanat eseri üretiminde anlam, duygu ve derinliğin iletilmesi amacıyla *Faktura* ve *Doku* unsurlarının kasıtlı olarak nasıl kullanılabileceği hakkında derin bir anlayışın oluşmasına katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

## Kaynakça

- Artun, A. (2015). *Sanatın iktidarı: 1917 devrimi ve müzecilik*. İletişim Yayınları.
- Batur, E. (Ed.). (2015). *Modernizmin serüveni bir temel metinler seçkisi 1840-1990*. Sel Yayıncılık.
- Elmas, H. ve Kanaç, A. R. (2020). Çağdaş Türk resminde melezleşme. *İdil Dergisi*, 72, s. 1231-1245. [10.7816/idil-09-72-04](https://doi.org/10.7816/idil-09-72-04)
- Etimoloji Türkçe. (t.y.). Manifatura. *Etimolojiturkce.com sözlüğü* içinde. Erişim adresi (5 Temmuz 2023): [https://www.etimolojiturkce.com/kelime/manifatura#google\\_vignette](https://www.etimolojiturkce.com/kelime/manifatura#google_vignette)
- Etimoloji Türkçe. (t.y.). Fatura. *Etimolojiturkce.com sözlüğü* içinde. Erişim adresi (5 Temmuz 2023): [https://www.etimolojiturkce.com/kelime/fatura#google\\_vignette](https://www.etimolojiturkce.com/kelime/fatura#google_vignette)
- Etmologeeek. (t.y.). Factura etymology. *Etmologeeek.com dictionary* içinde. Erişim adresi (July 5, 2023): [https://etmologeeek.com/lat/factura#google\\_vignette](https://etmologeeek.com/lat/factura#google_vignette)
- Gough, M. (1999). Faktura: The making of the Russian avant-garde. *RES: Anthropology and Aesthetics*, 36, s. 32-59. <http://www.jstor.org/stable/20167475>
- Harrison, C. ve Wood, P. (Ed.). (2011). *Sanat ve kuram 1920-2000: Değişen fikirler antolojisi* (S. Gürses, Çev.). Küre Yayınları.
- Keser, N. (2009). *Sanat sözlüğü*. Ütopya Yayınevi.
- Kokkari, M., D'Alessandro, S., Lister, K. ve Casadio, F. (2016). *Materials and meanings: Analyzing Kazimir Malevich's painterly realism of a football player—color masses in the 4th dimension*. [https://www.academia.edu/32483096/Materials\\_and\\_Meanings\\_Analyzing\\_Kazimir\\_Malevichs\\_Painterly\\_Realism\\_of\\_a\\_Football\\_Player](https://www.academia.edu/32483096/Materials_and_Meanings_Analyzing_Kazimir_Malevichs_Painterly_Realism_of_a_Football_Player)
- Malevich, K. S. (1915). *Painterly realism of a football player - color masses in the fourth dimension* [Oil on canvas, 70.2 × 44.1 cm]. Art Institute of Chicago, Chicago. <https://www.artic.edu/artworks/207293/painterly-realism-of-a-football-player-color-masses-in-the-4th-dimension>
- Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O. ve Cayton, D. L. (2015). *Sanatın temelleri teori ve uygulama* (N. Kuru ve A. Kuru, Çev.). Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Online Etymology Dictionary. (t.y.). Manufacture. *Etymonline.com dictionary* içinde. Erişim adresi (July 5, 2023): [https://www.etymonline.com/word/manufacture#etymonline\\_v\\_6833](https://www.etymonline.com/word/manufacture#etymonline_v_6833)

- Özkan, A. (2018 Aralık). Resim yüzeylerinde teknoloji destekli hazır doku kullanımı. *Sanat Dergisi*, 32, s. 107-116. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/613694>
- Picabia, F. (1922). *The fig-leaf* [Oil on canvas, 200 x 160]. Tate, Bankside, London. <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/28/picabia-fig-leaf>
- Picasso, P. (1914). *Fruit dish, bottle and violin* [Oil on canvas, 92 x 73]. The National Gallery, Main Collection, London. <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/pablo-picasso-fruit-dish-bottle-and-violin>
- Seo-Bo, P. (1990). *Ecriture(描法) no.900205* [Mixed media with Korean hanji paper on canvas, 53.3 x 46.8]. Private Collection, Suwon Korea. <http://seobo.org/board/view.asp?idx=2099&idx2=2004&no=6&page=4&Year=&keyword=>
- Seven, E. (2013). *20. yüzyıl batı resim sanatında doku kullanımı ve çeşitliliği üzerine bir araştırma* (Tez No. 354599) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Schwitters, K. (1921). *Merz picture 32 A. The cherry picture* (Merzbild 32 A. Das kirschbild) [Collage]. The Museum of Modern Art, New York, NY, United States. <https://www.moma.org/collection/works/33356>
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2014). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Tarabukin, N. (2015). *Sehpadan Makineye*. Batur, E. (Ed.), *Modernizmin serüveni: Bir temel metinler seçkisi 1840-1990* (s. 146-154) içinde. Sel Yayıncılık.
- Tatlin, V. (1914). *Selections of materials* [Photograph of the artist's counter-relief]. Punin family archive, St Petersburg. Beaudouin-Architectes. <http://www.beaudouin-architectes.fr/2015/10/7030/>
- Tatlin, V. (1914). *Corner counter-relief* [Corner counter-relief]. The Virtual Russian Museum, St Petersburg. Beaudouin-Architectes. <http://www.beaudouin-architectes.fr/2015/10/7030/>
- van Gogh, V. (1889). *The starry night* [Painting]. The Museum of Modern Art, New York, NY, United States. [https://www.moma.org/collection/works/79802#google\\_vignette](https://www.moma.org/collection/works/79802#google_vignette)
- Yılmaz, Z. B. (2022). *20. yüzyıl resminde farklı malzeme kullanımı: Yüzeyden çıkışın temsilleri* (Tez No. 772678) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.



## Cam Sanrısı: Tuhaf Bir Melankoli Türü ve Günümüz Sanatındaki Yansımaları

### Glass Delusion: An Odd Kind of Melancholia and its Reflections in Today's Art

Ersoy Yılmaz, *Seramik Bölümü, Çankırı Karatekin Üniversitesi*, 0000-0002-4185-3101

#### Özet

Cam sanrısı, erken modern dönemde, özellikle 15. ve 17. yüzyıllar arasında Avrupa'da oldukça yaygın olan, bir kişinin camdan yapılmış bir bedene veya beden uzuvlarına sahip olduğuna dair saplantılı inançtır. *Cam adam* figürü yaklaşık 200 yıl boyunca Avrupa'da yaygın olarak görüldükten sonra, camın seri üretim yöntemleriyle sıradan bir malzeme haline geldiği ve *büyüsünü* yitirdiği 19. yüzyılda neredeyse tamamen ortadan kalkmıştır. 20'nci yüzyıldaki birkaç münferit vaka dışında, cam sanrısının kendisini yeniden hatırlattığı yer 21.yüzyıl çağdaş sanat ortamı gibi görünmektedir. Bazı sanatçılar eserlerinde cam sanrısını doğrudan ya da dolaylı olarak konu edinmiştir. Ayrıca eserler cam olsun ya da olmasın bu hastalığın tema olarak seçildiği bireysel sanat eserleri ve toplu sergi etkinlikleri de vardır. Bunlar, malzeme olarak camın kısmen ya da tamamen öne çıkarıldığı, cam sanrısına güçlü ya da zayıf göndermeler yapan disiplinler aşırı çalışmalarıdır. Bu çalışmaların pek çoğunda güzellik kavramını sanata geri getirmek isteyen bir estetik kaygı açıkça hissedilirken pek çoğu da muhatabını insan zekâsının ve yaratıcılığının enginliği üzerine düşünmeye ve bunları takdir etmeye mecbur bırakır. Çalışmaların hepsinin 2010 sonrasında tarihlenmesi, birçok insanın kırılabilirlik, şeffaflık ve kişisel alanla ilgili kaygılar yaşadığı günümüz toplumunda cam sanrısının güçlü bir çağdaş yankıya sahip olduğunu düşündürür. Sebebi ne olursa olsun cam sanrısının yakın geçmişte yeniden dirildiği/hatırlandığı açıktır ve bu diriliş, camın öne çıkarıldığı çağdaş sanat pratikleri alanını zenginleştirmiş, ivmelendirmiş ve güçlendirmiştir. Fakat bu, insanlığın değil Avrupa'nın *kolektif hafızasına* içkin bir hatırlama gibi görünmektedir. Sanki Avrupalı bir *travmatik acı*, edebiyat ve çağdaş sanat pratikleri üzerinden bugüne musallat olmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** Cam sanrısı, cam, çağdaş sanat, kolektif hafıza.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Sanat tarihi, sanat, cam, kültür tarihi.

#### Abstract

Glass delusion is the obsessive belief that a person has a body or body parts made of glass, which was quite common in Europe in the early modern period, especially between the 15th and 17th centuries. The figure of the *glass man* was widespread in Europe for around 200 years before disappearing almost completely in the 19th century, when glass became a common material and lost its *magic* through mass production methods. Except for a few isolated cases in the 20th century, the contemporary art scene of the 21st century seems to be a place where the glass delusion is reasserting itself. Some artists have directly or indirectly addressed the glass delusion in their work. There are also individual artworks and group exhibitions in which this disorder is chosen as a theme, whether the works are made of glass or not. These are transdisciplinary works that make strong or weak references to the glass delusion, in which glass as a medium is partially or fully emphasised. In many of these works there is a clear aesthetic concern to restore the notion of beauty to art, while many others force the viewer to reflect on and appreciate the vastness of human intelligence and creativity. The fact that the works are all dated after 2010 suggests that the glass delusion has a strong contemporary resonance in a society where many people are concerned with fragility, transparency and personal space. Whatever the reason, it is clear that the glass delusion has been resurrected in the recent past, and this resurrection has enriched, accelerated and strengthened the field of contemporary art practices that emphasise glass. However, this seems to be a remembrance inherent to the *collective memory* of Europe, not of humanity. It is as if a European *traumatic pain* haunts the present through literature and contemporary art practices.

**Keywords:** Glass delusion, glass, contemporary art, collective memory.

**Academical Disciplines/Fields:** History of art, art, glass, cultural history.

- Sorumlu Yazar:** Ersoy Yılmaz, Seramik Bölümü, Çankırı Karatekin Üniversitesi.
- Adres:** Çankırı Karatekin Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Seramik Bölümü.
- e-posta:** ersoyyilmaz@windowslive.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 26.12.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1371210

**Geliş tarihi:** 04.10.2023 / **Kabul tarihi:** 0.12.2023

## 1. Giriş

Time Dergisi'nin, kapağında Adnan Menderes'in yer aldığı 3 Şubat 1958 tarihli sayısında "Turkey: The Impatient Builder" başlıklı bir makale yer almaktadır. Dönemin başbakanı Menderes'i öne çıkararak Türkiye'nin değerlendirildiği bu görece uzun makalede Mustafa Kemal Atatürk önderliğinde kazanılan Büyük Taarruz'a da değinilmekte ve Türk zaferine ilişkin *tuhaf* bir yorum yapılmaktadır. Buna göre İngiliz ve Fransız destekli olduğu belirtilen Yunan ordusunun yenilgisine zemin hazırlayan faktörlerden biri, Yunan generalinin bacaklarının camdan yapıldığına ve fazla serbest hareket ederse kırılacağına dair inanışdır (aktaran Engstrom, 1970, s. 397). Akademik yayınında Engstrom, bu duruma; *cam sanrısı* (cam hezeyanı/cam vehmi)<sup>1</sup> denilen psikolojik bir rahatsızlığın 20. yüzyıldaki nadir örneklerinden birini okuyucularıyla paylaşmak için değinmektedir.

Cam sanrısı, erken modern dönemde, özellikle 15. ve 17. yüzyıllar arasında Avrupa'da hayli yaygın biçimde görülen ve kişinin camdan bir bedene ya da beden uzuvlarına sahip olduğuna ilişkin saplantılı bir düşüncedir. *Cam adam*<sup>2</sup> figürü yaklaşık 200 yıl boyunca tüm Avrupa sathında yaygın biçimde görüldükten sonra (Fabietti, 2015, s. 329) seri üretim yöntemleriyle camın artık sıradan bir malzemeye dönüştüğü ve *büyüsünü* yitirdiği 19. yüzyılda neredeyse tamamen ortadan kalkmıştır (Carlton, 2021). 20.yüzyıldaki münferit vakalar ki; Yunan komutan da bunlardan biridir, bir tarafa bırakılacak olursa cam sanrısının yeniden gündeme geldiği yer çağdaş sanat dünyası gibi görünmektedir.

Modern uygarlığın dönüşümünde devasa bir etkisi bulunan cam<sup>3</sup> (Annapurna ve Molla, 2022, viii), "sert, kırılğan, doğal etkenlere dayanıklı, genellikle saydam ya da yarısaydam inorganik bir katı madde" ("Glass", 2022) olarak tanımlanır. Doğada milyonlarca yıldır var olagelen<sup>4</sup> camın insan eliyle üretimi günümüzden yaklaşık 5 bin yıl geriye gider (Chamber, 1999, s. 11; Chopinet, 2019, s. 1; Rasmussen, 2012, s. 1). Bununla beraber camın tamamen kişisel estetik amaçlarla kullanılması, önceki istisnai örnekler bir tarafa bırakılırsa, 1960larda ortaya çıkmıştır (Chamber, 1999, s. 11-12). Adlin (1996) tarafından özetlendiği gibi bu dönemde ABD'de ortaya çıkan *stüdyo camcılığı* hareketi, sanatçının kendi kişisel atölyesinde, kendi beğenisi doğrultusundaki özgür, sanatsal çalışmasına imkân oluşturmuş böylelikle *yüksek sanat* dünyası farklı bir malzemeyle tanışmıştır. Bu durum 1970'lerde kolej ve üniversitelerde açılan cam programlarıyla<sup>5</sup> daha da yayılmıştır<sup>6</sup> (s. 1, 3). Malzeme, teknik ve zanaatkârlığın çoğu zaman ikinci planda olduğu günümüz sanat ortamında cam, kimi sanatçılar tarafından tercih edilen ve ilgi çekmekle beraber artık yadırganmayan bir malzeme konumundadır.

Böylesi sanatçıların bir kısmı, çalışmalarında doğrudan ya da dolaylı olarak cam sanrısını konu edinmektedir. Ayrıca eserler cam olsun ya da olmasın bu hastalığın tema olarak seçildiği bireysel sanat eserleri ve toplu sergi etkinlikleri de vardır. Hepsi 2010 sonrasında gerçekleşen/ortaya konan bazı toplu sergiler ile bir dizi bireysel çalışma doğrudan cam sanrısını konu edinmektedir. Ayrıca herhangi bir doğrudan göndermesi olmasa da bu hastalığı görece güçlü bir biçimde çağrıştıran çalışmalar da söz konusudur.

Bu makalede bu sergilerin/eserlerin görsel öğelerini de içeren bir değerlendirmesi yer alacaktır. Bu değerlendirmeye ilişkin bağlamın temel öğelerinden biri cam sanrısı hastalığı ise diğeri de Venedik camcılığının 15. yüzyıl ortalarındaki atılımıdır. Bu dönemde tam anlamıyla şeffaf ilk cam olan *Cristallo*'nun bulunuşu cam tarihindeki bir dönüm noktasını temsil etmekten başka sözü edilen sanrının olası sebeplerinin de başında gelmektedir. Bu nedenle makale Venedik camcılığının bu evresini özetleyen bir bölümle başlamış, ardından cam sanrısı hastalığı ile bu sanrının günümüz sanatındaki yansımalarını ele

<sup>1</sup> Sanrı (delüzyon/hezeyan) "kültür ya da alt kültür tarafından onaylanmayan, mantıksızlığına ya da kanıtların aksini göstermesine rağmen ısrarla savunulan, olasılıksız ve genelde son derece kişisel fikir ya da inanç sistemlerine ilişkin hezeyan" (Karakas, 2017) olarak tanımlanmaktadır.

<sup>2</sup> *Cam adam* (glass man) tabiri sözü edilen hastalıktan mustarip olanlara gönderme yapan ve bu konu bağlamında yaygın biçimde kullanılan bir ifadedir.

<sup>3</sup> Cam, Zanotto (2022) tarafından özetlendiği gibi, 17.yüzyılda mikroskop ve teleskopun icadını mümkün kılarken 1880'lerde geliştirilen optik özellikli camlar endüstri ve bilim dünyasında kullanılan optik cihazları ortaya çıkarmıştır. Bu ve benzeri durumlar nedeniyle cam kimileri tarafından "bilimin gözleri" olarak adlandırılmaktadır (v).

<sup>4</sup> *Encyclopedia of Glass Science, Technology, History, and Culture* kitabının editörü Richet (2020), cam için "evren kadar eski" ifadesini kullanılır.

<sup>5</sup> Böylesi yükseköğretim programlarının Türkiye'deki ilk örneği Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde 2004 yılında açılan Cam Bölümü'dür.

<sup>6</sup> Bununla birlikte camın resim, heykel ve/ya da enstalasyon (mekân yerleştirmesi) gibi "yüksek sanat" ortamında egemen olan mecralarla eşit bir statüye sahip olduğu düşünülmemelidir. Bu durum, günümüzde de büyük ölçüde aynıdır (Lynn, 2004, s. 2).

almıştır. Bu doğrultuda makalenin amacı; söz konusu sanrıyla ilgili sanatsal çalışmaları tanıtmak ve değerlendirmektir. Bu değerlendirme, esasen, bu eserlerdeki cam sanrısı atıflarının Batı kolektif hafızasındaki bazı korku ve kaygıların çağdaş dünyadaki yansımaları olabileceği hipotezi üzerinedir.

Cam sanrısının ele alındığı önemli yayınlar bulunmaktadır.<sup>7</sup> Fakat bu hastalığı konu edinen toplu sergilerin basın bültenleri bir yana bırakılacak olursa cam sanrısını çağdaş sanat pratikleri bağlamında ele alan bir yayına rastlanmamıştır. Bu çerçevede bu makalenin, çağdaş sanat ve cam sanatı alanlarına olduğu kadar Türkçe literatür özelinde tıp tarihi araştırmalarına da belirli ölçüde katkı sağlayacağı düşünülmekte ve umulmaktadır.

## 2. 15. Yüzyılda Venedik Camcılığı ve Cristallo

Yeni, alışılmadık, sıra dışı ve böylelikle gizemli bir teknolojiyle/nesneyle/durumla karşılaşmanın tarih boyunca çeşitli psikolojik anomalileri tetiklemiş olduğu sıklıkla dile getirilir. Yukarıda kısaca değinildiği gibi Venedik camcılığının 15.yüzyılın ortasında başlayan atılımı ve özellikle *cristallo* denilen şeffaf camın üretimi ile cam sanrısı arasında da böylesi bir *bağlantı* söz konusudur<sup>8</sup>. Bu nedenle bu bölümde birkaç cümleyle cam sanatı tarihine değinilecek ve ardından Venedik camcılığının sözü edilen evresi ortaya konmaya çalışılacaktır. Bu, cam tarihine aşina olmayan okuyucunun da söz konusu bağlantıyı anlamasına yardımcı olacaktır. Hem bilimsel hem de teknolojik açıdan dikkate değer bir ilginin ve cazibenin öznesi olan ve *sıvıya-benzer* yapısının fark edilmesinden önceki uzun yıllar boyunca *maddenin dördüncü hali* olarak görülen camın (Le Bourhis, 2014, s. 1) teknolojisi yüzyıllar içinde yavaş yavaş fakat sürekli biçimde gelişmiş ve bu gelişme Roma İmparatorluğu döneminde hayli hızlanmıştır. Öyle ki; M.Ö. 1. yüzyıldan 4. yüzyıla uzanan evre, günümüzde *Camın İlk Altın Çağı* olarak adlandırılmaktadır (Rasmussen, 2012, s. 1). Bu dönemdeki en önemli gelişme cam üfleme tekniğinin icadıdır. Bu ileri teknoloji cam endüstrisinde devrim yaratmış, daha önce nadir ve pahalı olan cam eşyaları Akdeniz’de yaygın bir ürüne dönüştürmüştür (An, 2021, s. 345; Clarke, 2010, s. 110). Bu gelişim süreci Roma İmparatorluğu’nun çöküşünden sonra duraklamış olsa da sonlanmamıştır: Orta Çağ’da Avrupa’nın dört bir yanında yapılan sayısız katedral ve kilisede kullanılan renkli camlar bu endüstriye yeni bir ivme kazandırmıştır (Chopinnet, 2019, s. 1).

Venedik’te 10.yüzyılda gelişim göstermeye başlayan cam endüstrisi, bu tarihsel sürecin tartışmasız biçimde en önemli evrelerinden biridir. Venedik camcılığının 4. Haçlı Seferi esnasında, yani yaklaşık 1200 dolaylarında Orta Doğulu teknik ve pratiklerle karşılaşması onların bu malzemenin tüm sanatsal potansiyelini fark etmelerini sağlamıştır (Winters vd., 1999, s. 73; Chopinet, 2019, s. 1). Fakat Venedik camcılığına haklı ününü kazandıran esas gelişme 15. yüzyılın ortalarında yaşanır. Bu dönemde Venedikli cam ustaları, hayli başarılı biçimde, başka malzemelerin görünümelerini taklit eden bir dizi yeni kompozisyon geliştirirler. Bunların en önemlileri dağ kristalini (necef taşı) andıran renksiz kristal (*cristallo*) cam, porselene benzeyen opak ve beyaz renkli sütlü (*lattimo*)<sup>9</sup> cam ve akik taşı ile yeşim taşı taklit eden kalsedon (*chalcedony*) camdır (McCray, 1999, s. 70). Bunlar içinde Muranolu<sup>10</sup> cam ustası Angelo Barovier (?-y.1480) tarafından bulunan kristal cam üzerinde özellikle durmak gerekir. Geleneksel cam

<sup>7</sup> Gill Speak’in (1990a) cam sanrısını 1440-1680 döneminin yazınsal ve kültürel bağlamı içinde araştırdığı “An Odd Kind of Melancholy: Reflections on the Glass Delusion in Europe (1440-1680)” adlı makalesi, konuya ilişkin en temel yayın olarak görülür. Engstrom’un (1970) konuyu genel özellikleriyle açıklayan ve ardından onu günümüz dünyasından bir dizi şiir ve dramadaki göndermelerle ilişkilendiren makalesi, daha az bilinen fakat oldukça güçlü bir yayındır. Speak (1990b) ve Fabietti’nin (2015) makalelerinde konu, Miguel de Cervantes’in *Örnek Alınacak Hikâyeler* (Novelas Ejemplares) adlı eserindeki kısa öykülerden biri olan *Cam Mezunu* (*El licenciado Vidriera*) özelinde ele alınır. *Cam Mezunu*, Cafagna’nın (2017) *saydam beden* fenomenini konu edinen makalesinin de temel taşlarından biridir. Hasson (2017) ise 1622’de yayınlanan ve olasılıkla Cervantes’in bu öyküsüne kaynaklık eden tıbbi bir eser bağlamında konuyu irdelemektedir. Staid’in (2015) makalesinde cam sanrısına özel bir deneme tarzında değinilmektedir. Victoria Shepherd (2022), *Sanrıların Tarihi* (*A History of Delusions*) kitabının bölümlerinden birini Fransa Kralı VII. Charles’in cam sanrısına ayırmıştır. Müller (2017), cam sanrısı ile beden dismorfik bozukluğu (BDB) arasında tarihsel ve kültürel bir karşılaştırma yapmaktadır.

<sup>8</sup> Cam sanatı tarihinde Venedik camcılığı kadar ünlü bir diğer ekol de, kimi zaman ulusal kimliğe atıfla Çekoslovak ya da Çek camcılığı da denilen Bohemya camcılığıdır ve cam tarihine aşina okuyucu literatürün bu ekolü cam sanrısıyla neden ilişkilendirmediğini sorgulayabilir. Çok daha eski bir geçmişi olmakla beraber Bohemya camcılığının Venedik camında hayranlık duyulan şeffaflığa ve kaliteye erişmesi 17.yüzyılın ortalarında gerçekleşmiştir (Langhamer, 2003, s.9) ki; bu, cam sanrısı vakalarının artık sayıca seyredildiği bir dönemdir. Aynı durum, kusursuz bir şeffaf cam üretimini Venedik’ten sonra başaran diğer bölgeler için de geçerlidir.

<sup>9</sup> Sütlü cam, Lindow (2017) tarafından özetlendiği gibi, bu dönemde yeni ve çok değerli bir ithalat ürünü haline gelen Çin porselenini taklit etme girişimi olarak geliştirilmiştir. Sütlü camın geliştirilmesi hem Venedikli cam ustalarının sıra dışı buluşlarını hem de lüks emtia pazarındaki yeni taleplere hızla tepki verme yeteneklerini göstermektedir. Bu dönemde mükemmelleştirilen diğer cam eşya tekniklerinin çoğunun aksine sütlü cam, insan yapımı bir malzemeyi (porseleni) taklit etme girişimini temsil eder (s.160).

<sup>10</sup> 13. yüzyılın sonunda tüm cam endüstrisi, cam talebini karşılamak üzere gece gündüz yanan Venedik fırınlarının neden olduğu dramatik yangınların üstesinden gelmek için Venedik’ten yaklaşık 1,6 km. uzaklıktaki Murano adasına taşınmıştır (Baino vd., 2021, s. 35). Bu nedenle *Venedik camı* ve *Murano camı* ibareleri aynı şeyi ifade etmek için değişmeli olarak kullanılmaktadır.

işlerinden çok daha iyi optik özelliklere sahip olan Cristallo (Richet, 2021, s. 1332), şimdiye kadar üretilen gerçekten şeffaf ilk camdır ve Venedik cam yapıcılığında gerçek bir yaratıcılık kültürü başlatmıştır (Turner, 1999, s. 111). Venedik camcılığıyla eş anlamlı hale gelen ve *vetro alla Vinitiana* olarak da anılan *Cristallo* (Bukart, 2021, s. 59) ayrıca diğer yeni türler için temel malzeme olarak kullanılıyor ve dekoratif bezeme ve işlemlere olanak verecek bir *tuval* imkânı da sunuyordu (McCray, 2017, s. 101; Winters vd., 1999, s. 73). Böylelikle 15. yüzyılın sonuna varıldığında bu bölge, Avrupa'ya, Orta Doğu'ya ve Kuzey Afrika'ya ihracat yapan, Batı dünyasının lider camcılık merkezi haline gelmiş (King, 2021, s. 22) ve 17. yüzyılın sonlarında İngiliz kurşun kristalinin gelişimine kadar cam modası üzerindeki en önemli etki olmayı sürdürmüştür (McCray, 1999, s. 1). Venedik camlarının bu yüksek statüsünü, Bellini, Carpaccio, Titian, Tintoretto, Veronese gibi Rönesans Venedik'inin ünlü sanatçılarının resimlerindeki cam betimlemeleri üzerinden izlemek de mümkündür (Burkart, 2021, s.58).

Bununla birlikte söz konusu gelişme, basitçe *modada/beğenide belirleyici olma* durumunun ötesindedir ve konunun, teknolojik, endüstriyel ve ekonomik boyutlarının yanı sıra toplumsal ve psikolojik yönleri de vardır. Turner (1999), Cristallo'dan önce camın şeffaflıkla ilişkilendirilen bir şey olmadığını vurgular ve mutlak şeffaflık deneyiminin ancak ekonomik gücü yetenlere has bir ayrıcalık olduğunu belirtir (s. 111). Ames-Lewis ve Rogers'a (1998) göre Venedik cam teknolojisi yabancı ziyaretçilerin görmeye geldiği harikalardan biridir ve bu ziyaretler yabancı devlet adamları için protokolün bir parçası haline gelmiştir (s.166)<sup>11</sup>. Yazarlar, ayrıca, bugünün sergi ziyaretçilerinin Venedik'in *dehasının* ya da *ihüşasının* neredeyse tamamen resim sanatında yattığına inanmaya davet edildiklerini oysa o dönemde durumun farklı olduğunu, cam emtianın Venedik'in en çok rağbet gören üretimlerinden biri olduğunu belirtir. McCray (1999) da "Cam ve seramiğin Avrupa'da toplumun tüm sınıflarından insanlarda uyandırdığı arzu ve heyecanı günümüzde göz önüne getirmek güçtür" (s. 1) diyerek aynı noktayı öne çıkarır.

Son olarak Victoria Shepherd'un (2002) şu sözleri de aktarılmalıdır:

Bu bağlamda, harikulade yeni bir malzeme olan camın, kişinin kendini algılayışına dair bir metafor olarak cazibesini anlamak zor değildir. Camdan yapılmış olmak değerli olmaktır- nadir, ama kırılğan; başkalarına size hayran olmaları, ama çok da yaklaşmamaları için bir talimattır. Camda esasen büyü, hayalî bir şey vardır (...) camın kendine ait bir hayatı vardır. (s. 162)

Cam sanrısı denilen psikolojik rahatsızlık, cam/cam emtia olgularına ilişkin günümüz bakış açılarından ve çağrışımlarından özgürleşerek böylesi bir bağlam içinde ele alınmalıdır.

### 3. Cam Sanrısı

Sanrı, "Bir insanın, karşıt kanıtların varlığına rağmen sürdürdüğü yanlış ya da mantıksız inanç" (Harvard Health Publishing, 2011) olarak tanımlanır. "Psikolojinin en büyük gizemlerinden biri ve kesinlikle tarihteki en ilginç sanrılardan biri" (Practical Psychology, 2022) olan cam sanrısı, kişinin, bazı uzuvlarının ya da kimi zaman bedeninin tamamının cam olduğunu yönündeki düşüncesi ve/ya da inancıdır. Erken modern Avrupa'da, özellikle on beşinci ve on yedinci yüzyıllar arasında düzenli olarak kaydedilen bu hastalığın (Purnell, 2020) iki temel semptomu, Speak'e (1990a) göre, ilgili uzvun/uzuvların ya da tüm bedenin kırılıp, paramparça olabileceğine dair akıl dışı bir korku ve gün ışığından dikkatle kaçınmaktı (s. 192). Bu hastalıktan mustarip olanlar, örneğin, cam bir bardak ya da vazo olduklarına inanmanın yanı sıra cam bir mahfaza, örneğin bir şişe içinde bulduklarını da düşünüyorlardı (Müller, 2017, s. 763). Bazı cam adamlar eriyebilecekleri endişesiyle ateşle ilgili korkulardan mustarıptı (Purnelli 2020). İtalyan yazar Tommaso Garzoni (1549 – 1589) ise bir eserinde eriyip bir kadeh halinde yeniden var olmak üzere kendisini Murano'daki bir cam fırınının içine atan bir adamı anlatmaktadır (Garzoni, 1993, s. 216'dan aktaran Fabietti, 2015, s. 333).

Bu, toplumun üst sınıflarına, Jansson'ın (2020) ifadesiyle "büyük sanatsal ve entelektüel yeteneklere sahip olanlara" (s. 12) ya da Speak'in (1990) ifadesiyle "âlimlere ve âşıklara" (s. 192) mahsus bir melankoli<sup>12</sup> türüydü ve hemen her zaman erkekler tarafından tecrübe ediliyordu (Müller, 2017, s. 763). Bu bağlamda söz konusu rahatsızlık, bir yanda patolojik öznelilikler diğer yanda entelektüel bir donanımla melankolinin ikircikli yapısını cisimleştirmekteydi (Fabietti, 2015, s. 329). "Muhtemelen en iyi belgelenmiş, ancak üzerinde en az çalışılmış melankolik bozukluk" (Speak, 1990, s. 192) olarak cam sanrısı İspanya'dan

<sup>11</sup> Örneğin Fransa Kraliçesi 1502'de, Urbino Dükü ise 1532'de fırınları incelemişlerdir (Ames-Lewis ve Rogers, 1998, s. 166).

<sup>12</sup> Cam sanrısı, soylular, bilginler ve sevdalılar arasında daha yaygın olan ve bu nedenle *âlimlerin melankolisi* (scholar's melancholy) denen çok daha ünlü bir hastalıkla ilişkilendiriliyordu (Pietikäinen, 2015, s. 64). Bu doğrultuda kimi yazarlar, örneğin Hasson (2017) hastalığa cam-melankoli (glass-melancholy) olarak değinmektedir.

İngiltere'ye, İtalya'dan Fransa ve Hollanda'ya kadar tüm Avrupa'da görülen önemli bir kültürel fenomen haline gelmişti (Fabietti, 2015, s. 328). Bu doğrultuda bu sanrıya tıbbi kayıtların ve incelemelerin yanı sıra dönemin edebî ve felsefî metinlerinde de sıklıkla rastlanmaktadır (Soth, 2018). Rönesans hümanizminin önemli ismi Giovanni Boccaccio (1313-1375), İngiliz yazar ve din adamı Robert Burton (1577- 1640), İngiliz filozof Thomas Hobbes (1588-1679), Fransız düşünür René Descartes (1596-1650), Hollandalı şair ve bestekâr Constantijn Huygens (1596-1687) ile Aydınlanma Çağı'nın iki önemli düşünürü Denis Diderot (1713-1784) ve Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) bunlardan sadece bir kaçıdır. Fakat tüm bu yazılı materyal içinde belki de en ünlüsü, en çok *Don Kişot* (1605) romanıyla tanınan İspanyol Miguel de Cervantes'in (1547-1616) *Cam Mezunu (El licenciado Vidriera)*<sup>13</sup> (1613) adlı kısa öyküsüdür<sup>14</sup>. Fabietti'nin (2015) özetlediği gibi, öykünün kahramanı Tomás Rodaja'nın ki; ender rastlanan entelektüel yeteneklere sahip bir gençtir, gelecek vadeden kariyeri, ilgisine karşılık vermediği bir kadının yaptığı aşk büyüyle sonlanır. Büyü etkisiyle aylarca yatağa bağlı kalan Rodaja, kendini toparladığında artık bedeninin cam olduğuna inanan başka bir insandır (s. 329, 330). Paramparça olmak korkusuyla insanlarla her türlü fiziksel temastan kaçınan Rodaja'nın sanrısı o kadar yoğundur ki; onu beslemek, giydirmek ve barındırmak için ayrıntılı yöntemler geliştirilmesi gerekir. Düşen çatı kiremitleri, fırtınalar ve ona taş atan haylaz çocuklar sürekli bir tehdit oluşturmaktadır (Speak, 1990b, s. 850).

Kaydedilmiş en eski vakalardan biri ve muhtemelen bu sanrıdan mustarip en ünlü insansa, yirmili yaşlarının ortasında aklını yitirmeye başlayan Fransa kralı VI. Charles'tır (1368-1422). Tüm bedeninin cam olduğu vehmindeki kral, psikozlu evreleri esnasında kendisini parçalanmaktan korumak için kalın battaniyelere sarılarak saatlerce hareketsiz kalmakta, hareket etmesi gerektiğinde, bunu cam organlarını koruyacak demir *kaburgalar* içeren özel bir giysi içinde yapmaktaydı (Speak, 1990a, s. 193; Pietikäinen, 2015, s. 64; Shepherd, 2002, s. 161). (Görsel 1).



**Görsel 1.** VI. Charles'ı betimleyen, *Yatalak Charles ve Doktoru*, (1450) adlı parşömen üzerine resimlemeden detay. Bibliothèque nationale de France, (BNF, FR 2646) folio 164 recto. Public Domain (Wikimedia Commons, 2021).

Shepherd'e (2002) göre Charles'ın sanrısı ile kuzey Fransa'daki cam endüstrisinin o dönemdeki atılımı arasında güçlü bir bağ vardır: Rouen'da 1330 dolaylarında pencerelerde kullanılmak üzere geliştirilen yeni bir tür cam<sup>15</sup> Fransız toplumu, özellikle üst sınıf üzerinde derin bir etki yapmış, bu camın üretimi bir tür

<sup>13</sup> İspanyolca *vidriera* kelimesinin bire bir çevirisi *cam pencere* (glass window) şeklindedir (Fabietti, 2015, s. 330). Buradan hareketle öykü, *Cam Pencere Mezunu* adıyla da çevrilebilir.

<sup>14</sup> Yazarın *Novelas Ejemplares (Emsâl Romanlar)* adlı kitabını oluşturan kısa öykülerden biri olan *El Licenciado Vidriera* 1615'te Fransızcaya, 1626'da İtalyancaya, 1631'de Latinceye 1652'de Almancaya ve 1694'te İngilizceye çevrilmiştir (Engstrom, 1970, s. 394). Kitabın Nazlı Hülya Soydan tarafından *Örnek Alınacak Hikayeler* adıyla yapılan Türkçe çevirisi (2010) söz konusu öyküyü içermemektedir.

<sup>15</sup> Yazarın sözünü ettiği cam *taç cam* (crown glass) olarak adlandırılmaktadır ve pencereler için üretilen bu cam, optik taç camlardan farklıdır. Taç pencere camı 1330 dolaylarında Rouen yakınlarında geliştirilmiştir. Cam ustası tarafından armut şeklinde üflenen ve düzleştirilen bir cam küresinin merkezinde bir külçe ya da bir lomboz (boğa gözü) oluşacak şekilde döndürülmesiyle yapılan bu ürün hafifçe eğimli ve kısmen lekeli olmakla beraber çok parlak ve görkemliydi (Bridgwood ve Lennie, 2009, s. 252).

simyasal (alchemical)<sup>16</sup> süreç olarak görülmüştür. Murano'da şeffaf camın bulunuşuna daha uzun yıllar vardı ve Rouen'da üretilen plaka cam, o zamana kadar görülmüş en berrak camdı. Shepherd'e (2002) göre genç Charles'ın bu sanatın geliştiği sırada Rouen'da olması dikkate değerdi ve bu, manidar bir "yer-zaman çakışması" idi (s. 159).

Jean-Jacques Rousseau ise 1747'de kaleme aldığı ve şeffaflık olgusu ile camlaştırma süreci üzerinde dikkatle durduğu *Kimya Kurumları (Institutions Chimiques)* adlı eserinde Alman simyacı Johann Joachim Becher'e (1635-1682) değinmektedir. Becher, 1669'da yayınlanan bir eserinde "İnsan, tıpkı bütün hayvanlar gibi, camdır ve cama dönüşebilir" diye yazmış ve ölü bedenleri saydam camlara dönüştürmenin sırrını bulduğunu iddia etmiştir (Morgan, 2014). Rousseau, okuyucularına, Becher'in "...birkaç saniye zarfında, tiksinti verici, iğrenç cesetleri güzel, şeffaf camdan temiz ve ışıltılı vazolar haline [getirmeye]" dönük düşüncelerini aktarmaktadır (Sebald, 2016, s. 63).

*Cam adam* figürü yaklaşık 200 yıl boyunca tüm Avrupa sathında yaygın biçimde görüldükten sonra (Fabiatti, 2015, s. 329) seri üretim yöntemleriyle camın artık sıradan bir malzemeye dönüştüğü ve büyüsunü yitirdiği 19. yüzyılda neredeyse tamamen ortadan kalkmıştır (Carlton, 2021). Bedeninin içinde camdan yapılmış bir kuyruklu piyano olduğunu düşünen Bavyera Prensesi Alexandra (1826-1875) (Kean, 2015, s. 376) bu yüzyıldaki kayıtlı son vakalardan biridir.

Her ikisi de camdan parmaklarının hasar görebileceği endişesi içinde yaşayan efsanevi piyanistler Vladimir Horowitz (1903-1989) ve Glenn Gould (1932-1982) (Johannisson, 2012, s. 30'dan aktaran Pietikäinen, 2015, s. 65) ile psikiyatrist Andy Lameijn tarafından açığa çıkarılan 20.yüzyıldaki münferit vakalar (BBC, 2015) bir tarafa bırakılacak olursa cam sanrısının yeniden gündeme geldiği yer çağdaş sanat dünyası gibi görünmektedir.

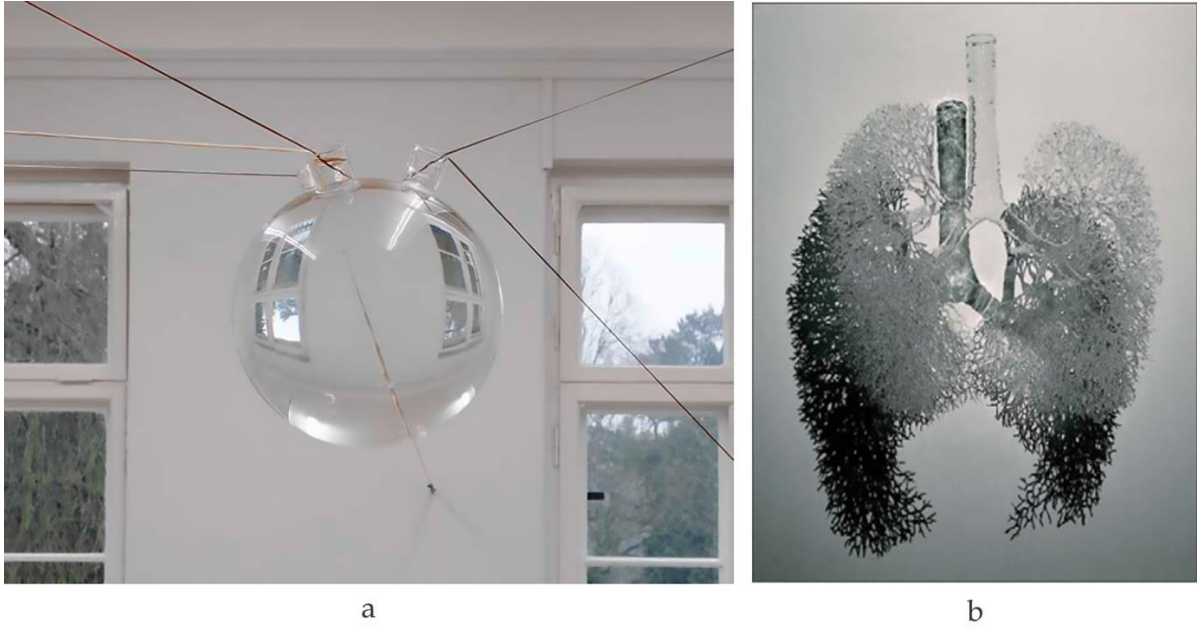
#### 4. Güncel Sanatta Cam Sanrısı

Robert Dahl'ın iki kalbi ve camdan bir burnu olduğuna inanan bir adamdan söz ettiği *Bozulma (Breakdown)* (1959) adlı romanı, Ali Shaw'ın (İngiliz, d.1982) ayaklarından başlayarak yavaş yavaş cama dönüşmekte olan Ida'nın öyküsünü anlattığı 2002 tarihli *Cam Ayaklı Kız (Girl with Glass Feet)* romanı ve Alix Sobler'in (Amerikan, d.?) Bavyera Prensesi Alexandra'nın gerçek yaşam öyküsünden esinlenen piyesi *Cam Piyano (The Glass Piano)* (2019) konunun edebiyat dünyasındaki popüler örnekleridir.

Konunun güncel sanat bağlamındaki en doğrudan örneklerinden biri ise Sunderland'deki (İngiltere) Ulusal Cam Merkezi'nde 2010'da gerçekleşen uluslararası toplu sergidir. Adı geçen merkezin küratörü Grainne Sweeney'in konuk küratör Alessandra Pace ile birlikte düzenledikleri sergi, söz konusu sanrıyla bir şekilde ilişki kuran 23 sanatçıya ait işlerden oluşmuştur. Tina Oldknow'a göre teması zekice seçilmiş bu sergi, zihinsel ve fiziksel açıdan riskli durumları keşfetmek arayışındadır (aktaran Charbonneau vd., 2011, s. 72).

Sergideki eserlerden biri, zaman kavramının ana etken olarak yer aldığı heykelsi işleriyle bilinen Carla Guagliardi'ye (Brezilya, d.1956) aittir. *Parcas ve Edi'ye* adlı işinde (Görsel 2-a) sanatçı bir cam küreyi suyla doldurmuş ve üç 'ağzından' pamuk, bakır ve çelik iplerle havaya asmıştır. Zamanla su, pamuğun gevşemesine ve bakırın oksitlenmesine neden olacak; sadece çelik, camın parçalanmasını önlemek için sabit bir gerilimi koruyacaktır (Healey, 2010).

<sup>16</sup> Simya, diğer amaçlarının yanı sıra, kurşun veya bakır gibi metalleri gümüş veya altına dönüştürmeye ve hastalıklara çare ve yaşamı uzatmanın bir yolunu keşfetmeye çalışan spekülatif bir düşünce biçimiydi (Multhauf ve Gilbert, 2023). Simyacılar, temel maddeyi altına dönüştürebilen gizemli bir madde olan Felsefe Taşı'nı bulmayı amaçlıyorlardı. Bu mucizevi, yarı-dinsel süreç sırasında simyacının erdemi ve sabrı için ilahi lütufla ödüllendirileceğine ve insanüstü bir varlığa dönüştürüleceğine de inanılıyordu (Szulakowska, 2011, s.1).



**Görsel 2. (a)** *Âs Parcas e ao Edi (Parcas ve Edi'ye)*, Carla Guagliardi, 2000, cam, damıtılmış su (11 lt.), üç farklı ince iplik demeti (çelik, bakır ve pamuk) ve zaman. Değişken boyutlar, çap: 35 cm. (PIPA Prize, t.y.). **(b)** *Kapasite (Capacity)*, Annie Cattrell, 2001, cam, 38 x 28 cm. Copyright © 2007 Annie Cattrell/Fotoğraf Peter Cattrell (Martin, 2007, s. 2090).

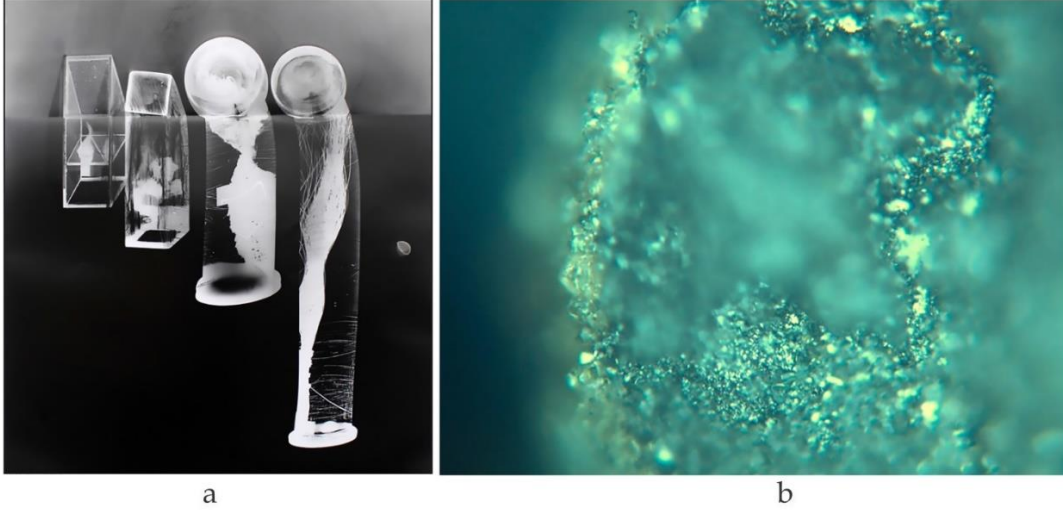
İnsan bedenine dönük ilgisiyle bilinen Annie Cattrell (İskoçya, d.1962), Londra'daki Royal Institution'daki bilim insanları ve başka yerlerdeki tıbbi araştırmacılarla iş birliği yaparak iç anatomik yapıları ve fizyolojik süreçleri inceleyen eserler üretmekte, cam ve reçine gibi şeffaf malzemeler kullanarak bu gizli yapıları ve süreçleri görünür kılmaktadır (Martin, 2007, s. 2090). Sanatçının sergide yer alan eseri *Kapasite* (Görsel 2-b) Coburn'e (2012) göre "İnsan akciğerlerinin hassas yapısını oluşturmak üzere insan nefesiyle borosilikat camdan üretilen kırılğan bir yapıdır [ve sanatçının] sanat, bilim ve bilgi arasındaki bağlantıları keşfetme biçiminin bir başka örneğidir." Coburn (2012), sanatçının malzemeyi bize kendi kırılğanlığımızı hatırlatan şiirsel bir şekilde kullandığını belirtir ve "Bozulma ya da hastalığa dair hiçbir ipucu içermeyen aydınlatılmış şeffaf cam, aynı zamanda ideal ya da arzulanan bir durumu, insan evrimini ya da bilim ve sanat/kültür yoluyla ilerleme duygusunu akla getiriyor" der. Healey (2010) ise eser ile sergi teması arasında daha doğrudan bir bağ kurarak eserin cam sanrısından mustarip olanların korkularını, yani bedenlerinin bir kısmının gerçekten de cam olduğu fikrini gerçeğe dönüştürdüğünü belirtir. Eserin anlamsal yorumu her ne olursa olsun, Martin'e (2007) göre gerçek boyutlu cam ciğerlerin şeffaf güzelliği ve ölçeği kesinlikle izleyicilerin nefeslerini kesmektedir.

*Cam Sanrısı*, İngiliz sanatçı Eleanor Morgan'ın Londra'daki Büyük Zooloji Müzesi'nde (Grant Museum of Zoology) gerçekleşen (2014-2015) kişisel sergisinin de adıdır. Sanat, jeoloji, biyoloji, mühendislik ve daha fazlasını bir araya getiren bu sergide Morgan'ın temel esin kaynağı *cam süngeri* ya da *silisli sünger* denilen deniz canlısıdır. Bu canlının en karakteristik özelliği, kendisine narin bir geometrik ağ şeklinde birleşmiş silika<sup>17</sup> spiküllerinden (iğnemsî yapılardan) oluşan bir iskelet inşa etmesidir. Bu, söz konusu canlının, binyıllardır cam üretiminin en temel bileşeni olan silikayı kullanarak kendisine cam evler oluşturduğu anlamına gelir. Gould (2021) tarafından ifade edildiği gibi burada cam, insan tarafından cam yapımının gerektirdiği eritme fırınları olmadan üretilmektedir (s. 269).

Sözü edilen müzenin müdürü Jack Ashby (2015) tarafından belirtildiği gibi, müzenin cam süngerleri koleksiyonundan ilham alan Morgan, özgün baskılar, çizimler, videolar ve çeşitli nesnelere kullanarak, camın bir malzeme olarak kullanımına, kültürel önemine ve cam sanrısı olarak bilinen psikolojik olguya değinmektedir.

<sup>17</sup> Doğada yaygın olarak bulunan bir mineral olan silika, kimyasal olarak silisyum dioksit (SiO<sub>2</sub>) olarak bilinir.

Ashby'e (2015) göre sanatçı müze koleksiyonundaki cam süngerlerinin fotogramlarında<sup>18</sup> canlı ve cansız malzemeler arasındaki geçişken sınırı araştırmakta, doğal cam hayvanlar ile içinde saklandıkları cam kavanozlar arasındaki ilişkiyi sorgulamaktadır (Görsel 3-a). *Mudlark*<sup>19</sup> *Elmasları*'nda ise Morgan Thames Nehri'nden topladığı ölü canlıları, kimyagerler ve jeologlarla birlikte çalışarak mikroskobik elmas-benzeri yapılara dönüştürmüştür (Görsel 3-b). Burada vurgulanan, büyümeleri yüz yıldan fazla sürebilen cam süngerlerin aksine, Mudlark elmaslarının organik karbondan sadece birkaç saat içinde oluşturulmuşudur.



**Görsel 3. (a)** Emerging #1, Eleanor Morgan, 2015, fotogram, © Eleanor Morgan (UCL News, 2015a) **(b)** *Mudlark Elmasları* (*The Mudlark Diamonds*), 2015, fotoğraf © David Dobson (UCL News, 2015b).

Morgan'ın sergi içeriğine ilişkin kendi açıklamaları, onun bu ve benzeri işleri ile cam sanrısı arasında kurduğu ilişkiye ışık tutmaktadır. Morgan (2014), sözlerine Alman simyacı Johann Becher'in "İnsan, tüm hayvanlar gibi camdır ve cama dönüşebilir"<sup>20</sup> iddiasını aktararak başlar ve bu iddiayı sorgular. Morgan'a göre insan bedeninde eser miktarda bulunan silisyumun faydalarına ilişkin kesin bulgular yoktur ancak bu durum, dişlerimizi, saçlarımızı, tırnaklarımızı ve cildimizi daha güçlü ve cam gibi güzel hale getirmek için silika takviyelerinin faydalarına ilişkin iddiaların çoğalmasını engellememiştir. Açıktır ki; Morgan'ın sergisinin merkezindeki şey, insan bedeninin cam olabileceği ya da cama dönüşebileceği yönündeki batıl inançlardır.

İtalyan Christian Fogarolli'nin (d.1983) Venedik'teki Alberta Pane galerisinde Pier Paolo Pancotto'nun küratörlüğünde gerçekleşen kişisel sergisi olan *Bir Sanrı Biçimi* (*A Form of Delusion*), hem teknik (malzeme) hem de içerik bağlamında cam sanrısıyla doğrudan ilişki kurmaktadır.

Pier Paolo Pancotto'nun bu sergi için kaleme aldığı kritik, Fogarolli ve sanatı hakkında özlü ve doyurucu bilgiler içerir. Pancotto'ya (2022) göre Fogarolli'nin sanatsal pratiğinde geçmiş ve bugün, fotoğraf, enstalasyon, heykel ve video çalışmalarında iç içe geçmekte; belirsiz bir zamanın izleri ve fragmanları cam, ayna, metal, organik ve teknolojik malzemelerle ilişkilendirilmektedir. Özellikle zihin/beyin ilişkisine odaklanan sanatçı, farklı tarihsel dönemler ve toplumsal bağlarla bağlantılı olarak ele alınan normallik ve sapkınlık kavramlarının çağdaş yaşam açısından anlamsal değeri üzerinde durur. Fogarolli'nin arşiv araştırmalarına dayalı çalışmaları bilimsel disiplinler ile plastik sanatlar arasında bir yerde konumlanır ve bu sergisi için o, Avrupa'daki çeşitli psikiyatri hastaneleri ve sağlık merkezlerinde bulunmuş, konuya dair antik ve modern metinleri incelemiştir.

Fogarolli'ye göre cam, özellikle alışılmadık biçimde kullanıldığında ve sunulduğunda büyüleyici bir malzemedir ve cam, zihinsel boyutla yakından bağlantılı bir kavram olan soyutluk fikriyle de ilintilidir. *Bir Sanrı Biçimi* ise çağdaş kırılma teması üzerine bir süredir devam edegelen çalışmalarının bir mahsulü ve cam sanrısı denen hastalığın kişisel ve şiirsel bir yorumudur (Felluga, 2022).

<sup>18</sup> Işığa duyarlı kâğıt gibi fotoğrafik malzemelerle, ancak fotoğraf makinesi kullanılmadan üretilen görüntüdür.

<sup>19</sup> Değerli veya ilginç nesnelere bulmak için nehirlerin yakınındaki çamuru (yumuşak, ıslak zemini) araştıran kimse.

<sup>20</sup> Sergi, bu başlıkta bir video yerleştirme de içermektedir.





**Görsel 4. (a)** *Evidence US7*, Christian Fogarolli, 2021, cam üfleme beden, plastik, sıvılar, aynalar, ahşap, demir ve çelik, 220 x 120 x 27 cm. Fotoğraf: Daniele Molajoli (Fogarolli, 2022). © Christian Fogarolli ve art+château **(b)** *Evidence US7* dan detay, Fotoğraf: Daniele Molajoli © 2023, art+château (art+château, 2023).

Sergi mekânının merkezinde konumlandırılmış olan *Evidence US7*, ana ögesini cam üfleme tekniğiyle oluşturulmuş doğal-boyutlarda bir insan bedeninin oluşturduğu karışık-gereç bir iştir ve çok dolaysız biçimde cam sanrısına gönderme yapmaktadır. *Evidence US7*, İsviçre’de tarihî bir yapıda gerçekleşen *Barok’un Ötesinde (Beyond Baroque)* (2022) adlı sergide de bu kez yeni, Barok mekânına uyumlanmış olarak, karşımıza çıkar. Waldegg Şatosu’nun ana yatak odasının mahremiyetinde bir yatağın üzerinde yatarken sergilenen cam adamın dramatik etkisi, bu kez daha yoğundur (Görsel 4-a ve 4-b) ve Fransa Kralı VI. Charles’ın hasta yatağındaki halini (Görsel 1) anımsatmaktadır.

Alicia Martín’in (İspanya, d.1964) Madrid’deki *İnsan Neyle Yaşar? (What Keeps Mankind Alive?)* (2021) adlı sergide yer alan eseri *Cam Sanrısı (Glass Delusion)*, kitaplar ve kırık cam parçalarıyla oluşturulmuş bir enstalasyondur (Görsel 5-a). Artland (t.y.) web sayfasında Martín’in devrimler sırasında savunma ya da yol kapama amacıyla yapılanları anımsatan hem iten hem de çeken bir barikat sunumu yaptığı belirtilir. Kesici nesnelerin (cam parçalarının) üst üste ve rastgele yığılmış oluşunun bir barikatı anımsattığı açıktır ancak eserin isminden hareket ederek farklı okumalar da yapılabilir: Sanatçının, cam kırıklarını kitaplarla bir araya getirerek cam sanrısının alimlere has bir melankoli oluşuna atıfta bulunduğu öne sürülebilir. Ayrıca kırık camların çağrıştırdığı kesilme, yaralanma hissi, *cam adamların* öylesine korktuğu akıbetle duygudaşlık kurulmasına imkân vermektedir. Öte yandan bilginin/bilmenin sembolü olan kitapların *bağırllarına* saplanmış kırık camlar, 18.yüzyıl İngiliz şairlerinden Thomas Gray’in çokça alıntılanan “Cehaletin mutluluk olduğu yerde, zeki olmak aptallıktır” (Mack, 2000, s. 457) dizesini hatırlatmaktadır.

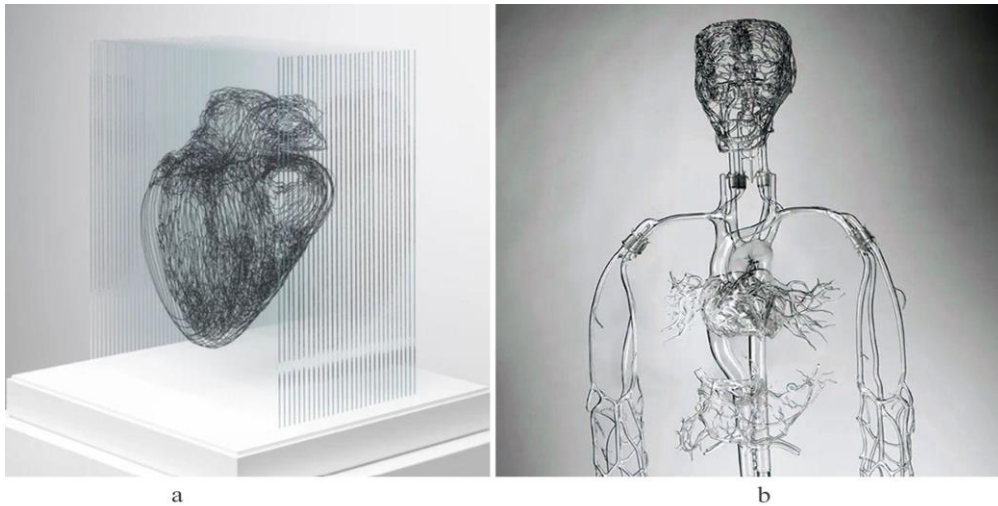


**Görsel 5. (a)** *Glass Delusion (Cam Sanrısı)*, Alicia Martín, 2021, enstalasyon (kitaplar ve camlar), 140 x 200 x 200 cm. (Artsy, 2023) © Rafael Pérez Hernando Gallery. **(b)** *Haptic Skins of a Glass Eye*, Ilona Sagar, 2015, kısa filminden bir kare © Ilona Sagar ve Tenderpixel Gallery.

Ilona Sagar'ın (İngiliz) *Haptic Skins of a Glass Eye (Camdan Bir Gözün Dokunsal Tenleri)* (2015) adlı kısa filmi ise, duygusal hesaplama (affective computing), düz tasarım (flat design), dokunsal teknoloji (kinestetik iletişim) ve sanal tasarım sistemlerine yapılan göndermeleri, cam sanrısına ilişkin tarihsel anekdotlarla birleştirmektedir<sup>21</sup> (Görsel 5-b). ArtReview'dan Valentina Bin'in (2015) yorumuna göre Sagar, Hitchcock'un *Sapık* (1960) filmindeki ünlü duş sahnesinin yakın plan çekimlerini model alarak bir cam üfleme ustası olan Jochen Holz'un iş başındaki görüntüleri üzerinden çağdaş beden ile teknolojik ilerlemeler arasındaki garip ve bazen sapkın ilişkiyi araştırmaktadır. Modernist mimari, camı şeffaflık ideolojisinin açığa çıkarıcı malzemesi olarak benimsemiş, hakikat ve ilerleme vaadinde bulunmuştur. Bin'e (2015) göre Sagar'ın videosundaki cam, bu vaatten çok uzakta, deforme olmuş, akkorlaşmış ve titreşen boşluklarına sanki yaşamın kendisi üfleniyormuş gibi bir oluş halinde gösterilmiştir.

Cam sanrısıyla görünürde (eser/sergi adı ya da ilişkili metinler) herhangi bir bağı bulunmasa bile *cam beden* ve/ya da *cam uzuv* kavramlarının cisimleştirilmesi üzerinden bu anomaliyi hatırlatma/çağrıştırma -gizil-gücü (potansiyeli) taşıyan çalışmalar da söz konusudur. Bu bağlamda Palmer, Farlow ve Franklin'e değinilecektir.

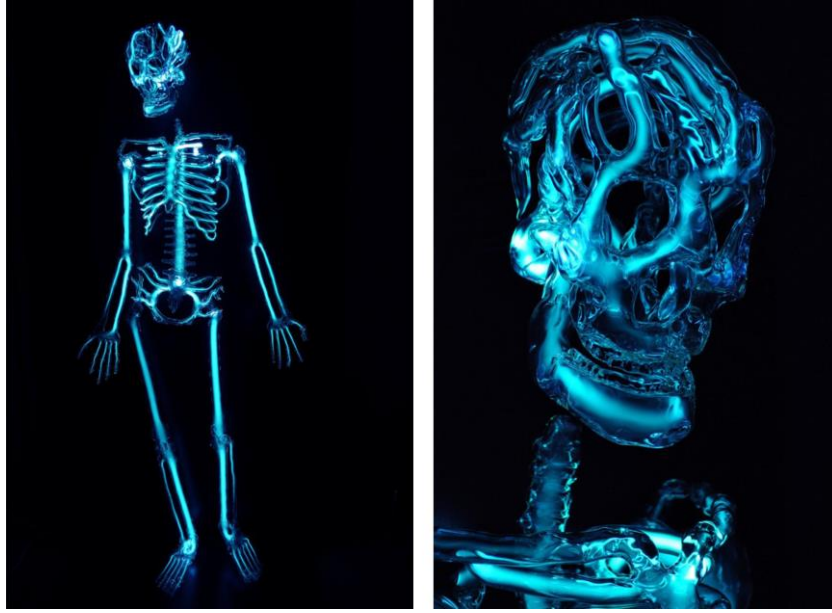
Angela Palmer (İskoçya, d.1957), bedeni ve benliği temsil etme yolu olarak tıbbî görüntüleme yöntemlerinden faydalanan başlıca sanatçılardan biridir. Palmer, manyetik rezonans görüntüleme (MRI) ve bilgisayarlı tomografi (CT) gibi tıbbî tarama yöntemlerinden elde ettiği dijital verileri cam levhalar üzerinde haritalandırmaya dayalı bir heykel biçimi geliştirmiştir. Levhalar bir araya getirildiğinde cam bir bölme içindeki boşlukta yüzüyormuş gibi görünen ve yalnızca belirli açılardan algılanabilen 3 boyutlu bir görüntü oluşmaktadır. Envanterinde sanatçının böylesi bir eserini barındıran National Galleries of Scotland (t.y.), bu eserin dokunaklı bir güzelliğe sahip, alışılmadık ve son derece nesnel bir betimleme biçimi olduğu yorumunu yapar. Adı geçen müzeye göre eser zarif ve ruhanidir ve kendini temsil etme kavramını zorlayıcı bir şekilde geliştirmektedir. Aynı değerlendirme şüphesiz *A Hearth of Glass (Camdan Bir Kalp)* (Görsel 6-a) için de geçerlidir. Minnesota Üniversitesi'nde (ABD) Profesör Paul Iazzo ve ekibi tarafından yapılan MRI taramalarına dayanan bu çalışma, kan dolaşımı hakkındaki çığır açıcı araştırmalarıyla bilinen İngiliz bilim insanı William Harvey'e (1578-1657) bir göndermedir (Art UK, t.y.). Bu doğrultuda çalışmanın düşünsel boyutuna temel oluşturacak esas bağlam, biyolojik unsurların bilimsel süreçler ve araçlarla bir arada kullanıldığı melez bir sanat-bilimsel alan olan bio-sanattır. Bununla birlikte *camdan kalpli* oluş çok hassas ve duygusal açıdan kırılğan insanlar için neredeyse evrensel biçimde kullanılagelen bir metaforudur da. Bu yönüyle çalışma, izleyicisini, bilim ve teknolojiyi bir tarafa bırakarak bir yandan insanî zaaf ve duygusal kırılğanlıklar diğer yandan et ve doku yerine gerçekten camdan oluşmuş bir kalp üzerine düşünmeye de yönlendirmektedir.



**Görsel 6. (a)** *A Heart of Glass (Camdan Bir Kalp)*, Angela Palmer, 2018, heykel (cam ve mürekkep), 48.7 x 36 x 36 cm., Royal College of Physicians, Londra. © Angela Palmer, Fotoğraf Royal College of Physicians (Art UK, t.y.). **(b)** *Mrs. Einstein*, Farlow's Scientific Glassblowing, borosilikat camdan gerçek ebatta insan damarsal (vasküler) modeli. © Farlow's Scientific Glassblowing, Fotoğraf Garry McLeod (Gardiner, 2012).

<sup>21</sup> Bu kısa film, 2016'da Londra'daki Pump House Gallery'de düzenlenen *The Grounds We Tread* sergisinde yer almıştır.

İnsan kalbinin gerçekten camdan olabileceği fikrinin daha güçlü biçimde çağrışımı konusunda cam sanatçısı Gary Farlow'un (ABD, ?-2012) Kaliforniya'daki Farlow's Scientific Glassblowing adlı firmasından söz edilmelidir. Farlow ile 10 kişilik cam-üfleme ekibi CT taramalarına ve tıbbi illüstrasyonlara dayanarak ve hatta kadavralardan alınan kalıpları kullanarak anatomik açıdan doğru modeller üretmekte (Bradley, 2013) kalbin karıncıklarından beynin Willis çemberine kadar bedenin neredeyse tüm kısımları ile damar sistemini göz alıcı borosilikat cam heykellere dönüştürmektedir (Gardiner, 2012). Ürünlerini test etmek isteyen tıbbi cihaz üreticilerinden başka tıp eğitimi için de talep edilen (Bradley, 2013) bu cam heykeller (Görsel 6-b), tıpkı Cattrell'in ya da Palmer'in çalışmaları gibi, birer sanat-bilim melezidirler.



**Görsel 7.** *Vesalius*, Eric Franklin, 2018, alevle şekillendirilmiş cam iskelet (cam, argon, akrilik ve elektronik), doğal boyutta, özel koleksiyon. Sağda *Vesalius*'tan detay. © Eric Franklin (Franklin, 2023).

Bedenin yumuşak dokulu yapıları yerine iskelet sistemine odaklanan Eric Franklin'in (ABD, d.1974) çalışmaları da sanat-bilim sentezinin camla buluşmasını örnekler. Franklin gerçek boyutlu insan iskeletleri ve iskelet kısımları oluşturmak için laboratuvar tipi borosilikat tüplerini alevle şekillendirmekte ve ardından bunları neon, argon ya da kripton gibi bir soy gazla doldurarak içten parlamalarını sağlamaktadır (Görsel 7). A. Moret (2022) ile söyleşisinde camı "şişirilebilen, gerilebilen ve sıkıştırılabilen inanılmaz bir zar" olarak tanımlayan Franklin'e göre bu çalışmalar, her ne kadar kafatası ya da iskelet güçlü biçimde ölümü çağırırsa da daha çok yaşamla/canlılıkla ilgilidir ve heykelleri, kemiklerimizden ruhumuza kadar bizi insan yapan her şeyin dinamikleri ve birbiriyle olan bağlantıları hakkındadır. Söyleşide Franklin ayrıca cam heykel içindeki gazın yaklaşma ya da temas durumunda izleyicinin bedenindeki elektromanyetik alanına tepki vererek değiştiğini de belirtir ki; bu durum çalışmaları büsbütün ilginç kılmaktadır.

Gerek Farlow'un gerekse Franklin'in cam heykellerinin insan bedeninin gerçekten cam olabileceği fikrinin madde planındaki izdüşümü olduklarını söylemek, abartılı bir yorum olmayacaktır. Bir başka ifadeyle Farlow'un ya da Franklin'in bu borosilikat yapıları, bir bakıma, bedenlerini cam zanneden Tomás Rodaja ya da VI. Charles'ın benlik imajlarının (self-image) neye benzediği sorusuna verilmiş yanıtlar gibidir.

## 5. Değerlendirme ve Sonuç

*Deliliğin Tarihi*'nde Michel Foucault (1988), 18. yüzyıl Fransız bilim insanlarından François Boissier de Sauvages'ten (1706-1767) "İnsanların hepsi demesek de büyük kısmı, sadece bir nesneyle haddinden fazla ilgili oldukları için deliliğe yenik düşüyorlar" (s. 89) cümlesini aktararak konuyu cam üzerinden tartışmaya devam eder. Foucault'ya göre camdan yapıldığını düşleyen bir adam deli değildir çünkü uyuyan herhangi biri de rüyasında bu imajı görebilir ancak; o, camdan yapıldığına inanırsa delidir (s. 89). Ashinoff ve diğerlerinin (2022) araştırmasının sonuçları da aynıdır: Yazarlara göre inancın güçlü bir kanı halinde olması ve inanç katılığı bir inanışın sanrı olarak görülmesi için gereken iki temel özelliktir (s. 23).

Bu doğrultuda cam sanrısının Avrupa'da özellikle on beşinci ve on yedinci yüzyıllar arasında düzenli olarak kaydedilmiş bir anomali olması, bu dönemde çok sayıda insanın kendi bedenlerinin cam olduğunu farz etmenin ötesinde buna sarsılmaz biçimde inandıkları anlamını taşır. Sauvages'in görüşüne geri dönülecek olursa bu insanlar bu dönemde camla haddinden fazla ilgilenmişlerdir.

Bu ilginin sebebine değinmek üzere Venedik camcılığının 15. yüzyıl ortalarındaki atılımı hatırlanmalıdır. Günümüzde cam deyince bir çırpıda akla gelen şeffaflık olgusu, insan eliyle üretilen eşyalar bağlamında ilk kez dönemin yeni bir icadı olan Cristallo'da ortaya çıkmış, ona *simyasal* bir çıktı gözüyle bakılmıştır. Shepherd'ün (2002) ifadelerini tekrarlamak gerekirse harikulade yeni bir malzeme olarak görülen camda büyü, hayalî bir şey vardır ve cam, kişinin kendini algılayışına dair bir metafor olarak çok güçlü bir cazibeye sahiptir (s. 162). Bu doğrultuda Toronto Üniversitesi'nden psikiyatri tarihçisi Edward Shorter'a göre cam sanrısını anlamak konusundaki anahtar şey, erken modern dönem Avrupa'sında şeffaf camın görece yeni bir materyal oluşudur. Shorter'a göre tarih boyunca yaratıcı bilinçdışı zihin, sanrılarını yeni malzemelere ve çağın teknolojik ilerlemelerine bağlamıştır. Örneğin 19. yüzyıldaki çimento sanrısı bu yüzyılda çimentonun yeni bir yapı malzemesi olarak ortaya çıkışıyla yakından bağlantılıdır (BBC, 2015). Yeni teknolojilere ilişkin korkuların tarih boyunca hep var olageldiğini söyleyen Mordini'ye (2007) göre teknolojik ilerlemelere ilişkin korkuların bu ilerlemeleri kuşatan anlam eksikliğinden kaynaklanabilmektedir. Yazara göre bu boşluk, korkutucu hikayelerle doldurulmakta ve bu durum anlamlı bir bağlam oluşturma yolu olarak kullanılmaktadır (s. 544). Yine de cam sanrısının sebeplerine ilişkin söylenenlerin halen birer teori düzeyinde olduğu vurgulanmalıdır.

Öte yandan *cam adam* ibaresinin kullanımına ve bu kavrama yapılan göndermelere yazılı metinlerde görece sık biçimde rastlanmasına rağmen görsel sanatlarda cam adam tasvirlerine hemen hiç rastlanmamakta ve cam sanrısının sanat dünyasındaki yansımaları 21. yüzyılda birikmektedir. Bu durumla, dijital çağda insanî tecridin, fiziksel yalnızlığın ve buna bağlı kırılmanın daha çok gündeme gelmesi arasında bir bağ kurulabilir mi? Christian Fogarolli'nin *Bir Sanrı Biçimi* adlı sergisinin kritiğinde Pier Paolo Pancotto (2022) tam da bu noktaya değinir: "Cam sanrısı şimdiki zamanın bir alegorisi, milenyumun başlangıcına damgasını vuran kültürel kargaşadan ve günlük haberlerden beslenerek günümüze musallat olan bir huzursuzluğun metaforudur." Aynı şey, bizzat Fogarolli'nin kendisi tarafından da ifade edilir: "Bu dış psikolojik tezahürde günümüzün zihinsel boyutuyla derin bir bağlantı buldum" (Felluga, 2022). Psikanalist Adam Phillips de birçok insanın kırılma, şeffaflık ve kişisel alanla ilgili kaygılar yaşadığı günümüz toplumunda cam sanrısının güçlü bir çağdaş yankıya sahip olduğunu vurgular (BBC, 2015).

Fogarolli'den başka Guagliardi, Cattrell, Morgan, Martín, Sagar, Palmer ve Franklin'in çalışmalarında da sözü edilen bu çağdaş yankının temsil edilişi söz konusudur. Bu çalışmalar, ayrıca, bir malzeme olarak camı öne çıkarmak bakımından da ortaklaşırlar. Bu noktada camın bir zanaat ürünü olarak değil fakat bir sanat nesnesi kimliğiyle takdiminin 1960'lı yıllarda gündeme geldiği, yani işlev-esaslı oluşun binyıllarla ifade edilen tarihine karşılık sanatsal camın henüz çok genç olduğu hatırlanmalıdır. Bir başka deyişle camın güçlü zanaat çağrışımları, 21.yüzyılda da bakidir. Bu gerçeğe rağmen örneklenen çalışmaların hiçbirinde, bu durum iyi ya da kötü olsun, bir zanaat çağrışımından, dolayısıyla modern paradigmanın sanat-zanaat ikiliğinden söz etmek mümkün değildir. Benzer şekilde sanat-bilim ayrışmasının ortadan kaldırılışı da, özellikle Gary Farlow ve ekibinin kusursuz biçimde camdan yeniden ürettiği uzuvlar hatırlanacak olursa, son derece açıktır. Bu doğrultuda örnekleri "malzeme olarak camın, kısmen ya da tamamen öne çıkarıldığı, cam sanrısına güçlü ya da zayıf göndermeler yapan disiplinler aşırı<sup>22</sup> çalışmalar" şeklinde genellemek doğru olacaktır. Önemli bir nokta da çalışmaların hemen hepsinde çağdaş sanatta pek de aldırış edilmeyen güzellik kavramının vurgulanmasıdır. Örneğin Annie Cattrell'in bizzat kendi nefesiyle şekillendirdiği yüzlerce cam bronşiyolden (küçük hava yolundan) oluşturduğu narin akciğerlerdeki (Görsel 2-b) -ve bunun sunumundaki- estetik arayışı fark etmemek çok güçtür.

Üzerinde durulması gereken bir diğer nokta da cam sanrısının esasen sanat dünyasında yeniden belirlemek yoluyla günümüze musallat oluşunun evrensel bir karakter taşıyıp taşımadığıdır. Sunderland'deki *Cam Sanrısı* sergisinin basın bülteni bu soruya -istemsizce- bir yanıt barındırır gibidir. Bülteindeki bir pasaj şöyledir: "Cam bir engelleyicidir (bariyerdir) fakat içinden ışığın geçmesine de izin verir; büyütür ve küçültür; ölümcül olduğu kadar narindir de. Özelliklerine sembolik yollarla yakıştırılmalar yapılır: Cam Beyin ve Cam Adam; ayna imgesi, ikinci kişilik, Doppelganger ve kişilik bölünmesi akla gelenlerdir" (UnDo.Net, 2010). Fakat cam karşısında akla geliverdiği söylenen bu olgulara/imgelere, örneğin *cam adama* ya da *cam*

<sup>22</sup> *Disiplinler aşırı* tabiri Prof. Dr. Ali Akay'a aittir.

*beyne*<sup>23</sup>, Batı dışı toplumların da aşına olduğunu söylemek neredeyse olanaksızdır ve açıktır ki; bu çağrışımlar evrensel olmaktan çok Batıya özgüdür. Bu noktada adı *kolektif hafıza* kavramıyla birlikte anılan Fransız sosyolog Maurice Halbwachs ile Groningen Üniversitesi tarih teorisi profesörü Frank R. Ankersmit'e kısaca değinilecektir. Halbwachs (2017) "evrensel hafıza diye bir şey yoktur" ve "her kolektif hafızayı, uzamda ve zamanda sınırlanmış bir grup destekler" (s. 82) derken Ankersmit'e (2022) göre Batılı ve Batılı olmayan tarihsel bilinç, kesinlikle kıyaslanamaz iki şeydir (s. 72). Ankersmit, ayrıca, kolektiviteye, mutluluğun ve neşenin asla sağlayamayacağı kadar derin bir ortak temel sağlayan şeyin *travmatik acı* olduğunu, tarih ile geçmişin sefaletleri ve dehşetleri arasında çözülmez bir bağ olduğunu da ifade eder. Victoria Shepherd'ün (2022) *Sanruların Bir Tarihi* kitabının kapağında ifade edildiği gibi "Sanrılar acayip tuhaflıklardan daha fazlasıdır- kolektif kaygıların ve travmaların anahtarını ellerinde tutarlar".

Bu doğrultuda cam sanrısı denilen psikolojik rahatsızlığın insanlığın değil fakat Avrupa'nın ya da daha genel olarak Batı dünyasının *travmatik acısı* olduğunu söylemek mümkündür. Yüzyıllara yayılan bu travma gerek edebiyat gerekse çağdaş sanat ortamı bağlamında, metaforik anlamda da olsa yakın geçmişte tekrar dirilmiştir. Sebepleri her ne olursa olsun bu diriliş, camın öne çıkarıldığı çağdaş sanat pratikleri alanını zenginleştirmiş, ivmelendirmiş ve güçlendirmiştir. Öyle ki; camdan akciğerler ya da cam levhaların sıralı dizimiyle oluşan kalp imgesi ya da argon gazıyla letafetle ışıldayan gerçekçi cam iskelet, muhatabını, insan zekâsının ve yaratıcılığının enginliğini takdir etmeye adeta mecbur bırakmaktadır.

## Kaynakça

- Adlin, J. (1996). *Studio glass in The Metropolitan Museum of Art*. The Metropolitan Museum of Art.
- Ames-Lewis, F. ve Rogers, M. R. (1998). *Concepts of beauty in Renaissance art*. Lund Humphries Publishers.
- Ankersmit, F. R. (2022). Trauma and suffering: A forgotten source of western historical consciousness. J. Rüsen (Ed.), *Western historical thinking: An intercultural debate* (s. 72-84) içinde. Berghahn Books. <https://doi.org/10.1515/9781782389835-008>
- Annapurna, K. ve Molla, A. R. (Ed.). (2022). Preface. *Glasses and glass-ceramics: Advanced processing and applications* (s. vii-x) içinde. Springer Nature.
- art+château. (2023). Schloss Waldegg. Erişim adresi (4 Ocak 2023): <https://www.artchateau.org/2022-schloss-waldegg>
- Artland. (t.y.). *What keeps mankind alive?* Erişim adresi (1 Ağustos 2023): <https://www.artland.com/exhibitions/what-keeps-mankind-alive>
- Artsy. (2023). *Alicia Martin | Glass delusion*. Erişim adresi (18 Haziran 2023): <https://www.artsy.net/artwork/alicia-martin-glass-delusion>
- Ashby, J. (2015, 1 Ekim). *Glass Delusions opens today | UCL Culture Blog*. UCL [University College London]. Erişim adresi (10 Haziran 2023): <https://blogs.ucl.ac.uk/museums/2015/10/01/glass-delusions-opens-today/>
- BBC. (2015, 8 Mayıs). *The people who think they are made of glass*. Erişim adresi (19 Nisan 2023): <https://www.bbc.com/news/magazine-32625632>
- Bin, V. (2015, 3 Aralık). *Ilona Sagar: Haptic Skins of a Glass Eye*. ArtReview. Erişim adresi (12 Mart 2023): <https://artreview.com/review-ilona-sagar-tenderpixel/>
- Bradley, J. (2013, 27 Şubat). Hearts of glass: Where medical science meets art. *CNN Bussines*. Erişim adresi (16 Temmuz 2023): <https://edition.cnn.com/2013/02/27/tech/innovation/scientific-glassblowing/index.html>
- Bridgwood, B. ve Lennie, L. A. (2009). *History, performance, and conservation*. Taylor & Francis.
- Burkart, L. (2021). Negotiating the pleasure of glass: Production, consumption, and affective regimes in Renaissance Venice. S. Burghartz, L. Burkart, C. Göttler, C.ve U. Rublack (Ed.). *Materialized identities in early modern culture, 1450-1750: Objects, affects, effects* (s. 57-98) içinde. Amsterdam University Press.

<sup>23</sup> 1960'larda Herculaneum harabelerindeki (İtalya) bir insan kalıntısının kafatası içinde parlak siyah bir cam kitle keşfedilmiştir. *Cam beyin* ibaresi olasılıkla buna gönderme yapmaktadır.

- Cafagna, F. (2017). Images of transparency and resurrection from Leonardo da Vinci to Crisóstomo Martínez, *Nuncius*, 32(1), 52-84. doi: <https://doi.org/10.1163/18253911-03201003>
- Carlton, G. (2021, 24 Eylül). *The ancient mental illness that made thousands of people paranoid they would turn into glass*. Ranker. Erişim adresi (28 Mart 2023): <https://www.ranker.com/list/history-of-the-glass-delusion/genevieve-carlton>
- Chambers, K. S. (1999). Introduction: Revival and revolution. K. S. Chambers ve T. O. Tampa, *Clearly inspired: Contemporary glass and its origins* (s. 9-13) içinde. Pomegranate Communications.
- Charbonneau, D., Harned, R., Oldknow, T. ve Zirpel, M. (2011). Jury statements. *New Glass Review*, (32), 65-74. The Corning Museum of Glass
- Chopinot, M. H. (2019). The history of glass. Musgraves, J.D., Hu, J., Calvez, L. (Ed.) *Springer handbook of glass* (s. 1-47) içinde. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-93728-1\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-93728-1_1)
- Clarke, M. (2010). *The Concise Oxford dictionary of art terms* (2.bs.). Oxford University Press.
- Coburn, G. (2012, July 10). *Annie Cattrell*. Georjinacoburnarts. Erişim adresi (10 Mart, 2023): <https://georjinacoburnartswriting.files.wordpress.com/2021/08/3b4a7-annie-cattrell.pdf>
- Engstrom, A. G. (1970). The man who thought himself made of glass, and certain related images. *Studies in Philology*, 67(3), 390-405.
- Fabietti, E. (2015). A body of glass: The case of El licenciado Vidriera. *Symplokē*, 23(1-2), 327-340.
- Felluga, G. (2022, 14 Mart). *Christian Fogarolli*. Atemporary Journal. <https://www.atemporaryjournal.com/2022/03/03/christian-fogarolli-2/>
- Fogarolli, C. [@christian\_fogarolli] (2022, 30 Ağustos). *Beyond Baroque. Site-specific installation* [Fotoğraf]. Instagram. <https://shorturl.at/byBRW>
- Franklin, E. (2023). *Luminous glass sculpture portfolio / Vesalius*. Eric Franklin. Erişim adresi (21 Haziran 2023): <https://ericfranklin.com/vesalius/2>
- Gardiner, B. (2012, 18 Ekim). Heart of glass: The art of medical models. *WIRED*. <https://www.wired.com/2012/10/artists-transform-molten-glass-into-anatomical-wonders/>
- Glass. (2022, 8 Aralık). *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/technology/glass>
- Gould, P. (2021). *Antarctica, art and archive*. Bloomsbury Visual Arts.
- Harvard Health Publishing. (2011, December 13). *Medical Dictionary of Health Terms: D-I*. Erişim adresi (31 Mart 2023): <https://www.health.harvard.edu/d-through-i#D-terms>
- Halbwachs, M. (2017). *Kolektif hafıza* (B. Barış, Çev.). Heretik Yayıncılık.
- Hasson, O. (2017). Between clinical writing and storytelling: Alfonso de Santa Cruz and the peculiar case of the man who thought he was made of glass. *Hispanic Review*, 85(2), 155-172. <https://www.jstor.org/stable/90002049>
- Healey, L. (2010, June 20). The Glass Delusion - a-n The Artists Information Company. *A-n the Artists Information Company*. Erişim adresi (2 Nisan 2023): <https://www.a-n.co.uk/reviews/the-glass-delusion/>
- Heilborn, J.L., Bartholomew, J., Bennett, J., Holmes, F. L., Laudan, R. ve Pancaldi, G. (Ed.). (2003). *The Oxford companion to the history of modern science*. Oxford University Press.
- Jansson, A. (2020). *From melancholia to depression: Disordered mood in nineteenth-century psychiatry*. Palgrave Macmillian. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-54802-5>
- Karakaş, S. (2017). Delusion - delüzyon / sanrı. Prof. Dr. *Sirel Karakaş Psikoloji Sözlüğü*. Erişim adresi (3 Mart 2023): <https://rb.gy/1ckyrj>
- Kean, S. (2015). *The tale of the dueling neurosurgeons: The history of the human brain as revealed by true stories of trauma, madness, and recovery*. Back Bay Books.
- King, A. (2021). *Critical materials*. Elsevier.

- Langhamer, A. (2003). *The legend of Bohemian glass: A thousand years of glassmaking in the heart of Europe*. Tigris Spol.S.R.O.
- Le Bourhis, E. (2014). *Glass: Mechanics and technology* (2.bs.). Wiley-VCH.
- Lindow, J. R. (2017). *The Renaissance Palace in Florence: Magnificence and Splendour in Fifteenth-Century Italy*. Routledge.
- Lynn, M. D. (2004). *American studio glass, 1960-1990*. Hudson Hill Press.
- Mack, R. L. (2000). *Thomas Gray: A life*. Yale University Press.
- Martin, C. R. (2007). Corporeal creations. *The Lancet*, 370(9605), 2090. [https://doi.org/10.1016/s0140-6736\(07\)61884-4](https://doi.org/10.1016/s0140-6736(07)61884-4)
- McCray, P. W. (2017). *Glassmaking in Renaissance Venice: The fragile craft*. Routledge.
- Moret, A. (2022, 15 Mart). *Eric Franklin: The body electric*. Installation Magazine. Erişim adresi (10 Mayıs 2023): <https://installationmag.com/eric-franklin-the-body-electric/>
- Mordini E. (2007). Technology and fear: Is wonder the key?. *Trends in Biotechnology*, 25(12), 544–546. <https://doi.org/10.1016/j.tibtech.2007.08.012>
- Morgan, E. (2014, 17 Aralık). *The glass delusion*. UCL [University College London]. Erişim adresi (10 Ocak 2023): <https://blogs.ucl.ac.uk/museums/2014/12/17/the-glass-delusion/>
- Multhauf, R. P., & Gilbert, R. A. (2023, August 17). *Alchemy | Definition, history, meaning, & facts*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/alchemy>
- Müller E. I. (2017). Verstoord lichaamsbeeld: een cultuur-historische vergelijking tussen de glasziekte en de morfodysfore stoornis [Disturbances of the body image: A cultural and historical comparison between the glass delusion and body dysmorphic disorder]. *Tijdschrift Voor Psychiatrie*, 59(12), 759–766.
- National Galleries of Scotland. (t.y.). *Angela Palmer*. <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/artists/angela-palmer>
- Oroza, E. (2013, June 29). *The Glass Delusion – Curated by Omar Lopez-Chahoud – Ernesto Oroza*. Erişim adresi (1 Ağustos 2023): <https://www.ernestooroza.com/the-glass-delusion-curated-by-omar-lopez-chahoud/>
- Pancotto, P. P. (2022). *A Form of Delusion Christian Fogarolli (It, 1983)*. Galleria Alberta Pane. Erişim adresi (28 Ağustos 2023): [https://albertapane.com/media/pages/exhibitions/a-form-of-delusion/c01d804fb0-1643803333/pr\\_a-form-of-delusion-web-version.pdf](https://albertapane.com/media/pages/exhibitions/a-form-of-delusion/c01d804fb0-1643803333/pr_a-form-of-delusion-web-version.pdf)
- Pietikäinen, P. (2015). *Madness: A history*. Routledge.
- PIPA Prize. (t.y.). *Carla Guagliardi - PIPA prize*. Erişim adresi (7 Şubat 2023): <https://www.pipaprize.com/pag/artists/carla-guagliardi/>
- Purnell, C. (2020, 28 Temmuz). *The glass delusion of early modern Europe*. Psychology Today. Erişim adresi (3 Eylül 2023): <https://www.psychologytoday.com/us/blog/making-sense/202007/the-glass-delusion-early-modern-europe>
- Rasmussen, S. C. (2012). *How glass changed the world: The history and chemistry of glass from Antiquity to the 13th century*. Springer.
- Richet, P. (Ed.). (2020). *Encyclopedia of glass science, technology, history, and culture* (Cilt. 1). Wiley.
- Sebald, W.G. (2016). *Kır evinde ikamet* (S. Türk, Çev.). Can Sanat Yayınları.
- Shepherd, V. (2022). *A history of delusions: The glass king, a substitute husband and a walking corpse*. Oneworld Publications.
- Soth, A. (2018). The French king who believed he was made of glass. *JSTOR Daily*. <https://daily.jstor.org/french-king-who-believed-made-glass/>
- Speak G. (1990a). An odd kind of melancholy: Reflections on the glass delusion in Europe (1440-1680). *History of Psychiatry*, 1(2), 191-206. doi:10.1177/0957154X9000100203

- Speak, G. (1990b). "El licenciado Vidriera" and the glass men of early modern Europe. *Modern Language Review*, 85(4), 850. <https://doi.org/10.2307/3732644>
- Staid, M. S. (2015). Mad pieces. *The Georgia Review*, 69(3), 358-372. <http://www.jstor.org/stable/44076143>
- Szulakowska, U. (2011). *Alchemy in contemporary art*. Ashgate Publishing, Ltd.
- Tenderpixel. [@Tenderpixel] (2015, 12 Eylül). Next @Tenderpixel Ilona Sagar: Haptic Skins of a Glass Eye PV Fri, 2 Oct, 7 to 9pm [Tweet]. Tweeter. <https://twitter.com/Tenderpixel/status/642655445694435328/photo/1>
- UnDo.Net. (2010, May 19). *The Glass Delusion National Glass Centre Sunderland*. Erişim 12 Nisan 2023, <https://1995-2015.undo.net/it/mostra/103099>
- Wikimedia Commons. (2021, 31 Temmuz). *Charles VI bedridden and his physician*. Erişim adresi (1 Eylül 2023): [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Charles\\_VI\\_bedridden\\_and\\_his\\_physician.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Charles_VI_bedridden_and_his_physician.jpg)
- Winters, L., Bliss, J. R., Avery, C., Bowman, R., Arts, M. M. O. F., & Museum, M. A. (1999). *A Renaissance treasury: The Flagg Collection of European decorative arts and sculpture*. Hudson Hills.
- Zanotto, E. D. (2022). Foreword. K. Annapurna ve A. R. Molla (Ed.), *Glasses and glass-ceramics: Advanced processing and applications* (s. v-vi) içinde. Springer Nature.



## Matematik ve Sanat Etkileşimi Üzerine Bir İnceleme: Resim Kompozisyonlarında Geometrik Çözümler

### An Investigation on the Interaction Between Mathematics and Arts: Geometrical Analysis of the Compositions of Paintings

Mehtap Kuş, *Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü, Aksaray Üniversitesi, 0000-0001-7891-9912*  
Ece Nur Demir-Yılmaz, *Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Aksaray Üniversitesi, 0000-0003-0240-1804*

#### Özet

Matematik ve sanat disiplinlerinin yüzyıllardır etkileşim içinde olduğu bilinmektedir. Sanat tarihinin farklı dönemlerinde resim sanatında matematiksel yaklaşımların çeşitli örnekleriyle karşılaşılmaktadır. Sanatın ilkelerini matematik disiplini etkisinde kullanmak ve sanat eserlerinin kompozisyonlarında geometriden faydalanmak gibi konular sanatçıların eser üretiminde etkili olmuştur. Özellikle sanat eserlerinin kompozisyonlarının geometriden faydalanılarak oluşturulması, eserin kompozisyon düzeni konusunda geometrik incelemelere olanak sunmuştur. Bu çalışma, matematik ve sanat disiplinlerinin etkileşimi bağlamında, klasik sanat döneminde üretilen resim kompozisyonlarının geometrik analizine yönelik çalışmaları ve bu konudaki eleştirel çalışmaları sunmaktadır. Çalışma, resim kompozisyonlarının analizinde kullanılan başlıca geometrik kavramları beş kategoride sınıflandırmıştır: (1) altın oran ve altın dikdörtgen; (2) müzikal uyum oranları ve diğer temel oranlar; (3) *rabatment* kullanımı; (4) geometrik şekillerin kullanımı ve inşası, (5) dinamik elemanların kullanımı (örneğin, dinamik simetri, dinamik müzikal uyum oranları, köşegensel/diyagonal kompozisyonlar, kıvrımlı eğri). Bu çalışma, aynı zamanda, resimlerin geometrik çözümlenmesine ilişkin kritik konuları ve kaygıları da gündeme getirerek bu çözümler konusunda genellemeler yapılırken dikkatli olunması gerektiğini vurgulamaktadır. Ayrıca çalışma günümüzde kompozisyonların geometrik çözümlenmesinde resim ve matematik disiplinleri arasındaki kopukluğun nedenlerini tartışarak bu konuda iki disiplin arasındaki sürekliliği geliştirmenin yollarını önermektedir. Bu çalışmanın matematik ve sanat eğitimi programlarının tasarımına yönelik çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Matematik, geometri, resim sanatı, geometrik çözümler.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Matematik, matematik eğitimi, resim, sanat eğitimi.

#### Abstract

There has been an ongoing interaction between mathematics and the arts for centuries. The examples illustrating this interaction can be seen at different periods of art history. Various examples of mathematical approaches in painting are encountered in different periods of art history. Using the principles of art under the influence of the mathematics discipline and making use of geometry in compositions has a prominent role in creating works of art. In particular, the creation of pictorial compositions by using geometry has allowed geometrical investigations on the arrangements of the composition of in works of art. This research presents studies on geometric analysis of the compositions of paintings produced in the classical art period and critical studies on this matter within the scope of interdisciplinary education in mathematics and visual arts. The study categorized major geometrical concepts used in the analysis of compositions of paintings under five categories: (1) golden ratio and golden rectangle; (2) musical consonance proportions and other basic proportions; (3) the use of *rabatment*; (4) the use and construction of geometric shapes, (5) the use of dynamic elements (e.g., dynamic symmetry, dynamic musical consonances, diagonal compositions, serpentine curve). This study also raises critical issues and concerns about the geometric analysis of paintings, emphasizing the need for caution when making generalizations about these analyses. Furthermore, it discusses the reasons behind the disconnection between painting and mathematics regarding the geometrical analysis of compositions and suggests ways of developing continuities between the two disciplines on this topic. This study sheds light on studies on the design of interdisciplinary education programs in mathematics and arts.

**Keywords:** Mathematics, geometry, painting, geometrical analysis.

**Academical Disciplines/Fields:** Mathematics, mathematics education, painting, art education.

- Sorumlu Yazar:** Mehtap Kuş, Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü, Aksaray Üniversitesi.
- Adres:** Adana yolu üzeri 7. Km, E90 yolu yanı, Kampüs, 68100, Aksaray.
- e-posta:** mozen@aksaray.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 17.12.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1330095

Geliş tarihi: 19.07.2023 / Kabul tarihi: 14.12.2023

## 1. Giriş

Uluslararası Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Örgütü (OECD) raporunda Winner ve diğerleri (2013) 21. Yüzyıl becerilerinden biri olarak belirtilen inovasyon becerilerinin geliştirilmesinde ve diğer disiplinlerde öğrenmenin desteklenmesinde sanatın rolüne değinir. Disiplinlerarası araştırmaların artmasıyla birlikte matematik ve sanat arasındaki etkileşimi araştırmaya yönelik ilginin de arttığı gözlenebilir (Kus ve Cakiroglu, 2022). Sanat, müzik, mimarlık ve kültürde matematiksel bağlantılar üzerine her yıl düzenlenen Bridges Organizasyonu, Joint Mathematics Meetings (Ortak Matematik Buluşmaları) (Fathauer, 2007) ve MoMath'de (Amerika Ulusal Matematik Müzesi) matematiksel sanat sergileri (Lawrence, 2023) de bu artan ilginin örnekleri olarak görülebilir.

Kemp (1990), sanatla uğraşanların doğrudan ya da dolaylı olarak fikir ve uygulamalarının matematiksel kavramları da içermek üzere bilimsel kavramlar üzerine kurulu olduğunu belirtir. Resim sanat dalı ve matematik arasındaki etkileşim antik çağlardan günümüze kadar süregelmiştir. Özellikle Rönesans döneminde insan vücudundaki orantısal ilişkiler ve perspektif çizimi, De Stijl sanatçılarının biçim ve renk seçiminde matematiği kullanmaları, Mısır ve İslam sanatındaki dekoratif desenler, 2. Dünya Savaşı'ndan sonra somut sanat ve bilgisayar görselleştirmeleri gibi resim sanat dalında matematiksel yaklaşımların tarihte çeşitli örnekleriyle karşılaşılmaktadır (Gamwell, 2016). Ancak, sanat ve matematik arasındaki etkileşim tarihin belirli dönemlerinde daha çok belirgin olurken bazı dönemlerinde de bu etkileşim soluklaşmıştır (Emmer, 2005). Bu etkileşim konularından birisi, resim kompozisyonlarının geometrik çözümlenmesidir.

Bouleau (2014), kompozisyon armatürünü (kompozisyondaki geometrik örgü ve çizgiler) oluştururken sanatçıların denge, uyum, figürlerin gruplandırılarak organize edilmesi, ilgi odağının belirlenmesi, yeni teoriler geliştirme gibi amaçlar ve estetik kaygılarla geometriden yararlandıklarını belirtir. Bu bağlamda, bazı yazar ve araştırmacılar resim kompozisyonlarının oluşturulmasında sanatçıların veya Piero della Francesca gibi sanatçı-geometricilerin nasıl matematiksel kavramlardan yararlanarak kompozisyonlarını oluşturduklarını analiz etmiştir (Bouleau, 2014; de Haas, 1917; Erickson, 1986; Hambidge, 1920; Taubes, 1949). Sadece analiz etmekle kalmayıp üzerine teori de geliştiren araştırmacılar bulunmaktadır. Örneğin, Jan Hambidge (1920; 1967) Yale Üniversitesi, Metropolitan Sanat Müzesi ve Boston'daki Güzel Sanatlar Müzesi iş birliği çerçevesinde Yunan eserlerini inceleyerek dinamik simetri teorisini ortaya atar. Örneğin Wilson (2021)'nin çalışmasında yer aldığı gibi sanat eserleri kompozisyonlarının geometrik çözümlenmesine yönelik bu çalışmaların günümüzde oldukça az olduğu gözlenmektedir. Ayrıca bu çözümlenmelere pek çok matematikçi ve sanat tarihçisi eleştiriler yöneltmiştir (Blake, 1920; Carrier, 1991; Falbo, 2005; Fischler, 1981; Herz-Fischler, 1983; Markowsky, 1992).

Geçmişteki araştırmalar ile günümüzde yapılan araştırmaların incelenmesi, sanat ve matematik arasındaki etkileşimin devamlılığının sağlanması iki disiplinin gelişimi bakımından önemlidir. Ek olarak, resim ve matematiğin tarihsel etkileşiminin kanıtlara dayanarak eğitim ortamına doğru bir şekilde aktarılması disiplinlerarası matematik ve sanat eğitimi içeriklerinin hazırlanmasında da önemli rol alacaktır. Bu incelemede, resim kompozisyonlarını geometrik olarak inceleyen çalışmalar çerçevesinde resimlerin geometrik çözümlenmesine yönelik kullanılan kavram ve örnekler gruplandırılmıştır. Ayrıca günümüzde yapılan çözümlenmelerin azlığının sebeplerini araştırmak üzere bu çözümlenmelere yönelik eleştiriler incelenmiştir. Matematik ve resim sanat dalı arasındaki etkileşimin resim kompozisyonları bağlamında nasıl devamlılığının sağlanabileceği tartışılarak oldukça az çalışılan bu konuda yapılacak disiplinlerarası araştırmalara ışık tutacağı ön görülmektedir.

## 2. Resimlerin Geometrik Çözümlemesine Yönelik Çalışmalar

Resimlerin geometrik çözümlenmelerine yönelik çalışmalar iki grup altında incelenmiştir. İlk olarak, klasik sanat bağlamında kompozisyonlarda sanatçılar tarafından kullanılan veya araştırmacıların sanat eserlerinin geometrik çözümlenmelerinde yararlandığı matematiksel kavram ve örneklere değinilmektedir. Sonraki kısımda ise, bu geometrik çözümlenmelere ilişkin olarak matematikçi ve sanat tarihçilerinin yapmış olduğu eleştiriler ele alınmıştır.

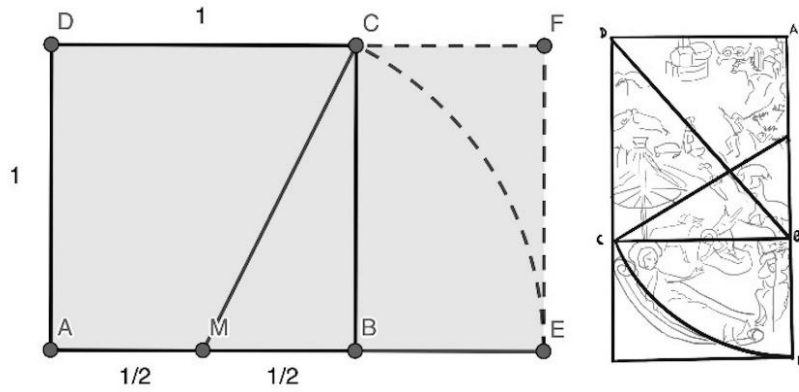
### 2.1. Resimlerin geometrik çözümlenmesine yönelik kavram ve örnekler

Resim sanatında geometri, sayı, değer, renk ve alan olmak üzere kompozisyonu düzenleyen beş temel eleman belirlenmiştir. Bigalı (1999), farklı dönemlerde ressamların kompozisyon problemlerine çözüm bulmak üzere kullandığı yöntemlerden birinin kompozisyonların uyumlu veya armonik bölünmelerini

araştırmak üzere geometrinin kullanımı olduğunu ifade eder. Bu bölümde klasik sanat bağlamında sanatçıların kompozisyonlarını oluştururken yararlandıkları matematiksel kavram ve örneklere değinilmektedir. Bunlar beş başlık altında organize edilmiştir: (1) altın oran ve altın dikdörtgen kullanımı, (2) müzikal uyum oranlarının ve diğer basit oranların kullanımı, (3) *rabatment* tekniğini kullanımı, (4) geometrik şekillerin kullanımı, (5) dinamiklik yaratan elemanların kullanımı (dinamik simetri, dinamik müzik oranları, yılanı eğri ve köşegenel/diyagonal kompozisyonların kullanımı). Bu gruplama başta bu alanda temel teşkil eden Bouleau (2014)'ün geometrik çözümler üzerine olan yayını olmak üzere günümüze yansıyan çalışmalar çerçevesinde yapılmıştır (Bouleau, 2014; Erickson, 1986; Falbo, 2005; Gamwell, 2016; Hambidge, 1920; Markowsky, 1992; Wilson, 2021). Bouleau (2014), bu tekniklerin birbirinden bağımsız olmayıp bazı sanat eserlerinde bir arada kullanıldığını söyler. Ayrıca, bir resmin iç yapısının karmaşıklığı ve kullanılan yöntemler dönemden döneme değişiklik gösterebilir. Bouleau bazen basit ve daha sezgisel uygulamalarla karşılaştığını, bazen de daha karmaşık ve matematiğin daha katı bir şekilde uygulamaları ile karşılaştığını ifade eder. Bahsedilen matematiksel kavram ve örnekler belirli bir tarihsel sıralama şeklinde sunulmamaktadır.

### 2.1.1. Altın oran ve altın dikdörtgen

Altın oran, bir doğru parçasının, bütün parçanın uzun parçaya oranı, uzun parçanın kısa parçaya olan oranına eşit olacak şekilde bölünmesinden elde edilmektedir. Altın oranın kökeni incelendiğinde, Öklid tarafından *Elemanlar (Elements)* eserinin altıncı kitabının otuzuncu önermesinde verilen bir probleme yönelik çözüm olduğu anlaşılır. Öklid bu problemi şu şekilde ifade eder: “Verilen bir doğruyu uç ve orta oranda kesmenin yolu” (Falbo, 2005; Sertöz, 2019). Diğer bir şekilde, bu problem bir AE doğru parçası verildiğinde  $AE/AB=AB/BE$  olacak şekilde B noktasının bulunması olarak ifade edilebilir (Görsel 1). AE doğru parçasının uzunluğu  $\frac{1+\sqrt{5}}{2}$  olup bu oran *altın oran*, *altın kesim* veya *ilahi oran* olarak adlandırılır. AEFD dikdörtgeni ise *altın dikdörtgen* olarak adlandırılır (Bouleau, 2014). Görsel 1’de altın oranın dikdörtgen içindeki gösterimine yer verilmiştir. Ancak, altın oran bir kare içinde de inşa edilebilir (Ocvirk vd., 2015, s. 77). Genel olarak, 1.61803... olan altın oran Yunan alfabesinden Phi ( $\Phi$ ) ile gösterilir. Bazı yazarlar,  $\Phi$ 'yi 0.618... olacak şekilde de kullanmıştır. Markowsky (1992), pek çok kişi tarafından altın oran (*golden ratio*) ve altın bölüm/kesim (*golden section*) terimlerinin çok eskilere dayandığı düşünülse de ‘altın’ kelimesinin göreceli olarak modern bir ifade olduğunu ifade eder ve bu terimlerin kökeni olan *ilahi oran (divine proportion)* teriminin bile sadece Rönesans’a uzandığını belirtir.



**Görsel 1.** Altın dikdörtgen ve altın oranın gösterimi ve Rudolf von Ems’in *Weltchronik* adlı eserindeki bir görselde altın dikdörtgen çözümlemesi (Bouleau, 2014).

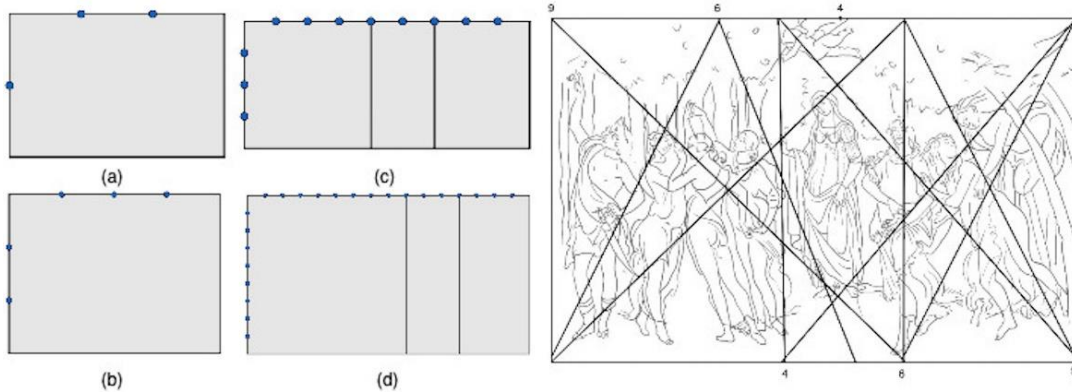
Altın oran iki tam sayının oranı olarak ifade edilemediği için irrasyonel olarak belirlenmiş olup Piero della Francesca’nın öğrencisi olan İtalyan matematikçi Fra Luca Pacioli *De Divina Proportion* adlı eserinde bu oranı aklın ötesinde olan ve kelimelerle ifade edilemeyen İlahi’nin bir simgesi olarak görür. Bu eserde Leonardo da Vinci’nin geometrik diyagramları da yer almaktadır. Ancak, Bigalı (1999), bu eserde bu oranı sanatçıların kullandığını savunulmadığını, Leonardo’nun bu oranı kullandığına dair bir kanıt bulunmadığını belirtir. Oysa Leonardo da Vinci’nin *Mona Lisa* eserinin altın kesim bağlamında çözümlenmesiyle karşılaşılmaktadır (Bigalı, 1999, s. 344). Gamwell (2016), bu oranın yaygın algının tersine, Almanya’da dokuzuncu yüzyılın ortalarına kadar sanat ve güzellikle ilişkilendirilmediğini belirtir. Bunun aksine, Bouleau (2014), Görsel 1’de verilen 1370 yılına dayanan Rudolf von Ems’in *Weltchronik* adlı eserindeki bir görselin bu geometrik çözümlmeye göre yapıldığını iddia eder. Görseldeki çark, yüksekliği

altın kesim ile kesen CB boyunca kareye yerleştirilmiştir. Bakire (*Virgin*), CE yayı boyunca uzanıyor şeklinde resmedilmiştir. Görsel 1'de gösterildiği gibi C noktası ABCD karesinde AB kenarının orta noktası ile birleştirilip, bu eğimli çizgi B noktasının diğer tarafına E noktasına doğru döndürüldüğünde A, B ve E noktaları altın oranı ele edecek şekilde dizilmiştir. Başka bir örnekte, Titian'ın *The Entombment* eserinde de altın kesime göre çözümlenmesi yapılmıştır (Bigalı, 1999, s. 296). Georges Seurat gibi modern sanatçıların da *Sirk Gösterisi (La Parade)* adlı resminde olduğu gibi altın dikdörtgenden yararlandığı belirtilir (Bigalı, 1999; Ocvirk vd., 2015). Taubes (1949) daha sonraları bu oranın resim ve fotoğraf sanatçıları tarafından ilgi merkezini belirlemek üzere üçte bir kuralı (*rule of thirds*) olarak basitleştirilerek kullanıldığını ifade eder.

### 2.1.2. Müzikal uyum oranlarının ve diğer basit oranların kullanımı

Gamwell (2016), Pisagor kültürünün üyelerinin, müzikal uyum aralıklarını (oktav, beşinci ses aralığı ve dördüncü ses aralığı) sırası ile en küçük tam sayıların oranı şeklinde 1:2, 2:3 ve 3:4 olarak ifade ederek, müziğin matematiksel bir temeli olduğuna dair önemli bir keşif yaptıklarını ifade eder. Erickson (1986), ressamlar ve mimarların, telli müzik aletlerinde ton aralıklarını belirleyen bu tam sayı oranlarının kullanımını kendi alanlarına uyarladığını belirtir. Orta Çağ'da pergel ucu kullanılarak matematiksel araştırmalar yürütülmesi altın oran gibi ölçülemez niceliklerin günlük yaşamda kullanımını sağlamıştır. Ancak, pek çok kitaba erişimle birlikte Pisagor ve müzik teorisi üzerine bilgilere ulaşıncaya, hesaplanamayan oranlar kullanılarak pergel ile çizilmiş figürlerden daha az hoşlanılarak, kesin sayısal hesaplamalara ve basit oranlara ilgi artmıştır (Bouleau, 2014).

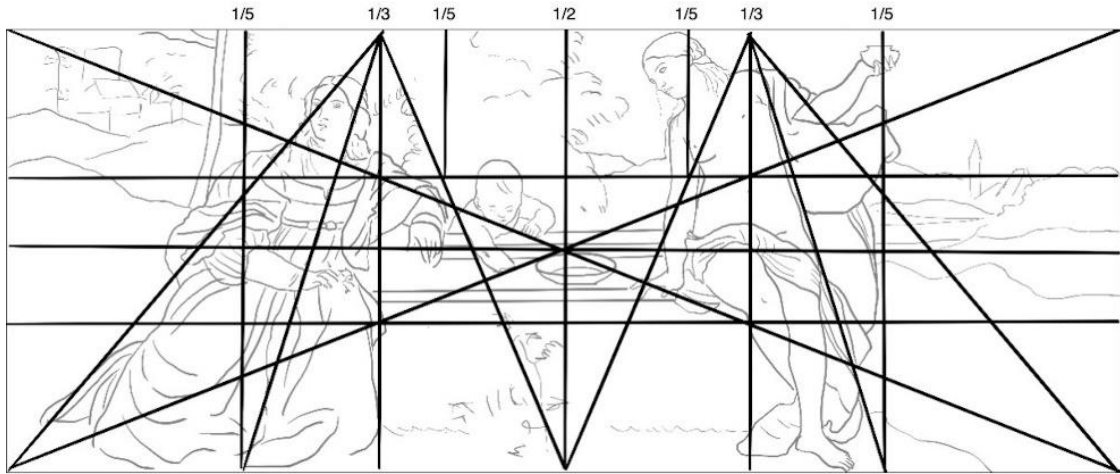
Bouleau (2014), Leon Battista Alberti'nin kulağa hoş gelen müzik aralıklarının (oktav, beşinci ve dördüncü ses aralıklarının) bir telin 2, 3 veya 4'e bölünmesine karşılık geldiğini açıklar. *Diapason (1/2)*, *diapente (2/3)* ve *diatessaron (3/4)* olarak adlandırılan bu oranlar, Rönesans sanatçıların ve mimarlarının eserlerinde hoş armoniler üretmek üzere kullanılır (Erickson, 1986). Bu oranların katları alınarak da yeni oransal ilişkiler elde edilir. Bunlar şu şekilde sıralanabilir: *Double diapente (4/6/9)*, *Diapason diapente (3/6/9)*, *Diapason Diatessaron (3/6/8)*, *Double diatessaron (9/12/16)*. Bazı müzikal uyum oranlarının gösterimine Görsel 2'de yer verilmiştir. Örneğin, Barker (2000), Nicolas Poussin'in müzikal aralık oranlarından ve köşegen, geometrik figürler ve dairesel veya yarı dairesel örüntülerden yararlandığını ileri sürer. Yine başka bir çalışmada Bouleau (2014), Boticelli, Piero della Francesca, Raphael, Dürer, Titian, Tintoretto, Rubens ve Rembrandt gibi ünlü sanatçıların bu oranları kullandığını ileri sürerek bu sanatçıların eserleri çözümlenmeye çalışır. Örneğin, Rönesans sanatçılarından Botticelli'nin eserlerinden *Primavera* adlı eserde Alberti'nin müzik oranlarından 4/6/9 (*double diapente*) kullanılarak, aşağıda soldan sağa doğru, yukardan sağdan sola doğru müzik oranlarına göre bölünerek figürlerin yerleştirildiği iddia eder. Görsel 2'de bu eserin müzikal uyum oranlarına göre çözümlenmesi görselleştirilmiştir.



**Görsel 2.** Bazı müzikal uyum oranlarının görselleştirilmesi: (a) Sesquialtera (*Diapente 2/3*), (b) Sesquitercia (*Diatessaron 3/4*), (c) Double sesquialtera (*Double diapente 4/6/9*), (d) Double Sesquitercia (*Double diatessaron 9/12/16*) ve *Double diapente (4/6/9)*'nin Botticelli'nin *Primavera* adlı eserinde gösterimi (Bouleau, 2014).

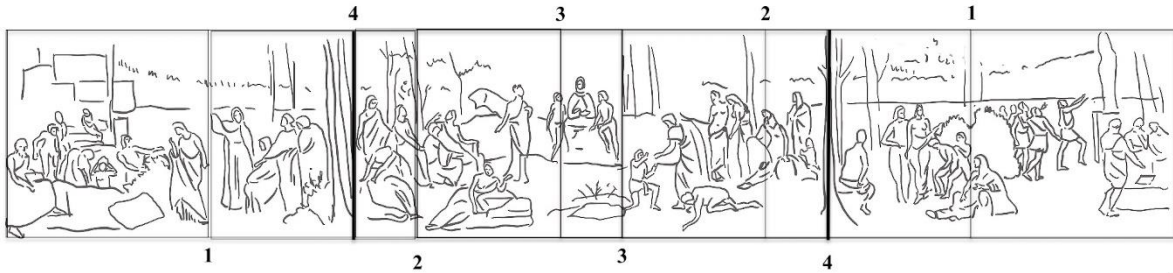
Sanatçıların müzikal uyum oranlarının yanı sıra, başka basit oranlar da tercih ettikleri gözlenmiştir. Bu sanatçılara Raoul Dufy, Puvis de Chavannes, Claude Lorrain, Titian örnek gösterilebilir (Bouleau, 2014). Örneğin Görsel 3'te gösterildiği gibi Bouleau (2014), Titian'ın *Sacred and Profane Love* adlı eserini hem enden hem boydan ikiye ve üçe bölünmeler şeklinde analiz eder. Buna ek olarak bu bölünmelerin üzerine, uzun kenarın beş eş parçaya bölünmesi ile ikinci bir ritmin elde edildiğini ifade eder. Bu durumda

dikdörtgenin yüksekliği döndürüldüğünde  $2/5$ 'lik birim elde edilmiş olur. Bu şekilde Bouleau, simetrik gibi duran figürlerin asimetrik olarak konumlanması sağlandığını belirtir.



**Görsel 3.** Titian'ın *Sacred and Profane Love* adlı eserinin geometrik çözümü (Bouleau, 2014).

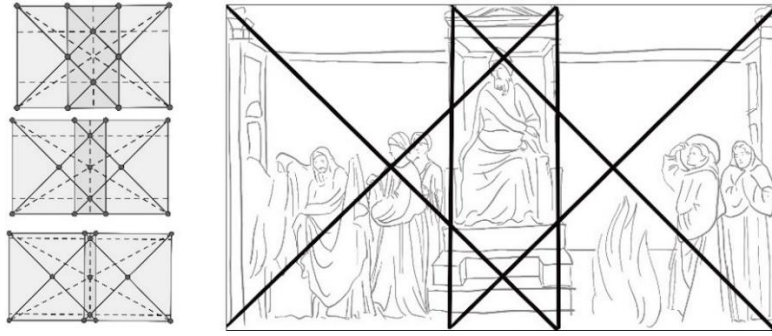
Yine başka bir örnekte, Bouleau (2014), Pierre Puvis de Chavannes, Paris'in tarihi üniversitelerinden biri olan Sorbonne'u sembolize eden *The Allegory of the Sorbonne* adlı eserini, kısa kenarın (yüksekliğin) döndürülmesiyle elde edilen dört kare sağdan başlayarak, dört kare soldan başlayarak yan yana yerleştirilerek çözümler (Görsel 4). Diğer bir ifadeyle, kısa kenar uzun kenarın üzerine sağdan ve soldan dört kez yerleştirilerek, eser üç parçaya bölünür ve ortadaki ana bölüm merkez olarak sabitlenir. Bu duvar resminin çok uzun olmasına rağmen bu şekilde monotonluğunun engellendiğini ileri sürer. Taslak çizimlerinde geometriden yararlandığına dair kanıtlara erişilebilen sanatçılardan Claude Lorrain'in (Bouleau, 2014; Ditner, 1983) dikdörtgen armatürünün ana hatlarını kâğıda çizerek bu armatürü ağaç gruplarını, tepeleri, binaları ve gemileri yerleştirmede kullandığı belirtilir. *Port with a Sailing Ship* adlı çiziminde sanatçının dikdörtgenin dörtte birini ve köşegenlerini açıkça işaretlediği gözlenmektedir. Ayrıca sanatçı yüzeyin üçte birini ve altıda birini kullanmıştır. Her bir yarım, üç eş parçaya ayrılmıştır. Sanatçı bunları dikey olarak, soldaki binanın kenarını, direğin yerini belirlemede kullanmıştır. Denizle devam eden zemin çizgisi dikdörtgenin  $1/3$ 'ünde yer almaktadır (Eskizin görseli için Bouleau (2014) inceleyiniz).



**Görsel 4.** Pierre Puvis de Chavannes'in *The Allegory of the Sorbonne* adlı eserinin geometrik çözümü (Bouleau, 2014).

### 2.1.3. *Rabatment* (Dikdörtgende kısa kenarın uzun kenar üzerine döndürülmesi)

Dikdörtgenden bir resim oluşturmanın başka bir yolu ise, kısa kenarların uzun kenarların üzerine döndürülmesidir. Bu teknik, *Rabatment* olarak isimlendirilir. Bouleau (2014), ressamların, dikdörtgeni yatay olarak yerleştirdiğinde, dengeyi sağlamak üzere, sağa ve sola bir kare yerleştirdiklerini ifade eder. Bu durumda bu kareler kısmen üst üste gelir. Bu üst üste binmenin sonucunda dikdörtgenin uzama miktarına göre, üst üste binme miktarı değişen iki kare ortaya çıkar. Bu kareler de köşegenlerin kesişmesi ile merkezde köşelerinden birinde duran küçük bir kare oluşturur. Bu merkezdeki karenin boyutu iki büyük karenin üst üste binmesine orantılı olarak değişir. Bu teknik ile pek çok kombinasyon ortaya çıkabilir (Görsel 5).

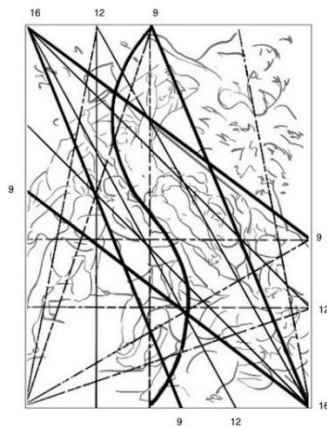


**Görsel 5.** Rabatment tekniğinin varyasyonları ve Giotto di Bondone'nın *St.Francis before Sultan* adlı eserinin rabatment tekniğine göre çözümlemesi (Bouleau, 2014).

Bouleau (2014), *rabatment* tekniğini Giotto di Bondone, Jacques Villon, Cezanne ve Poussin gibi sanatçıların eserlerinde uyguladığını iddia eder. Görsel 5'te geometrik çözümlemesi gösterilen Giotto'nun 'St. Francis before Sultan' adlı eserinde bunun açık bir örneği ile karşılaşmaktadır. Bu eserde dikdörtgenin kısa kenarlarının uzun kenarlarına doğru katlanması (dönmesi) burada en basit haliyle kullanıldığı gözlenmektedir. Bouleau (2014), bu dikdörtgen şemanın, tahtın yanlarını, tabanını ve arka plandaki bölmenin yüksekliğini belirlemeye yardımcı olduğunu belirtir.

#### 2.1.4. Dinamiklik elemanlarının kullanımı

Bouleau (2014) ve Hambidge (1920) çalışmaları çerçevesinde, sanat eserlerinde geometri ile ilişkilendirilen dinamik elemanlar; dinamik simetri, dinamik müzikal uyum oranlarının kullanımı, yılanı eğri ve köşegenel kompozisyonlar olarak belirlenebilir. Bouleau (2014), Maniyerizm ve Barok akımlarında sıklıkla kullanılan kıvrımlı eğri (*Serpentine curve*) ve simetrikliği bozan köşegenel kompozisyonlarda müzik oranlarının kullanımının dinamik kompozisyonlar oluşturduğunu ifade eder. Bu şekilde eskiden kullanılan dikdörtgensel armatürlere dinamiklik getirilerek kompozisyonlarda yeni bir yaklaşım sergilenmiştir. Yılanı eğri, figürün S harfi şeklinde düz ya da ters şekilde resmedilmesi anlamına gelmektedir. Maniyerizmde S harfinin simetrik kullanımı görülmektedir (örneğin El Greco'nun *Feast in the House of Simon the Pharisee* adlı eseri). Yılanı eğrinin kullanımına ek olarak, Bouleau sanatçıların köşegenlerden yararlanarak hareket elde etmeye çalıştığını ifade eder. Köşegenel kompozisyon olarak adlandırılan bu kompozisyonlarda figürlerin dikdörtgen armatürüne/çerçevesine uymayıp, düşüyor ya da kalkıyor gibi çizgilerin ötesini yansıtan bir hareket izlenimi ile dinamiklik yakalanmaya çalışıldığını belirtir. Örneğin, Bouleau (2014), Jacobo Tintoretto'nun simetriden uzaklaşmak üzere geleneksel armatürleri dinamik bir şekilde köşegenel kompozisyonlar oluşturarak kullandığını ifade eder. Yine müzikal uyum oranlarını, altın oranı ve dikdörtgensel armatürleri bildiğini belirterek Peter Paul Rubens'in *Raising of the Cross* adlı eserini 9/12/16 müzikal oranı kullanımı ve 9 noktasından çizilen çizgi üzerine dolanmış bir figürü S şeklinde çözümler (Görsel 6). Rubens'in, seçtiği oranları resmin iki zıt köşesinde gruplandırarak köşegenel bir kompozisyon oluşturduğunu ve böylece gelişmiş bir dinamizme sahip bir kompozisyon elde ettiğini belirtir.

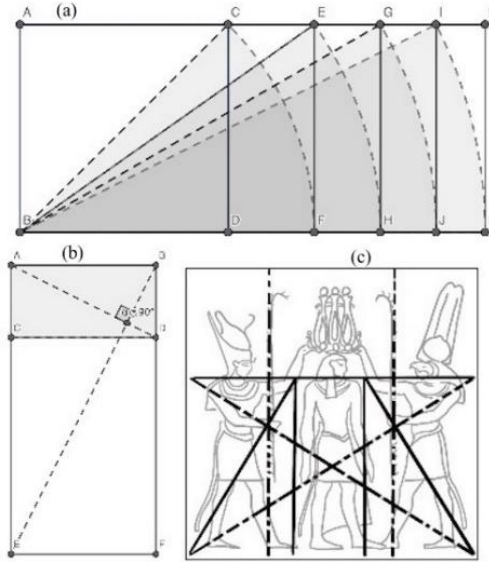


**Görsel 6.** Peter Paul Rubens'in *Raising of the Cross* adlı eserinin dinamik müzikal uyum oranlarına ve kıvrımlı eğriye göre çözümlemesi (Bouleau, 2014).

Dinamik kompozisyonlar bağlamında bahsedilen bir diğer kavram, dinamik simetri kavramıdır. 1920 ve 1930'larda Jay Hambidge Yunan vazolarındaki geometrik örüntüleri incelemek üzere geliştirdiği dinamik simetri teorisi, pek çok sanatçıyı, matematik ve sanat eğitimcisini etkiler. Hambidge dinamik simetri kavramını, bir biçimden diğerine geçiş veya hareket olarak yorumlarken, statik simetri kavramını bir merkez veya düzlem etrafında birimlerin düzenli olarak dizilimi olarak ele alır. Dinamik simetrinin estetik açıdan daha hoş ve evrimsel olarak daha gelişmiş bir kompozisyon organizasyonu olduğunu iddia eder (Wilson, 2021).

Dinamik simetri elemanlarından biri kök dikdörtgendir (*root rectangle*). Kök dikdörtgenler hem bir karenin içinden hem de bir karenin dışından oluşturulabilir. Bir karenin dışında kök dikdörtgenler köşegenler aracılığıyla ele edilebilir. Görsel 7'de bunun bir örneği gösterilmiştir. ABCD karesinin bir kenarı 1 birim olsun. BC köşegeninin uzunluğu  $\sqrt{2}$  birimdir. B merkezli BC yarıçaplı çemberin yayı  $\widehat{CF}$  olarak belirlenir. Oluşan ABFE dikdörtgeni  $\sqrt{2}$  dikdörtgeni olarak isimlendirilir. BE köşegeninin uzunluğu  $\sqrt{3}$  birim olur. B merkezli, BE yarıçaplı çemberin yayı  $\widehat{EH}$  olarak belirlenir. Oluşan ABHG dikdörtgeni  $\sqrt{3}$  dikdörtgeni olarak isimlendirilir. Bu şekilde bu işlem devam ettirilerek, ABJI dikdörtgeni  $\sqrt{4}$ , ABLK dikdörtgeni  $\sqrt{5}$  dikdörtgeni olarak belirlenir. Bu şekilde bu işlem sonsuza kadar devam ettirilebilir. Hambidge (1920; 1967) Yunan sanatında kök beşin ötesinde bir dikdörtgenle nadiren karşılaştığını belirtir. Kök dikdörtgenler aynı zamanda bir karenin içinde de oluşturulabilir (Bigalı, 1999; Wilson, 2021).

Kök dikdörtgenlere ek olarak, Hambidge (1920), dinamiklik sağlayan karşılıklı dikdörtgenleri (*reciprocal rectangles*) ve kıvrılan kareler dikdörtgenlerini tanıtır. Tasarımlardaki açısız spiralleri ve kompozisyonları oluşturmak için karşılıklı dikdörtgenlerden yararlandığını ifade eder. Bu, herhangi bir dikdörtgende, dikdörtgene bir köşegen çizerek ve kalan köşelerden birinden bu köşegeni dik açıda kesen bir doğru parçası çizilerek yapılabilir. Görsel 7'de ABEF dikdörtgeninin köşegenine dik olacak şekilde AD doğru parçası çizilmiştir. Bu şekilde iki tane karşılıklı dikdörtgen elde edilir. ABCD ve ABEF dikdörtgenleri karşılıklı dikdörtgenlerdir (*reciprocal triangles*). Bu iki dikdörtgen birbirine benzerdir. Hambidge ayrıca Görsel 7'deki gibi Mısır sanatında bir eserin karşılıklı dikdörtgenler kullanarak çözümlemesini yapar. Karşılıklı dikdörtgenler, kök dikdörtgenler ve spiral dikdörtgenler kullanılarak farklı armonik bölümler yaratılabilir (Bigalı, 1999; Hambidge, 1920; Wilson, 2021).

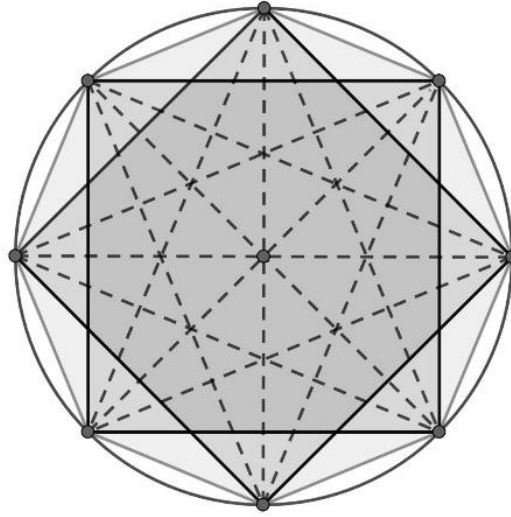


**Görsel 7.** Dinamik simetri elemanlarına göre geometrik çözümleme: (a) Kök dikdörtgenler, (b) Karşılıklı dikdörtgenler (reciprocal rectangles), (c) Mısır sanatından bir eserin geometrik çözümlemesi (Hambidge, 1920, s. 27).

Dinamik simetrinin resim ve tasarım alanlarında çeşitli uygulamalarıyla karşılaşılmaktadır. Örneğin, Wilson (2021), George Bellows'un *Massacre at Dinant* adlı eserinde ve illüstratör/tasarımcı Edward B. Edwards'ın duvar süslemelerinde dinamik simetrinin örneklerini sunar. Erickson (1986) ise, kendi sanat çalışmalarında dinamik simetri ve altın kesimden nasıl yararlandığını açıklar. Örneğin *Plan for Burning Scrub* adlı eserini bir karenin  $\sqrt{2}$ ,  $\sqrt{3}$  ve  $\sqrt{4}$  dikdörtgenleri ile genişletilmesi ile oluşturur. Yine *Living Room* adlı bir başka eserinde de altın dikdörtgen ve  $\sqrt{5}$  dikdörtgenin birbiri içine entegre edildiği bir tasarım kullanır.

### 2.1.5. Geometrik şekillerin kullanımı

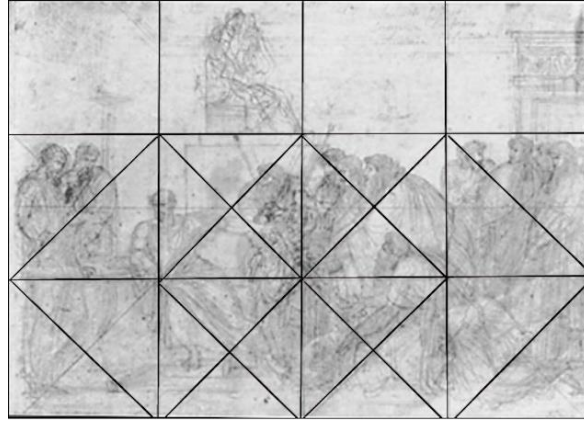
Geometrik şekillerin kullanımına yönelik yapılan çözümler incelendiğinde, sanat eserlerinde sanatçıların dönemden döneme geometrik şekillerden farklı şekilde yararlandıkları gözlenebilir. Bouleau (2014), Gotik dönemde, sanatçıların daha zor diyagramlar üzerinde çalıştıklarından, daha katı (daha net ölçüm gerektiren) matematiksel ölçüm ve uygulamaları gerektiren düzenli çokgenlerin inşa edilmesi ile eserlerini oluşturduklarından bahseder. Sanatçıların kompozisyonlarını kare, üçgen, daire ya da daire içinde beşgen, altıgen ya da sekizgen üzerine kurguladıkları görülür. *Psalter* adlı kitaptaki illüstrasyonlar ikişer ikişer düzenlenmiş bir dizi madalyon içermektedir. Bir sekizgen üzerine inşa edilmiş otuz iki madalyon grubu oluşturulmuştur. Her durumda dairenin çevresi sekiz noktada kesilir ve bu noktaları birleştiren kırışlar, tüm sahnelerin temelini oluşturan sekizgenin kenarlarını oluşturur. Sekizgen bazen bir kenarı üzerinde, bazen de bir köşesi üzerinde durur. Örneğin, kompozisyon oluşturulurken kullanılan bir diyagram Görsel 8’de yer almıştır. Bazen nesnelere (ayaklar, ağaçlar) kenarları aşmakta ve genellikle karenin köşelerini işaret etmektedir. Bu yüzden de bu eserlerde katı bir geometri kolayca fark edilebilmektedir. Orta Çağ’da her ne kadar katı bir geometri uygulamaları görülsede Bouleau (2014), bunun hayal gücünü engellemediğini Pinturicchio’nun aynı şemanın 32 farklı kombinasyonunu oluşturması ile açıklar.



**Görsel 8.** Örnek bir madalyon diyagramı

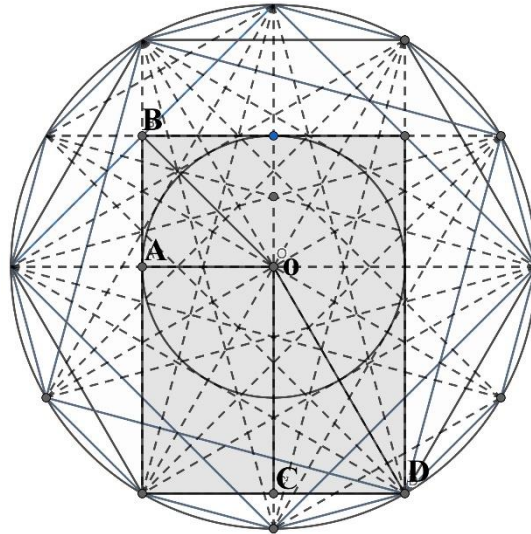
Bouleau (2014), Gotik üslubun karakteristik özelliğini, pergellerle yapılan tamamen geometrik kompozisyonlar olarak ifade eder. Pergellerle çizilen giderek daha karmaşık figürler zamanla terk edilerek Rönesans döneminden sonra daha basit şemalara yönelim olmuştur. Geometriye yönelik ilginin tamamen yok olmadığını ve değişen stillerde tablolarla etkisini gösterirken bazı dönemlerde ise önemini kaybettiğini belirtir. Dairesel şekiller (Matisse’in *The Dance*, Rubens’in *Apotheosis of Henri IV*, Titian’ın *Venus with Organ Player* adlı eserlerinde), kare (Girodet’in *Hippocrates* adlı eserinde), paralelkenar (Rembrandt’ın *The Anatomy lesson of Professor Tulp* adlı eserinde), dikdörtgen (Bronzino’nun *Allegory of Love* adlı eserinde), üçgensel veya piramitsel şekiller (Raphael’in *Portrait of Joan of Aragon*, Jan van Eyck’in *The Virgin and Child* adlı eserlerinde), beşgen (Michelangelo’nun *Sainte-Famille* adlı eserinde) gibi geometrik şekiller veya bu şekillerin birleşiminden oluşan kompozisyon çözümleri pek çok kaynakta gözlenebilir (örneğin Bigalı, 1999; Bouleau, 2014; de Haas, 1917; Poore, 1967; Taubes, 1949). Örneğin, Girodet’in *Hippocrates* adlı eserinin eskizleri incelendiğinde karelerden oluşan kompozisyonda figürlerin karelerin köşegenlerini takip edecek şekilde yerleştirildiği taslak çizimlerinden açıkça incelenebilir. Bu örnek, sanatçının geometrik elemanlardan yararlandığının bir kanıtı olarak görülebilir. Girodet’in çizimde, kompozisyonu 12 eş parçaya ayırdığı ve bunların 8’ine figürleri yerleştirdiği görülebilir (Görsel 9).





**Görsel 9.** Girodet'in *Hippocrates* adlı eserinin geometrik çözümlemesi (Bouleau, 2014).

de Haas (1917), Rubens'in eserini dairesel ve dikdörtgensel diyagrama yerleştirerek analiz etmeye çalışır. Daire içine yerleştirilen onikigenin köşegenlerinden çizilen armatürden dikdörtgen kesit olarak figürlerin yerleştirildiğini iddia eder. Bu geometrik çözümlemenin daha basitleştirilmiş hali Görsel 10'da gösterilmiş olup buradaki uzunluklar arasından aritmetiksel bir ritim bulunmaya çalışılmıştır. OA, OB, OC, OD kenarlarının karelerinin oranı 1:2:3:4 olarak bulunmuştur. OA, R yarıçaplı O merkezli dairenin  $\sqrt{1}$  katı uzunluğundayken, OB R'nin  $\sqrt{2}$ , OC R'nin  $\sqrt{3}$ , OD R'nin  $\sqrt{4}$  katı olarak bulunmuştur. Ancak yazar, orijinal eser ile bu diyagramın üst üste yerleştirilmiş halini göstermediği için bu uzunlukların resimde nereye hangi figüre denk geldiği anlaşılamamaktadır.



**Görsel 10.** Peter Paul Rubens'in *The Descent from the Cross* adlı eserinin geometrik çözümlemesi (de Haas, 1917).

## 2.2. Resimlerin geometrik çözümlemelerine yönelik eleştiriler

Bir önceki bölümde bahsedilen sanat eserlerinin geometrik olarak analizini, bazı matematikçi ve sanat tarihçisi eleştirel olarak değerlendirmiştir (Blake, 1920; Carrier, 1991; Falbo, 2005; Fischler, 1981; Herz-Fischler, 1983; Markowsky, 1992).

Bazı matematikçiler, altın oranın sanat eserlerinde yanlış kullanımını veya sanat eserlerinde kullanıldığına dair iddiaların bir tabanı olmadığını göstermeye çalışmıştır (Falbo, 2005; Fischler, 1981, Herz-Fischler, 1983; Markowsky, 1992). Markowsky (1992), altın oranla ilişkili kavram yanlışları üzerine yazdığı makalesinde, altın oranın sanat eserlerinde var olup olmadığı incelemek üzere, matematiksel bir standart geliştirir. Altın oranın sanat eserlerinde olup olmadığını %2'lik bir hata payı çerçevesinde inceleyerek 1.58-1.66 aralığını kabul aralığı olarak belirler. Eğer oran bu aralığa girse bile, altın oranın o eserde olduğuna yönelik bir kanıt olamayacağı konusunda da uyarır. Bulunan oranın bu aralıkta olması birinci testi geçtiğini ve daha fazla incelemeye değer olduğunu gösterdiğini belirtir. Ayrıca, Markowsky çoğu zaman sanat

eserlerinde altın oranı bulmak üzere sanat eserlerinde keyfi olarak bir çerçeve belirlendiğini gösterir. Falbo (2005) da benzer şekilde altın oranı elde etmek için sanat eserlerinin uzatılmaya veya kısaltılmaya çalışılarak gerçeğin esnetilmeye çalışıldığını iddia eder. Örneğin, Leonardo Da Vinci'nin bir tablosundaki St. Jerome figürünün etrafına keyfi olarak altın bir dikdörtgen çizildiğini ve bu dikdörtgenin içine St. Jerome'nin kolunun bir kısmının dahil edilmediğini gösterir.

Altın oran ve altın dikdörtgenin estetik önemi hakkında ileri sürülen çeşitli iddiaların da temelsiz olduğu belirtilmiştir (Falbo, 2005; Fischler, 1981; Markowsky, 1992). Markowsky (1992) insanların daha çok belirli bir aralıktaki orana sahip dikdörtgenleri estetik olarak tercih edebileceklerinin en makul iddia olduğunu ifade eder. Herz-Fischler (1983), sanatçıların bazı durumlarda altın oran gibi daha karmaşık oranlardan ziyade daha basit oranları tercih ettiklerini, Seurat'ın eskizleri, yazıları ve resimleri incelendiğinde aslında altın oran yerine basit oranları kullandığını belirtir.

Bir matematikçi olan Fischler (1981), iki önemli soruya dikkat çeker: Sanatçıların altın oranı kendi sanat çalışmalarında teorik bir temel olarak kullanmalı mı? ve başka bir döneme ait eserler teorik bir temel olarak altın oranı kullanıp kullanmadı mı? Herz-Fischler (1983), altın oranın resimlerde veya mimari yapılarda kullanılmasına yönelik yapılan çalışmaları inceledikten sonra, bir sanatçının altın oranı eserlerinin teorik temeli olarak kullandığını ölçümlerle söylemenin mümkün olmadığı sonucuna varır ve bu konuda belgesel kanıtın gerekli olduğunu savunur. Basit oranların kullanımı, örneğin 5/8 oranı, sayısal değerleri birbirine yakın olan Altın Oran kullanımı ile kolayca karıştırılabileceğini belirtir.

Carnegie Mellon Üniversitesi'nde sanat tarihi üzerine çalışmaları olan felsefe profesörü Carrier (1991) Charles Bouleau'nun Ressamın Gizli Geometrisi (*The Painter's Secret Geometry: A Study of Composition in Art*) adlı kitabında, kapsamlı bir analiz sunmasına rağmen, bu analizlerin herhangi bir açıklayıcı değere sahip olduğuna inanmanın zor olduğunu ifade eder. Örneğin, Caravaggio'nun *The Entombment of Christ* adlı eserinin en az on yedi çizginin üst üste bildirilmesi ile analiz edilmesinde olduğu gibi, hemen hemen her resmin böyle bir çizgi labirentine indirgenebileceği duygusunun analizleri ikna edici yapmadığını ifade eder. Bu eleştirilerin yanı sıra, Carrier kitabı adil bir bakış açısı ile alır. Sanat eserlerinin geometrik çözümlenmesine yönelik olan bu eser orijinal nitelikte olduğu için yazarın bazı noktaları yanlış anlaması veya ara sıra hatalar yapmasının beklenebilir bir durum olduğunu da ifade eder. Buradaki belirsizlik aslında, Herz-Fischler (1983)'in dikkat çektiği soru ile örtüşür. Herz-Fischler belli bir ressamın aklında teorik bir model olarak altın sayı olup olmadığını, başka bir deyişle, altın sayıyı elde etmek için bilinçli olarak geometrik bir yapı kullanıp kullanmadığının veya altın sayıya yaklaşma niyetiyle bilinçli olarak basit bir oranı kullanıp kullanmadığının asıl önemli soru olduğuna dikkat çeker. Bouleau'nun kitabında Claude Lorrain ve Girodet gibi bazı sanatçıların eskizlerinde bu tip geometrik kompozisyonların bilinçli olarak kullanıldığına yönelik bulgular da yer alırken; bir yandan da Bouleau, kendi kitabında yapmış olduğu analizlerin tek başına çürütülemez kanıt içermediğini ve başka tatmin edici farklı diyagramların da uygulanabileceğini söyleyerek kitaptaki iddia edilen analize her zaman karşı çıkılabileceğini belirtir.

Benzer eleştiriler, Hambidge'nin Dinamik Simetri teorisine yönelik de olmuştur (Blake, 1920; Carpenter, 1921). Blake (1920), dinamik simetri üzerine eleştiri makalesinde, Hambidge'nin yazılarının anlaşılır olmadığından, kavramların ve terimlerin açıkça ifade edilmediğinden bahseder. Gereğesi olmayan sonuçlara ulaştığına, bir veya iki istisna dışında analiz edilen vazoların ve diğer nesnelerin boyutlarına yer verilmediğine ve bu nedenle verilen diyagramların orijinallerine ne kadar yakından uyduğunu tespit etmenin imkânsız olduğuna, ideal olan ile aradaki tutarsızlıklar hakkında herhangi bir tartışmanın yer almadığına değinir. Benzer şekilde de Haas'ın 1917 yılındaki yaptığı geometrik çözümlemelerde, ortaya atılan iddianın orijinal eserle ne kadar tutarlılık sağladığı anlaşılammaktadır. Ancak yazar bu tip geometrik çözümlemelerde dikkate alınması gereken önemli hususlardan bahseder. Örneğin, çözümlemelerde reproduksiyon üzerinden çözüm yapmanın uygun olmayabileceğini, reproduksiyonların orijinal eserlerle birebir uymama ve bozulma sorunlarının olabileceği konusunda uyarır. Örneğin, siyah beyaz reproduksiyonlarda farklı ton ve renklerin iyi gözlenemeyeceği için orijinal eserdeki bazı çizgilerin görünmeyebileceğinden ve geometrik çözümlemelerin eksik olabileceğinden bahseder. Ayrıca tabloların günümüze ulaşana kadar boyutlarında oluşan değişimlerden dolayı hata payları da olabileceğini belirtir.

### 3. Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada, disiplinlerarası matematik ve resim sanatı dalı bağlamında iki disiplin arasındaki etkileşim noktalarından biri olan resim kompozisyonlarının geometrik çözümlemelerine odaklanılmıştır. Yapılan çalışmalar incelendiğinde, araştırmacıların çözümlemelerde ressamın matematikle ilgili beş kavram veya teknikten yararlandıklarını ifade ettikleri gözlenmiştir. Bunlar şu şekilde özetlenebilir: (1) altın oran ve altın dikdörtgen kullanımı, (2) müzikal uyum oranlarının ve diğer basit oranların kullanımı, (3) *rabatment*

tekniklerini kullanımı, (4) geometrik şekillerin kullanımı, (5) dinamiklik yaratan elemanların kullanımı (dinamik simetri, dinamik müzik oranları, yılanı eğri ve köşegensel kompozisyonların kullanımı). Bu kavram ve teknikler birbirinden bağımsız olmayıp sanatçıların bu teknikleri bir arada da kullandığı ifade edilmiştir.

Sanat eserlerinin geometrik çözümlerine yönelik eleştirel çalışmalar incelendiğinde ise, bu çalışmaların; yapılan çözümlerinin gerçekte ne kadar sanatçılar tarafından teorik bir çerçeve olarak bilinçli olarak uygulandığının belirsizliği (Herz-Fischler, 1983) ve bu çözümlerinin nasıl yapıldığına dair kanıtların yetersizliği ya da yanlışlığı ile ilgili olmuştur (Carrier, 1991; Markowsky, 1992). Bazı istisnai durumlar dışında (sanatçıların geometriyi kullandığına dair eskizleri) dışında yapılan çözümlerinin aslında çürütülebileceği veya farklı şekilde yorumlanabileceği tartışılmıştır (Blake, 1920; Bouleau, 2014). Bu tartışmalar, sanatçıların hiç geometriden yararlanmadığı anlamına gelmeyip, eserlerin geometrik çözümlerini ile ilgili kanıtların dışında basit bir şekilde genellemeler yapmadan, dikkatli olarak yorumlanması gerektiğini vurgulamaktadır. Bir resim kompozisyonunun geometrik çözümlenmesine etki eden pek çok faktör olabilir. Örneğin, orijinal eser üzerinde veya siyah beyaz bir reproduksiyonu üzerinde çalışılıp çalışılmadığı ve orijinal eserin günümüze kadar boyutlarındaki değişimler (de Haas, 1917), ölçümlerin tam olarak hangi noktalardan yapıldığı, analiz yapan kişinin aklındaki değişimlere uyandırma çalışmaları (Markowsky, 1992) gibi faktörler ölçümlerin doğruluğuna etki eden faktörler olabilir. Ayrıca sanatçıların neyi geometri olarak algıladıkları (sadece köşegenlerden çizilen diyagramlarla oluşturulan geometrik şekiller, geometrinin kullanımına yönelik bir örnek olabilir mi?) veya bir matematikçinin bir resimde matematiğin veya geometrinin kullanılıp kullanılmadığına karar vermeden önce matematiği nasıl algıladığı da tartışmaya değer konulardan biridir.

Bu araştırma klasik sanat çerçevesinde yapılan geometrik çözümlere odaklanan çalışmalarla sınırlı olup, geometrik bir çözümleri yapmayı hedeflememektedir. Araştırmada kullanılan kavram ve örnekleri bütün dönemlere, bütün resim sanat dalı eserlerine veya bir sanatçının bütün eserlerine genelleme yapılmamaktadır. Araştırma, geometrik çözümlere yönelik yapılan çalışmaları ve bu çözümlere yönelik eleştirileri sunarak bu alana eleştirel bir bakış açısı ile yaklaşmayı hedeflemektedir. Aynı zamanda resim kompozisyonu oluşturmada kullanılan geometrik kavram ve örneklerin ulusal alanyazına kazandırmanın da alana önemli katkıları olacağı düşünülmektedir. Resimlerdeki geometrik çözümlerini tarif ederek ve bu çözümlere yönelik eleştirileri dile getirerek resim ve matematik arasındaki devamlılığın kompozisyon bağlamında nasıl sağlanabileceğini tartışmak ayrıca bir önem taşımaktadır.

Günümüzde yapılan bu araştırmaların azlığının sebebini bu tip çözümlere yönelik eleştiriler açıklayabilir. Bunun yanı sıra, Bouleau (2014) geometriye yönelik ilginin tamamen yok olmadığını ve değişen stillerde tablolarla etkisini gösterdiğini, bazı dönemlerde ise öneminin çoğunu kaybettiğini belirterek bunun sebebini, artık stüdyolarda, kompozisyon hakkında öğretim elemanlarının bilgilerinin körelmesi veya başka konulara odaklanmaları ile açıklar. Matematik ve sanat üzerine öncü çalışmaları olan İtalyan matematikçi Michele Emmer ise matematik ve sanat arasındaki dönemsel kopukluğun sebebini, sanatçıların ve sanat tarihçilerinin görsel matematik alanındaki tüm yenilik ve gelişmeleri takip etmekte zorlanmaları ile açıklar (Emmer, 1994). Bu devamlılık, her iki disiplindeki gelişmelerin takip edilmesi, bunların bilinçli olarak eğitim ortamına entegre edilmesi, Maurits Cornes Escher'in matematikçilerle iş birliği örneğinde (Ernst, 2012) olduğu gibi, sanatçıların aktif olarak matematiksel fikirlerle yüzleşmesine fırsat sunacak disiplinlerarası eğitimler ile sağlanabilir. Devamlılığın sağlanabilmesinin bir diğer yolu ise, McManus, Cook ve Hunt (2010)'ın farklı büyüklüklerdeki dikdörtgenlerin estetik seçimlerde etkisine yönelik çalışmasında olduğu gibi matematik ve resim dalı etkileşimi bağlamında kompozisyonel geometrinin estetik seçimlerde etkili olup olmadığına yönelik deneysel psikoloji çalışmalarının artırılması ve bu araştırmalarla bu iddiaların desteklenmesi veya çürütülmesi ile olabilir. Kompozisyonların geometrik çözümlenmesini eleştirel bir bakış açısı ile ele alan bu incelemenin hem sanat eğitimi hem de matematik eğitimi araştırmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## Kaynakça

- Barker, N. J. (2000). 'Diverse passion': Mode, interval and affect in Poussin's paintings. *Music in Art*, 25(1-2), s. 5-24. <https://www.jstor.org/stable/41818356>
- Bigalı, Ş. (1999). *Resim sanatı*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Blake, E. M. (1920). Dynamic symmetry—A criticism. *The Art Bulletin*, 3(3), s. 107-127. <https://doi.org/10.1080/00043079.1920.11409693>

- Bouleau, C. (2014). *The painter's secret geometry: A study of composition in art*. Dover Publications.
- Carpenter, R. (1921). Dynamic symmetry: A criticism. *American Journal of Archaeology*, 25(1), s. 18-36.
- Carrier, D. (1991). Review of Courbet's realism; Realism, writing, disfiguration. On Thomas Eakins and Stephen Crane by M. Fried. *History and Theory*, 30(3), s. 368-381.  
<https://doi.org/10.2307/2505565>
- Ditner, D. C. (1983). Claude and the ideal landscape tradition in Great Britain. *The Bulletin of the Cleveland Museum of Art*, 70(4), s. 147-163.
- Emmer, M. (1994). Art and visual mathematics. *Leonardo*, 27(3), s. 237-240.
- Emmer, M. (2005). *The visual mind II*. MIT Press.
- Erickson, B. (1986). Art and geometry: Proportioning devices in pictorial composition. *Leonardo*, 19(3), s. 211-215.
- Ernst, B. (2012). *The magic mirror of M. C. Escher*. Taschen.
- Falbo, C. (2005). The golden ratio—A contrary viewpoint. *The College Mathematics Journal*, 36(2), s. 123-134. <https://doi.org/10.1080/07468342.2005.11922119>
- Fathauer, R. W. (2007). A survey of recent mathematical art exhibitions. *Journal of Mathematics and the Arts*, 1(3), s. 181-190. <https://doi.org/10.1080/17513470701689167>
- Fischler, R. (1981). On the application of the golden ratio in the visual arts. *Leonardo*, 14(1), s. 31-32.
- Gamwell, L. (2016). *Mathematics and art: A cultural history*. Princeton University Press.
- de Haas, K. H. (1917). The geometric basis of pictorial art. *The Art World*, 1(6), s. 436-440.  
<https://doi.org/10.2307/25587830>
- Hambidge, J. (1920). *Dynamic symmetry: The Greek vase*. Yale University Press.
- Hambidge, J. (1967). *The elements of dynamic symmetry*. Dover Publications.
- Herz-Fischler, R. (1983). An examination of claims concerning Seurat and the golden number. *Gazette des beaux-arts*, 101, s. 109-112.
- Kemp, M. (1990). *The science of art: Optical themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat*. Yale University Press.
- Kus, M. ve Cakiroglu, E. (2022). Mathematics in the informal setting of an art studio: Students' visuospatial thinking processes in a studio thinking-based environment. *Educational Studies in Mathematics*, 110(3), s. 545-571. <https://doi.org/10.1007/s10649-022-10142-8>
- Lawrence, C. (2023). A Decade of MoMath: TEN acity, In TEN sity, and Po TEN tial. *The Mathematical Intel-ligencer*, 1-6. <https://doi.org/10.1007/s00283-022-10257-z>
- Markowsky, G. (1992). Misconceptions about the golden ratio. *The College Mathematics Journal*, 23(1), s. 2-19. <https://doi.org/10.1080/07468342.1992.11973428>
- McManus, I. C., Cook, R. ve Hunt, A. (2010). Beyond the golden section and normative aesthetics: Why do individuals differ so much in their aesthetic preferences for rectangles? *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 4(2), s. 113-126. <https://doi.org/10.1037/a0017316>
- Ocvirk, O.G., Stinson, R.E., Wigg, P.R., Bone, R.O. ve Cayton, D.L. (2015). *Sanatın temelleri: Teori ve uygulama*. Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Poore, H. R. (1967). *Pictorial composition: An introduction*. Courier Corporation.
- Sertöz, A. S. (2019). *Öklid'in elemanları*. TÜBİTAK.
- Taubes, F. (1949). *Pictorial composition and the art of drawing*. Dodd Mead ve Company,
- Wilson, J. (2021). Dynamic symmetry: A history and analysis. *Journal of Mathematics and the Arts*, 15(1), s. 19-32. <https://doi.org/10.1080/17513472.2020.1805157>
- Winner, E., Goldstein, T. R. ve Vincent-Lancrin, S. (2013). *Educational research and innovation art for art's sake?* OECD.

## Nuri Bilge Ceylan ve Taşra: Film Afişleri Üzerinden Göstergebilimsel Bir Analiz

### Nuri Bilge Ceylan and the Provincial: A Semiotic Analysis on Film Posters

Tamer Ataç, *Fotoğrafçılık ve Kameramanlık Programı, İzmir Kavram MYO*, 0000-0003-2970-5322

Duygu Dinçeli, *Grafik Tasarımı Programı, İzmir Kavram MYO*, 0000-0002-5173-5942

#### Özet

Bu çalışma, Nuri Bilge Ceylan'ın taşra tasvirinin film afişlerindeki yansımalarını incelemektedir. Film afişlerinde resmettiği taşrada; hangi anlam öğelerine başvurulduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda Nuri Bilge Ceylan'ın taşra temalı filmlerinin afişleri incelenmiştir. Bu filmler şöyledir: Koza, Kasaba, Mayıs Sıkıntısı, Uzak, Bir Zamanlar Anadolu'da, Kış Uykusu ve Ahlat Ağacı. Nuri Bilge Ceylan, Türk sinemasında taşra temsili için güncel ve en özgün örneklerini sergileyen yönetmenlerinden biri olarak gösterilmektedir. Filmlerinde anlatıya mutlak hâkimiyet sağlamayı tercih eden bir yönetmendir. Nitelik tüm filmlerinde senarist, kurgucu ve yönetmen koltuğuna da kendisi oturmaktadır. Aynı zamanda bir fotoğrafçı olan Nuri Bilge Ceylan'ın filmlerinde anlatıya gösterdiği titizliği, afişlerinde de gözlemlemek mümkündür. Film afişleri; bilgilendirici ve özetleyici olmakla beraber aynı zamanda sembolik ifadelerle de sıklıkla yer veren bir görsel tasarım ürünüdür. Sembolik ifadelerin kullanılması, yananamların da önem kazanmasına neden olur ve bunun neticesinde film afişleri anlam yüklü bir görsel dizgeye dönüşür. Bu durumu, Nuri Bilge Ceylan'ın taşrayı konu alan film afişlerinde de gözlemlemek mümkündür. Çalışma kapsamında incelenen film afişleri, göstergebilimsel bir yaklaşım ile incelenmiştir. Çalışmada incelenen afişler, önce anlam öğelerine ayrıştırılmıştır. Ardından anlam öğelerinin yananlam düzeyindeki karşılıkları ifade edilmiştir. Bu kavramlar, tablolar halinde paylaşılmıştır. Sonrasında tüm anlam öğeleri ve yananamlar, bağlamsal yananlam başlığı altında bütüncül olarak değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, Ceylan'ın taşra temalı film afişlerinde bir takım anlam öğelerine sıklıkla başvurduğu görülmüştür. Bunlar en başta ağaç, doğa ve mevsimlerdir. Afişlerde genellikle durgun ve karamsar bir hava hâkimdir. Bu karamsarlık; yüz ifadesi, kara bulutlar ve mevsim şartlarından da hissedilebilmektedir. Öte yandan sıklıkla kullanılan yol unsuru taşra üçlemesi olarak da bilinen Kasaba, Mayıs Sıkıntısı ve Uzak filmleri bağlamında anlamlı olarak değerlendirilmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Nuri Bilge Ceylan, Taşra, Türk sineması, film afişi, göstergebilim.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Sinema, tasarım.

#### Abstract

This study examines the reflections of Nuri Bilge Ceylan's portrayal of the provincial on film posters. It aims to reveal which meaning elements are used to depict of the provincial in film posters. In this context, Nuri Bilge Ceylan's provincial themed film posters were examined. These films are as follows: Koza, Kasaba, Mayıs Sıkıntısı, Uzak, Bir Zamanlar Anadolu'da, Kış Uykusu, Ahlat Ağacı. Nuri Bilge Ceylan is shown as one of the directors who exhibit the current and most original examples of provincial representation in Turkish cinema. He is a director who prefers to have dominance over the narrative in his films. As a matter of fact, he is also the writer, editor and director of all his films. It is possible to observe the meticulousness that Nuri Bilge Ceylan, who is also a photographer, shows to the narrative in his films, as well as in his posters. Film posters; it is a visual design product that is informative and summative, but also often includes symbolic expressions. The use of symbolic expressions causes connotations to gain importance, and as a result, film posters turn into a meaningful visual string. It is possible to observe this situation in the film posters of Nuri Bilge Ceylan about the provincial. The film posters examined within the scope of the study were first decomposed into semantic elements. Then, the equivalents of the meaning elements at the connotation level were expressed. These concepts are shared in tables. After that all these meaning elements and connotations were evaluated holistically under the title of contextual connotation. As a result of the evaluations, it has been seen that Ceylan frequently refers to some meaning elements in the film posters with the provincial theme. These are primarily; trees, nature and seasons. The posters generally have a stagnant and pessimistic atmosphere. This pessimism can also be felt by facial expression, dark clouds and seasonal conditions in posters. On the other hand, the frequently used road element has been evaluated as meaningful in the context of Kasaba, Mayıs Sıkıntısı and Uzak films, also known as the provincial trilogy.

**Keywords:** Nuri Bilge Ceylan, provincial, Turkish cinema, film poster, semiotics.

**Academical Disciplines/Fields:** Cinema, design.

- Sorumlu Yazar:** Tamer Ataç, *Fotoğrafçılık ve Kameramanlık Programı, İzmir Kavram MYO*.
- Adres:** Oğuzlar Mah. 1251/2 Sok. No:8 35230 Konak/İzmir.
- e-posta:** tamer.atac@kavram.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:**19/12/2023
- doi:** 10.17484/yedi.1277060

**Geliş tarihi:** 04.04.2023 / **Kabul tarihi:** 11.09.2023

## 1. Giriş

Afişler, çeşitli görsel öğeleri bir bütünlük içerisinde barındıran grafik tasarımlardır. Sembolik olarak anlam üretebilme kabiliyetleri sayesinde sanatsal ve/veya düşünsel bir dışavurum aracı olarak vurgulamak istediği konuya işlev kazandırır. Bu dışavurum, estetik ve anlam kavramlarının kesişim noktasına işaret eder. Bu yönüyle zengin bir anlam üretebilme alanı vaat eden afişler, film tanıtımlarında da sıklıkla karşımızda çıkan görsel materyaller olarak yer alır. Böylece, afiş aracılığı ile film hakkında bir anlatı da yapılandırılmış olur. Bu anlatı, film oyuncularını ve filmin geçtiği mekânlardan oluşabildiği gibi filme yönelik birtakım unsurları ifade eden simgesel göstergeler aracılığı ile de oluşabilir. Bu açıdan, afişler film anlatısının bir parçası haline gelir.

Nuri Bilge Ceylan, Türk sinemasında taşra temasını işleyen yönetmenler arasında önde gelen isimlerden biri olarak gösterilmektedir. Ceylan'ın taşrası, geçmişte idealize edilmiş olan masalsı ve masumiyet ile işlenen bir taşra değildir. Bugün var olan gerçekliğiyle, taşrada ne kaldıysa ve taşra neye dönüştüyse onu yansıtmaya çalışan bir taşradır (Suner, 2006, s. 107). Ceylan, taşra gerçekliği tasavvurunu; arada kalmışlık ve sıkışmışlık duyguları ile yoğurarak ortaya koyar (Aytekin, 2015, s. 249). Filmlerindeki bu sıkışmışlık ve arada kalmışlık hissi, afişlerinde de kendini gösterir.

Nuri Bilge Ceylan bu zamana kadar çekmiş olduğu filmlerin tümünde; senarist, kurgu ve yönetmen koltuğuna kendisi oturmuştur. Buradan hareketle yönetmenin anlatı üzerinde hâkimiyete ne denli önem verdiği görülmektedir. Dolayısıyla mesleğe fotoğrafçılık ile başlayan Ceylan'ın film afişleri incelendiğinde, aynı hâkimiyeti film afişlerinde de titizlikle uyguladığı görülür.

Sinemanın endüstriyel eğilimlerin tahakkümüne her geçen gün teslim olması ve kâr maksimizasyonunu incelemesi (Özen ve Çelenk, 2006, s. 87-88), hiç şüphesiz filmlerin tema ve anlatı tercihlerini de etkilemiştir. Nitelikten önce ekonomik gerekçeler çerçevesinde şekillenen endüstriyel sinemanın, popüler temaları ve yüzeysel anlatıları tercih etmesine karşın; Ceylan'ın tercih ettiği anlam yoğun ve izleyeni düşünmeye davet eden sembolik anlatımı nitelik yönünden incelenmeye değer bir pencere vaat etmektedir. Buradan hareketle bu çalışmada, Nuri Bilge Ceylan'ın taşra temasını konu aldığı *Koza* (1995), *Kasaba* (1998), *Mayıs Sıkıntısı* (2000), *Uzak* (2002), *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011), *Kış Uykusu* (2014) ve *Ahlat Ağacı* (2018) filmlerinin afişleri incelenmiştir. Ceylan'ın görsel bir anlatı formu olarak film afişlerinde başvurduğu anlatı, göstergebilimsel ölçütler gözetilerek analiz edilmiştir.

## 2. Çağdaş Göstergebilim Çalışmaları

Gösterge; temsil ettiği şeyin yerini alan nitelikteki her çeşit biçim, nesne, olgu vb. olarak tanımlanabilir (Rifat, 2009, s. 11). Göstergelerin bir araya gelmesi oluşan bütüncül yapı ise gösterge dizgesidir. Kısa ve öz bir tanımlama ile göstergebilim, biçim içindeki göstergeleri ve bu göstergelerin dizgelerini inceleyen bir bilim dalıdır (Güz vd., 2002, s. 155).

Göstergebilim disiplininin temellerini oluşturan iki öncü isimden bahsedilebilir: Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce. Saussure, dil ile ilgili çalışmaları dilbilim çatısı altında incelerken, dilin dışında kalan göstergeleri incelemek için bir bilim dalının kurulması gerektiğini öne sürer ve bu bilim dalını Fransızca *sémiologie* yani göstergebilim olarak adlandırır (Rifat, 2009, s. 32). Saussure'e göre dilbilim, göstergebilimin konu başlıklarından biridir (Rifat, 2009, s. 33). C. S. Peirce'e göre ise göstergebilim, mantık biliminin diğer bir adıdır. Peirce, göstergebilimi hem dilsel hem de dil dışı göstergeler ile birlikte değerlendirmiş ve bunu İngilizce *semiotic* yani göstergebilim olarak adlandırmıştır (Rifat, 2009, s. 30). Peirce felsefi bir yaklaşım sergileyerek deneyimlerimizi ve dünyayı anlamakla ilgilenirken, Saussure ise bir dilbilimci olarak öncelikle dil ile ilgilenmiştir (Fiske, 2003, s. 66). Göstergebilim alanında öncü isimlerden biri de Roland Barthes'dır. Barthes ve Saussure'ün göstergebilimi ele alış biçimleri farklıdır. Saussure göstergebilimi dilbilimin üzerinde kategorize ederken, Barthes göstergebilimi dilbilimin altında kategorize eder. Barthes, Saussure gibi yazılı metinlere ağırlık vermez. Örneğin, modanın da bir gösterge dizgesi olduğunu ve bu gösterge dizgesinin dil sayesinde gerçeklik kazandığını ifade eder. Ona göre dil her yerdedir (Bircan, 2015, s. 19).

### 2.1. Charles Sanders Peirce ve Göstergebilim Yaklaşımı

Charles Sanders Peirce ve Ferdinand de Saussure, göstergelerin anlam yaratma süreçlerine yönelik olarak, ikisinin de birbirinin yaptığı çalışmalardan haberi olmamasına rağmen benzer modeller ortaya koymuşlardır. "Her ikisi de anlamı irdeleyerek; gösterge, okur (kullanıcı) ve dışsal gerçeklik arasındaki üç köşeli ilişkiyi modelin zorunlu bir ögesi olarak belirlemişlerdir" (Fiske, 2003, s. 64). Peirce, göstergebilimin temelini mantık bilimi temeline oturtmuştur (Özmkas, 2009, s. 35). Göstergebilimin eksiksiz bir şekilde

sınıflandırmasını amaçlayan Peirce, üçlüklerden oluşan bir göstergeler dizgesi ortaya koymuştur. Bu dizge toplamda 10 üçlük ve 66 sınıftan oluşmaktadır. Bu üçlüklerden en yaygın olarak başvurulana; görüntüsel gösterge (icon), belirti (sign) ve simge (symbol) üçlüsüdür (Rifat, 2013, s. 179).

Barthes'ın görüntüsel göstergesi, dışarıdaki gerçekle bir benzerlik bağına sahiptir. Belirtmiş olduğu nesneyle aynı özellikleri taşır. Örneğin, portreler bir görüntüsel gösterge sayılabilir (Rifat, 2018, s. 123). Belirti ise, işaret edilen nesneyle bir yakınlık bağı içindedir. Nesneden doğrudan olarak etkilenir (Rifat, 2013, s. 44). Dumanın varlığı ateşin belirtisi olabilir. Üçlünün son bileşeni simge, toplumdaki uzlaşmaya bağlı olarak oluşturulan bir göstergedir (Rifat, 2013, s. 98). Beyaz güvercinin ve zeytin dalının barışı simgelemesi gibi. Simge, toplumsal uzlaşmayı gerektirdiği için her toplumda farklılık gösterebilir.

## 2.2. Ferdinand de Saussure ve Göstergebilim Yaklaşımı

Ferdinand de Saussure göstergebilimi dilbilim ile iç içe ele alır. Saussure'ün dil tanımı karşıtlıklardan oluşur. Bu karşıtlıklardan biri de söz ve dil arasındadır. Saussure'e göre söz, bireyseldir ve anlaktır. Ancak dil, birey dışında kalan toplumsal bölümdür. Dil, varlığını toplumu oluşturan üyeler arasındaki bir tür sözleşmeye borçludur (Ünal, 2016, s. 383-384). Dili meydana getiren öğeler tek başlarına yapıdan, yani dizgeden yoksundur. Bu öğeler ancak birbirleri arasındaki karşılıklı ilişkileri ile tanımlanabilirler. Örneğin, satrançta bir taşın değerinin, oyunda belirlenen kurallar ve o taşın diğer taşlarla olan bağıyla belirlenmesi gibi (Ünal, 2016, s. 384).

Saussure'e göre dil, bir göstergeler dizgesidir. Bu göstergeler dizisi ise kavramlara işaret eder (Rifat, 2020, s. 235). Saussure göstergeyi, gösteren ve gösterilen olarak ele alır (Fiske, 2003, s. 67). Gösteren, doğrudan algılanan anlamdır. Gösterilen ise gösterenin içeriği ile ilgilidir (Rifat, 2018, s. 135). Kapı sözcüğü üzerinden örneklemek gerekirse; sözcük olarak kapı gösterendir. Bu sözcüğün aklımızda uyandırdığı kapı kavramı ise gösterilendir. Herhangi bir dilde kullanılan kapı sözcüğüyle, kapının anlak olarak zihnimize uyandırdığı kapı kavramı, beraber kapı dediğimiz göstergeye işaret eder (Ünal, 2016, s. 385).

Saussure aynı zamanda gösterenin nedensizliği ilkesini savunur. Ona göre dilsel gösterge (sözcükler) ve gönderge (dış gerçeklik) arasındaki bağ nedensizdir. Bu anlam toplumsal uzlaşmaya bağlıdır, doğal değildir (Rifat, 2013, s. 167). Saussure, göstergebilim çalışmaları çatısı altında genellikle dil sistemi ile ilgilenmiştir. Dil sisteminin gerçeklikler ile girdiği etkileşimi incelemiştir. Daha çok cümle ile oluşturulan karmaşık anlamlara ve cümlede biçimin anlamı nasıl etkilediği üzerinde durmuştur (Fiske, 2003, s. 115). Ancak gösterenin; okurun bireysel edinimleriyle ne tür bir etkileşime girdiği konusu ile neredeyse hiç ilgilenmemiştir.

## 2.3. Roland Barthes ve Göstergebilim Yaklaşımı

Roland Barthes, kendine özgü yaklaşımıyla genellikle popüler kültür üzerinde çalışmış ve bu alanda çözümlenmeler yapmıştır. Barthes, göstergebilimi yazılı metinler ile sınırlamaz. Ona göre, günlük hayattaki sıradan şeylerden yüksek sanat yapıtlarına kadar her şey, gösterge düzeyinde çözümlenebilir. Onun göstergebilim anlayışı, gösterge dizgilerini anlamak, göstergelerin yapısal işleyişlerini çözümlenmek ve açıklamak üzerinedir (Karaman, 2017, s. 31). Saussure'ün aksine Barthes, göstergebilimi, dilbilimin bir alt kolu olarak değerlendirmek gerektiğini savunur (Erkman, 1987, s. 28).

Gösteren ve gösterilen arasında kurulan ilişkiye anlamlandırma denir (Karaman, 2017, s. 31). Barthes, göstergebilimin daha çok anlamlandırma süreçleri ile ilgilenmiştir. Öyle ki; Barthes, göstergebilim çalışmaları alanında düzenlam ve yananlam kuramlarının öncülüğünü de üstlenmektedir. O, anlamlandırmanın birinci düzeyini düzenlam olarak ifade eder. Düzenlam düzeyi, aynı zamanda Saussure'ün de üzerine çalıştığı düzeydir (Fiske, 2003, s. 116). Düzenlam, gösterenin birincil anlamına karşılık gelir. İkinci düzey ise yananlam düzeyidir. Yananlam, gösterenin kültürel bağlam içerisinde kazandığı anlamdır (Barthes, 2016a, s. 86). Barthes'a göre gösterilen, göstergeye başvuranın gösterden anladığı "şey"dir (Karaman, 2017, s. 32). Metin içinde yer alan göstergelerin ifade ettiği anlamlar kültürden kültüre değişebilmektedir (Barthes, 2016b, s. 17). Dolayısıyla Barthes çoklu anlamın varlığını vurgulayarak ikinci düzeye yani yananlama işaret eder.

## 3. Film Afişleri

Bir grafik ürün, görsel öğeleriyle dikkat çekerek alışık olunan yorumlar dışında ele aldığı, o tasarımı etkileyici ve ilgi çekici bir hale getirmiş olarak hedef kitleye yansıtacak, grafik dilin varlığına da önem kazandıracaktır. Bu bakımdan grafik dil; çizgi, leke, simge, fotoğrafı, soyutlama, eğretileme, tipografi gibi anlatım biçimlerinin görselleştirilmesiyle yeni anlatım olanaklarının ifade edilmesini sağlayan, ortaya çıkan

sentezleri farklı anlatım biçimleriyle geliştirmeye çalışan bir yapıdadır (Turgut, 2013, s. 16). Afişler de grafik dilin sunum alanı olarak görsel öğelerin birbirleriyle kurdukları ilişki sonucunda ortaya çıkan, anlaşılır bir dil bütünlüğüne sahip olan kültürel göstergelerdir. Bu göstergeler, sanat ve tasarım kaygısının eşit olduğu grafik ürünlerini temsil etmektedir (Becer, 2018, s. 201-204). İzlenmek için değil de fark edilmek için tasarlanan afişler, bir mesajı çarpıcı şekilde iletme kaygısıyla diğer medya araçlarından da ayrılan konumdadır. Bu özelliğiyle, insanların içinde bulunduğu alışkanlıkları ve düşünceleri yönlendirebilmektedir (Uslu, 2017, s. 27-29).

Filmler de televizyon, resim vb. görsel imgeler aracılığıyla bilgi ileten anlatılardır. Bilgiyi ileten bu anlatılar, görsel olan içeriği estetik olarak ön plana çıkarmayı hedefleyen afişlerinden yararlanır (Parsa, 2008, s. 17-18). Afişlerin de tarihsel süreçte sinema salonları önünde sinema fenerleriyle başlayan tanıtımlar sonucu şekillenen haber iletme isteği günümüze kadar ulaşmıştır. Sinema sektörünün gelişmesiyle birlikte matbaa sektörünün ilerlemesi, afiş tasarımlarını etkili bir tanıtım aracı yapmıştır. Fotoğraf, renk, illüstrasyon, çizgi gibi farklı görsel öğelerin bir arada olması, film afişlerinin dikkat çekici yönünü oluştururken, film afişini tasarlayan tasarımcının ifade yöntemini de içerisinde barındırır. Bu bakımdan afişlerin, filmler hakkında değerlendirme yapılabilmesini sağlayan, izleyici aklında anlamsal derinlikler oluşturmaya çalışan bir yanı olduğu görülür (Parsa, 2008, s. 120). Bir filmi izlemeden önce izleyicinin ilk olarak karşılaştığı, film hakkında bilgi veren, kültürel olarak da yaşanan dönem hakkında bazı bilgileri yansıtan film afişleri, filmin konu ve içeriğine dair ön bilgilerin aktarıldığı sunumlar olarak karşımıza çıkar. Sahip olduğu görsel ve tipografi ile de bilinçaltına etki ederek, filmde yer alan konular hakkında yönlendirir (Çeken ve Arslan, 2016, s. 508-509).

#### 4. Nuri Bilge Ceylan Sineması ve Taşra

Metinlerarasılık unsurları göz önünde bulundurulduğunda Nuri Bilge Ceylan'ın taşra temasını konu aldığı filmlerini, iki dönem altında incelemek mümkündür. Birinci dönem, yönetmenin ilk filmi olan *Koza* ile başlar; *Kasaba*, *Mayıs Sıkıntısı* ve *Uzak* filmleri ile devam eder. *Kasaba* filmi *Koza* filminin devamı niteliğinde olmakla beraber; *Kasaba*, *Mayıs Sıkıntısı* ve *Uzak* filmleri arasındaki metinlerarasılık; üç yapımın da birbirlerinin devamı niteliğinde filmler olarak değerlendirilmesine neden olmuştur. Nitekim yönetmenin bu üç filmi zaman içinde taşra üçlemesi olarak anılmıştır.

İkinci dönem filmleri arasında metinlerarasılıktan bahsetmek mümkün değildir. Üç film de tematik olarak taşrayı ele almakla beraber, konuları yönünden bağımsız bir niteliğe sahiptir. Bu dönem içinde yer alan filmler şöyledir: *Bir Zamanlar Anadolu'da*, *Kış Uykusu* ve *Ahlat Ağacı*.

##### 4.1. *Koza* Film ve Taşra Üçlemesi

Taşra, Nuri Bilge Ceylan'ın sinema dünyasının önemli bir parçasıdır. Onun filmlerinde taşra temsiline sıklıkla rastlanır. Taşra teması, bir anlamda Ceylan'ın çocukluğundan sinemasına taşıdığı bir döneme işaret eder, taşra durağanlığı ile birleşir. Ceylan'ın bu yaklaşım ile sıkça başvurduğu duygular, arada kalmışlık ve sıkışmışlık ifadeleri şeklinde kendini gösterir (Aytekin, 2015, s. 249). Yönetmenin taşra üçlemesi olarak da bilinen üç uzun metraj filmi bulunmaktadır. Bunlar *Kasaba* (1995), *Mayıs Sıkıntısı* (1999) ve *Uzak* (2002) filmleridir. Nuri Bilge Ceylan'ın ilk filmi olan *Koza* (1995)'yı da bir kısa film olarak bu üçlemenin başına eklemek yanlış olmayacaktır. Dolayısıyla Ceylan'ın taşra temasını konu edinen filmlerinden ilki *Koza*'dır. Bu film, aynı zamanda yönetmenin ilk filmidir. Siyah-beyaz ve kısa film formatında çekilmiştir. Filmde bir diyalog bulunmamasıyla birlikte, rüzgâr sesi, yaprak sesleri ve su hışırtısı gibi doğadan seslere sıklıkla yer verilmiştir. Film, çiftin gençlik fotoğrafları ile başlar, devamında takip eden sahnelerde de pek çok durağan sahneye yer verilir. Bu durum aynı zamanda Ceylan'ın fotoğraf anlayışının, sinemadaki yansıması şeklinde de okunabilir. Konu olarak film; tekrar bir araya gelerek yaşamayı deneyen, fakat ayrılmaktan kurtulamayan yaşlı bir çiftin hikâyesini ele alır. Filme konu olan bu çifti canlandıran isimler Nuri Bilge Ceylan'ın annesi ve babasıdır. Bu film, 1995 yılında Cannes Film Festivali'nde gösterilmiştir. Ardından yönetmen ilk uzun metraj filmi *Kasaba* için kolları sıvamıştır.

*Kasaba*, Anadolu'da bir kasabada üç kuşak birlikte yaşayan bir ailenin yaşamını, çocukların gözüyle anlatan siyah-beyaz bir film (Özdoğan, 2003). *Koza*'dan farklı olarak bu filmde yönetmen ilk defa diyaloglara yer verilmiştir. Film, kasaba ve zaman arasındaki ilişkiye mercek tutmaktadır. Bu bağlamda kasaba, durağanlığın simgesi olarak resmedilmiştir. Aynı zaman içinde farklı yaşlardaki bireylerin zaman ile arasındaki ilişki gösterilmektedir (Ergin, 2007, s. 61). Aytekin'e (2015, s. 252) göre *Kasaba*, yönetmenin çocukluk yıllarına ilişkin izler barındıran ve Ceylan'ın gözünden bir taşra temsidir. Onun taşra temsili, insanlar arası ilişkinin ön planda olduğu bir anlatım biçimidir. İnsan ilişkileri, konunun önündedir. Ceylan film ve konu hakkındaki görüşlerini şu sözlerle dile getirir: "Herkes gibi beni çeken konular var tabii ama



yine de konu çok önem verdiğim bir şey değil. Her konuda film yapılabilir. İncir çekirdeğinden bile dünyanın en iyi filminin çekilebileceği konusundaki inancım hâlâ değişmedi" (Ceylan, 2003, s. 9).

Ceylan'ın üçüncü filmi Mayıs Sıkıntısı'dır. Bu film, yönetmenin ikinci uzun metraj filmidir. Film, Kasaba filminin devamı şeklinde nitelendirilebilir. Yönetmen, Kasaba filminde de görmüş olduğumuz Saffet'e bu filmde daha mikro ölçekte bir eğilim sergilemiştir. Kasaba filmi, yönetmenin anlatısının makro anlamda bir çerçevesini oluşturmuş ve Mayıs Sıkıntısı ile Saffet'in iç dünyasına hazırlığını tamamlamış gibidir. Filmin adını da sıkıntıdan almış olması, Ceylan'ın Kasaba ile resmettiği durağanlığı pekiştirir niteliktedir. Film, Saffet'in kasabadan ayrılmak istemesi ancak; gidememesi, zamanın gerisinde kaldığını hissetmesi gibi duygular ile verdiği içsel bir mücadeleyi konu almaktadır (Ergin, 2007, s. 64).

Ceylan, Mayıs Sıkıntısı'ndan sonra Uzak filmi ile izleyenlerin karşısına çıkar. Uzak filmi, Saffet'in uzaklara gitme düşüncesine adeta bir cevap niteliğindedir. Kasaba ve Mayıs Sıkıntısı filmlerinde Saffet adı ile tanımış olduğumuz Mehmet Emin Toprak, Uzak filminde Yusuf adı ile karşımıza çıkar. Film, Yusuf'un kasabadan ayrılarak kente yola çıkmasıyla başlar. Kente vardığında akrabası Mahmut'un yanına yerleşir. Yusuf'un hayali, dünyayı gezmek ve bunun için bir gemide iş bulabilmektedir. Yusuf kasabadan kente gelmesine gelmiştir ancak; nasıl iş bulunabileceğini bilememektedir. Bu süre zarfında ise Mahmut ile vakit geçirir. Mahmut bir reklam fotoğrafçısıdır. Mahmut'un fotoğrafçı kimliği ve çevresindeki arkadaşları ile fotoğraf konusunda yaşadığı tartışmalar sırasında Yusuf'un da bu tartışmaları uzaktan seyrettiği görülür. Kimi eleştirmenler ve araştırmacılar, üçlemenin son filmi olan Uzak'ın tam bir taşra filmi niteliği taşımadığını ifade ederek, Uzak'ı kente yabancılaşmış taşralı bireyin yaşam ile mücadelesi şeklinde olarak da ele alırlar (Atam, 2010, s. 120). Dolayısıyla Uzak filmi taşra filminden öte bir kentin hikâyesi olarak görülür. Ancak; yönetmenin Kasaba, Mayıs Sıkıntısı ve Uzak filmlerindeki hikâye; söylem, zaman, mekân ve karakterler açısından geçişkenlik gösterir. Bu üç film de tek filmmiş gibi devamlılık arz etmektedir. Filmler; konusunu yaşamdan almakla beraber, yönetmenin kendi deneyim süzgecinden geçirdiği hayatın bir yansımasıdır (Akbulut, 2005, s. 33).

#### 4.2. Bir Zamanlar Anadolu'da, Kış Uykusu ve Ahlat Ağacı Filmleri

Nuri Bilge Ceylan'ın Uzak'tan sonra İklimler ve Üç Maymun adında iki filme daha imza atar. Bu filmler Ceylan'ın konu ve mekân olarak taşra dışındaki meseleleri konu alan filmleri olmuştur. Ardından yönetmen Bir Zamanlar Anadolu'da, Kış Uykusu ve Ahlat Ağacı filmleri ile taşra temasına geri dönüş yapmıştır. Bu zamana kadar kısa ve uzun metraj olmak üzere toplamda dokuz filme imza atmıştır. Bu filmlerin yedisinin taşrayı ve taşradaki yaşanmışlıkları konu alıyor olması, yönetmenin bu temaya olan ilgisinin açık bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Uzak'tan sonra çekilen İklimler ve Üç Maymun filmleri de ulusal ve uluslararası alanda pek çok ödüle layık görülmüştür. Adı taşra ile özdeşlemeye başlayan Ceylan'ın, taşra dışında konularda da sahip olduğu sinema anlayışının kabul gördüğü anlaşılmıştır. Ceylan, 2011 yılında Bir Zamanlar Anadolu'da filmi ile Anadolu'ya geri dönüş yapmıştır. Film, bir cinayetin aydınlatılması için görevlendirilen çeşitli meslek gruplarından (savcı, polis, asker, doktor, kâtip vb.) insanların bir araya gelerek süreç boyunca yaşadıklarını konu almaktadır. Film, bu kişilerin olaya karşı geliştirdikleri tutum ve yaklaşımlarının bir portresini çıkararak Anadolu'nun fotoğrafını çekmektedir (Yetimova ve Aslan, 2018, s. 76). Filmde yer alan karakterlerin neredeyse tamamının erkek olması, dikkat çekici bir unsur olarak göze çarpmaktadır. Film, doktor ve savcı gibi mesleklerin kentli ve entelektüel düşüncelerini temsil ederken; öte yandan polis, memur ve hizmetli gibi mesleklerin olaylara yaklaşım ve karakteristik özellikleriyle yereli temsil ettiğini göstermektedir (Yetimova ve Aslan, 2018, s. 76). Bir Zamanlar Anadolu'da filminden sonra yönetmen, 2014 yılında Kış Uykusu filmi ile seyircinin karşısına geçmektedir.

Kış Uykusu, emekli olmuş bir tiyatro oyuncusu olan Aydın'ın mesleği bırakarak Anadolu'ya yerleşmesini konu alır. Aydın, babasından kalan oteli işletmek üzere Kapadokya'ya taşınır. Aydın'ın aklı, hep yazmayı düşündüğü tiyatro tarihi kitabındadır. Bu süre zarfında Aydın'ın hayatında eşi Nihal ve kız kardeşi Necla da bulunmaktadır. Kapadokya'da kışın bastırması ile beraber Aydın'ın yaşamış olduğu sıkıntılar da etkisini arttırır. Bu film ile Ceylan ulusal ve uluslararası alanda sayısız ödüller kazanır ve 2014 Cannes Film Festivali'nin en yüksek ödülü olan Altın Palmiye'ye layık görülür. Ardından Ceylan'ın son filmi Ahlat Ağacı 2018 yılında gösterime girmiştir. Film, üniversiteden yeni mezun olan Sinan adında bir gencin ailesinin yaşadığı köye geri dönerek yaşadıklarını konu almaktadır. Sinan'ın bu hikâyesi; onun yazar olma idealleri, babasının kumara olan düşkünlüğü ve kırsal yaşamın sıkışmışlığı üçgeninde seyretmektedir.

## 5. Yöntem

Tematik olarak taşra olgusu, Nuri Bilge Ceylan'ın sinema evreninde önemli bir yere sahiptir. Ceylan, 1995 ve 2017 yılları arasında dokuz filme imza atmıştır. Ceylan'ın İklimler ve Üç Maymun dışında yedi filmi de taşra teması çevresinde bir örüntü ile kurgulanmıştır. Yönetmenin bu bağlamda imza attığı yapımlar, uluslararası film festivalleri tarafından da takdirle karşılanmış ve pek çok ödüle layık görülmüştür. Yönetmen, 2003 yılında Uzak filmi ve 2011 yılında Bir Zamanlar Anadolu filmi ile en prestijli film festivali olarak kabul edilen Cannes Film Festivali'nde, ikinci en iyi ödül olarak gösterilen Büyük Jüri Ödülüne layık görülmüştür. 2014 yılında ise Ceylan, Uzak filmi ile Cannes Film Festivali'nin en prestijli ödülü olan Altın Palmiye'ye almaya hak kazanmıştır. Böylelikle Koza filmi ile Cannes'da gösterime giren ilk kısa Türk filmi olma unvanını elinde bulunduran yönetmen, topladığı ödüller ile uluslararası ölçekte de kendini ispat etmiştir. Yönetmene bu üç önemli ödülü de kazandıran filmlerin ortak özelliği, Anadolu taşrasını konu edinmesidir. Bu durumun bir sonucu olarak Ceylan'ın adı artık Türk sinemasında taşra geleneğinin önde gelen isimlerinden biri olarak anılmaya başlanmıştır. Buradan hareketle bu çalışma, Nuri Bilge Ceylan'ın taşra temasını konu edinen filmlerinin afişlerine mercek tutmaktadır.

Film afişleri, filmin önemli bir tamamlayıcı unsuru olarak karşımıza çıkar. Ancak Nuri Bilge Ceylan'ın filmlerinde film afişlerine diğer filmlerde olduğundan ayrı bir parantez açmak gerekir. Ceylan, yönetmen olduğu kadar aynı zamanda bir fotoğrafçıdır. Nitekim filmlerinde tercih ettiği görsel dil ve estetik anlayışında fotoğrafçı kimliğinden de esintiler hissedilmektedir. Dolayısıyla Ceylan'ın film afişleri de tıpkı filmleri gibi üzerinde titizlikle durulması gereken bir konudur.

Film afişi incelerken en sık başvurulan yöntemlerden biri de göstergebilimdir. Afiş incelerken veya çözümlerken göstergebilim yaklaşımının tercih edilmesinin en önemli nedenlerinden biri, görsel unsurları parçalı bir biçimde inceleyebilmeyi mümkün kılmasıdır. Bu yöntem ile araştırmacılar önceden belirlenen ölçütler doğrultusunda görselleri parçalara ayırır. Bu ölçütler sayesinde görseller, öznel yorumların asgari düzeye çekilmesine olanak sağlar. Böylelikle her araştırmacı önceden belirlenen ölçütleri izleyerek aynı görseller üzerinde hemen hemen aynı sonuçları elde eder. Bu durum araştırmanın nesnel ve bilimsel açıdan tutarlı bir çıktı vermesi adına işlevsel bir role sahiptir.

Parçalı bir hal alan ve anlam birimlerine ayrıştırılan görsel, bütünü oluşturduğu anlamın nasıl inşa edildiği sorusuna ışık tutar. Böylelikle anlam üretiminin sistematik bir analizi yapılmış olur. Göstergebilim yalnızca görsel materyaller üzerinde uygulanan bir yöntem değildir, çok daha geniş bir uygulama alanına sahiptir. Öyle ki; göstergebilime, mimari bir yapıyı çözümlmek veya bir söylemi incelemek üzere de başvurulabilir.

Bu çalışmada, Nuri Bilge Ceylan'ın 1995 yılındaki ilk filmi Koza'dan, 2018 yılındaki son filmi olan Ahlat Ağacı'na kadar olan taşra temasına sahip filmlerin afişleri incelenmiştir. Bu bağlamda, yönetmenin yapmış olduğu yedi film saptanmıştır. Bu filmler şöyledir: Koza, Kasaba, Mayıs Sıkıntısı, Uzak, Bir Zamanlar Anadolu'da, Kış Uykusu ve Ahlat Ağacı. Çalışma kapsamında incelenen film afişleri, Ferdinand de Saussure ve Roland Barthes'ın göstergebilim yaklaşımları gözetilerek incelenmiştir. Çalışmada incelenen afişler, önce Saussure'ün belirlediği anlam öğeleri; gösterge, gösteren ve gösterilen öğelerine ayrılmıştır. Ardından bu anlam öğelerinin, Barthes'ın yananlam kavramı düzeyinde karşılığı ifade edilmiştir. Bu kavramlar tablolar halinde paylaşılmıştır. Ardından tüm bu anlam öğeleri ile tabloların altında bağlamsal yananlam başlığı altında bütüncül olarak değerlendirilmiştir.

## 6. Çözümlemeler

Bu başlık altında araştırma kapsamında değerlendirilen film afişleri önce göstergebilimsel olarak analiz edilmiş, ardından elde edilen göstergeler yananlam düzeyinde bağlamsal olarak değerlendirilmiştir.

### 6.1. Koza Filminin Afişi

Koza filminin afişi (Görsel 1) ve ilgili afişte çözümlenen göstergelerin yer aldığı tablo (Tablo 1) görülmektedir.



**Görsel 1.** *Koza* filminin afişi (Ceylan, 1995)

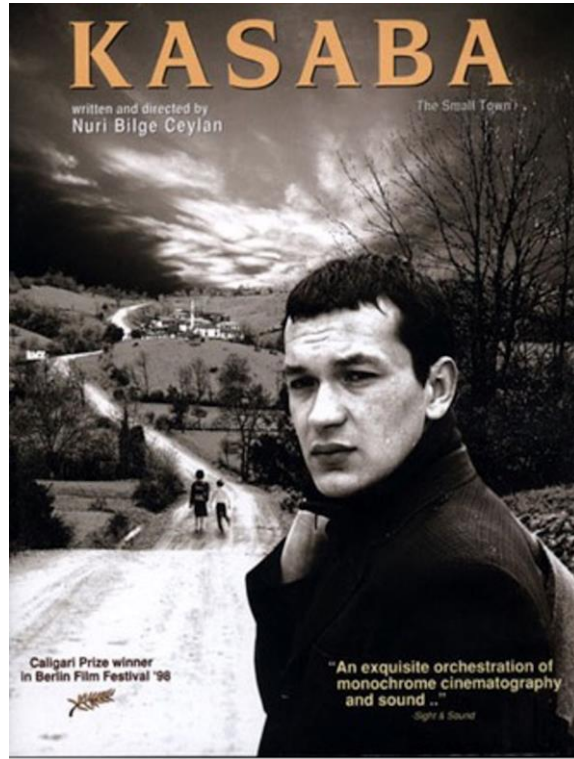
**Tablo 1.** *Koza* filmi anlatısal göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yananlam
Olgu	Gökyüzü	Parçalı bulutlu hava	Karamsarlık
Nesne	Çiçek	Papatya	Sevginin ilanında kullanılan sembolik bir öge
Yer	Ağaçlar	Koru	Kırsal alan
İnsan	Kadın	Elinde papatya tutan bir kadın	Sevgiye davet
İnsan	Yüz ifadesi	Uzaklara bakmak	Düşüncelilik
İnsan	Kadın ve erkek	Yaşlı bir çift	Uzun süredir evli olduğu düşünülen yaşlı bir çift
İfade	Başlık	Koza	Dönüşüm, değişim, yeni bir başlangıç

**6.1.1. Bağlamsal Yananlam:** Afişin merkezinde, çiçek tarlasında uzakları gözleyen yaşlı bir çift görülmektedir. Çiftin düşünceli bakışları, umutsuzluk içinde olduklarını düşündürmektedir. Kadın önde, erkek ise kadının arkasında yer almaktadır. Önde duran kadının elinde bir çiçek tuttuğu görülmektedir. Çiçek, sevginin ilanında ve olumlu düşüncelerin dile getirilmesinde kullanılan sembolik bir ögedir. Görüntü bütüncül bir gözle incelendiğinde, ilk bakışta bu çiçeğin kadına, arkasında bulunan erkek tarafından verildiği düşünülmüştür. Öyle olmasa bile çiçek, yanlamsal olarak sevginin ilanına ve olumlu düşüncelere işaret etmektedir. Ancak buna rağmen kadın ve erkeğin bakışları, mutlu olmadıklarını gösterir. Bunun yanı sıra görüntünün neredeyse yarısını kaplayan parçalı bulutlu gökyüzü de dikkat çekmektedir. Bu durum, fotoğraftaki çiftin sergilediği karamsar görünümü pekiştirir niteliktedir.

## 6.2. Kasaba Filminin Afişi

Kasaba filminin afişi (Görsel 2) ve ilgili afişte çözümlenen göstergelerin yer aldığı tablo (Tablo 2) görülmektedir.



Görsel 2. Kasaba filminin afişi (Ceylan, 1997)

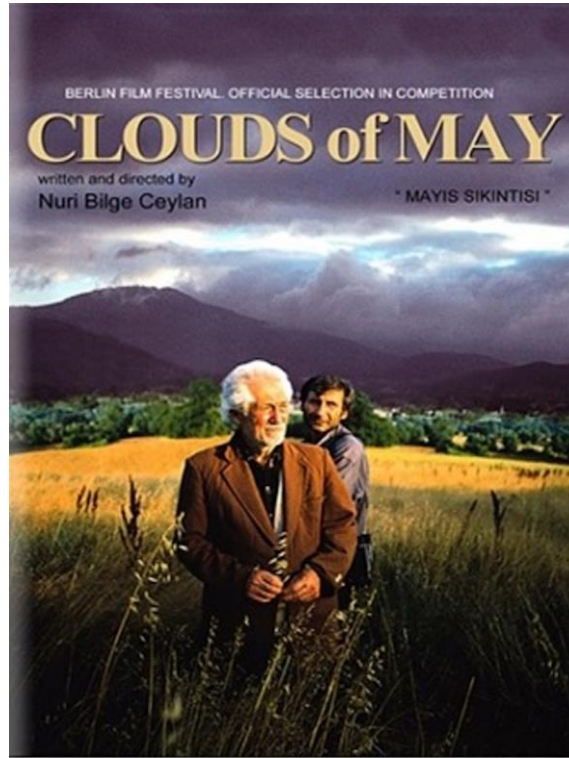
Tablo 2. Kasaba filmi anlatısal göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yananlam
İnsan	Yüz ifadesi	Uzaklara bakmak	Düşüncelilik
Eylem	Çocuklar	Uzun bir yol üzerinde yürüyen çocuklar	Uzaklara gitmek, arayış, özgürleşme
Olgu	Bulutlar	Parçalı bulutlu gökyüzü	Umutsuzluk, karamsarlık, olumsuz duygular
Nesne	Ağaç	Yaprakları dökülmüş ağaçlar	Umutların tükenişi
Yer	Kasaba	Kırsal	Kısıtlı fiziksel ve sosyal imkanlar
Yapı	Camii	Minare	İnanç eğilimi
Olgu	Duruş	Ceketini sırtına atmak	<i>Ceketini alıp gitmek</i> deyişini andıran bir duruş. Bu deyiş, yeni bir başlangıcı ve/veya radikal kararları anımsatmaktadır
İfade	Başlık	KASABA	Sınırlı imkanlar, şehir dışı

**6.2.1. Bağlamsal Yananlam:** Afişin merkezinde; yolun kenarında, ceketini sırtına atmış ve arkasına dönmüş vaziyette uzaklara bakan bir genç adam görülmektedir. Aynı zamanda yolda, yürümekte olan iki küçük çocuğun olduğu görülmektedir. Yola ve çevreye bakıldığında yerin kırsal bir alan olduğu ilk bakışta anlaşılabilir. Öte yandan genç adamın bakışlarındaki karamsarlık ve düşüncelilik hali ise dikkat çekicidir. Bakışlardaki karamsarlık hali afişin bütünü ile de uyumlu bir görünüm sergilemektedir. Nitekim kasvetli bir gökyüzü ve yaprakları dökülmüş olan ağaçlar kış mevsimini işaret eden göstergeler olup, fotoğrafın geneline hâkim olan karamsar ifadeyi destekleyen göstergeler olarak da değerlendirilebilir. Yolun devamında bir yerleşim alanı bulunmaktadır. Bu yerleşim yerinin bir kasaba olduğu film afişinden de anlaşılabilir. Kasabanın içerisinden yükselen camii minaresi ise dikkat çekicidir. Bu durum, kasabanın genel inanç eğilimi ve genel yaşam tarzı hakkında ipuçları vermektedir. Yol, kasaba ile son bulmayarak, ileriye doğru devam etmektedir. Yol görüntüsü, oldukça kasvetli bir gökyüzü ile birleşerek tamamlanmaktadır.

### 6.3. Mayıs Sıkıntısı Filminin Afişi

Mayıs Sıkıntısı filminin afişi (Görsel 3) ve ilgili afişte çözümlenen göstergelerin yer aldığı tablo (Tablo 3) görülmektedir.



Görsel 3. Mayıs Sıkıntısı filminin afişi (Ceylan, 1999)

Tablo 3. Mayıs Sıkıntısı filmi anlatsal göstergeler

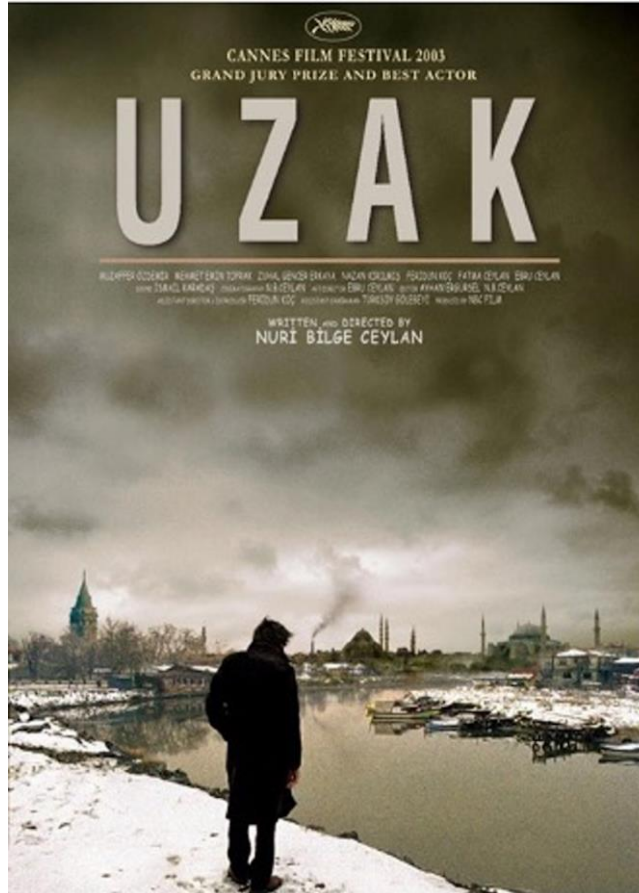
Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yananlam
Yer	Tarla	Ekin tarlası	Çiftçilik, çiftçi
Yer	Ağaçlar	Koru	Kırsal alan
Olgu	Bulutlar	Parçalı bulutlu gökyüzü	Umutsuzluk, karamsarlık, olumsuz duygular
İfade	Yüze vuran güneş	Güneşe dönmek	Işığa, dönmek, umutlu bekleyişin bir temsilidir

İnsan	Yüz ifadesi	Uzaklara bakmak	Düşüncelilik
İfade	Yüze vuran güneş	Güneşe yarım dönmek	Beliren ışığa, umuda karşı mesafeli bir tutum
İfade	Başlık	Clouds Of May	Filmin Türkçe adı Mayıs Sıkıntısı'dır. Yönetmen, <i>sıkıntı</i> kavramını İngilizce'deki <i>bulut</i> kavramı ile ifade etmiştir. Sıkıntı ifade edilirken kapalı havadaki bulutun uyandırdığı yananlama başvurulmuştur

**6.3.1. Bağlamsal Yananlam:** Afişin merkezinde, yaşlı ve orta yaşlı iki kişinin bir ekin tarlası içinde olduğu görülmektedir. İlk bakışta Vincent van Gogh'un Selvi Ağaçlı Buğday Tarlası tablosu ile benzerliği dikkat çekmektedir. Ekin tarlasının arkasında bir kuru bulunmaktadır. Onun da arkasında yüksek dağlar yer almaktadır. Gökyüzü hayli parçalı bulutludur ve kapalıdır. Görüntünün merkezinde yer alan yaşlı kişi yüzünü güneşe dönmüştür ve güneş ışığının büyük kısmı yüzüne yansımaktadır. Güneş ışığı, başlangıçları ve umudu simgeler. Buradan hareketle kişilerin ışığa karşı aldığı pozisyon, aynı zamanda kişilerin beslediği umuda karşı tutumları ile de ilişkilendirilebilir. Öte yandan güneşten gelen ışık ekin tarlasının büyük kısmını aydınlatmış ve bulutlarla kaplı olan gökyüzü ile bir zıtlık oluşturmuştur. Buradan hareketle afişin büyük bir kısmını kaplayan kasvetli bulutlar, tarlaya düşen güneş ışığı ile anlamsal bir tezat oluşturarak; umut ve karamsarlık arasında konumlanan bir görsel anlatı oluşturmuştur.

#### 6.4. Uzak Filminin Afişi

Uzak filminin afişi (Görsel 4) ve ilgili afişte çözümlenen göstergelerin yer aldığı tablo (Tablo 4) görülmektedir.



Görsel 4. *Uzak* filminin afişi (Ceylan, 2002)

**Tablo 4.** Uzak filmi anlatsal göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yananlam
Nesne	Camii	Süleymaniye Camii	İstanbul silüetini oluşturan sembolik bir öge
Nesne	Camii	Ayasofya Camii	İstanbul silüetini oluşturan sembolik bir öge
Nesne	Kule	Galata Kulesi	İstanbul silüetini oluşturan sembolik bir öge
Nesne	Ağaç	Yaprakları dökülmüş ağaçlar	Umutların tükenişi
Olgu	Yer	Kar	Zorlu koşullar
Olgu	Yol	Su yatağı, akarsu	Yol, arayış
Olgu	Duman	Kara duman tüten baca	Kirli ve sağlıksız çevre koşulları
Olgu	Bulutlar	Kara bulutlar	Umutsuzluk, karamsarlık, olumsuz duygular
İfade	İnsan	Tamamen siyah giyinmiş, saçları dağınık şekilde İstanbul'u seyreden biri	Karamsar ve derin düşünceler içerisinde olmak
İnsan	Yüz ifadesi	Uzaklara bakmak	Düşüncelilik
Yer	Su ve kara	Kıyı	Sınır, karar vermenin eşiğinde olmak
İfade	Başlık	UZAK	Mesafe, umutsuzluk

**6.4.1. Bağlamsal Yananlam:** Afişte bir su yolunun kıyısında İstanbul silüetini seyretmekte olan biri görülmektedir. Kişinin saçları dağılmış ve arkası dönük vaziyettedir. Afişte İstanbul'u simgeleyen tarihi öğelerin (Süleymaniye Camii, Ayasofya Camii, Galata Kulesi) bir arada bulunuş biçimi itibarıyla, fiziksel olarak afişte yer aldığı şekliyle görüntülenmesinin mümkün olmadığını gösterir. Dolayısıyla kişinin izlediği İstanbul silüeti, teknik olarak bir arada bulunması imkânsız öğelerden oluşan kurgusal bir görüntüdür. Fotoğrafa benzeyen bir grafik tasarım ürünüdür. Bu öğeler, İstanbul'u simgelemek adına işlevsel olarak bir arada kullanılmıştır. İstanbul silüetinin içerisinde üzerinden kara dumanlar tüten bir baca görülmektedir. Üzerinden duman tüten baca görüntüsü, bu bölgede ağır sanayii faaliyetlerin var olduğunu gösterir. Esasen bu imge, kent ekonomisinin sembolik bir ifadesidir.

Afişte, görüntünün merkezinde yer alan kişinin dışında başka bir insanın bulunmaması dikkat çekicidir. Bu durum kentteki yalnızlık imgelemine akıllara getirmektedir. Öte yandan; yaprakları dökülmüş ağaçlar, yerdeki kar, kara bulutlar ve bunların işaret ettiği kış mevsimi de yanamlamsal olarak afişin geneline hâkim olan karamsar havayı pekiştirir niteliktedir. Nitekim bu karamsar hava, fiziksel olarak afişin yarısından çoğunu kaplamış vaziyettedir.

Ceylan'ın hemen tüm afişlerinde görüldüğü üzere bu afişinde de yol imgesine yer verdiği görülmektedir. Afişte de kişinin İstanbul'u bu su yolunun kıyısından seyrettiği görülür. Su yolunun sonu İstanbul'a doğru ilerlemektedir. Bu durum, kişinin önünde bulunan su yolu ve İstanbul arasında bir bağ olduğu düşüncesini akıllara getirmektedir.

#### 6.5. Bir Zamanlar Anadolu'da Filminin Afişi

Bir Zamanlar Anadolu'da filminin afişi (Görsel 5) ve ilgili afişte çözümlenen göstergelerin yer aldığı tablo (Tablo 5) görülmektedir.



Görsel 5. *Bir Zamanlar Anadolu'da* filminin afişi (Ceylan, 2011)

Tablo 5. *Bir Zamanlar Anadolu'da* filmi anlatsal göstergeler

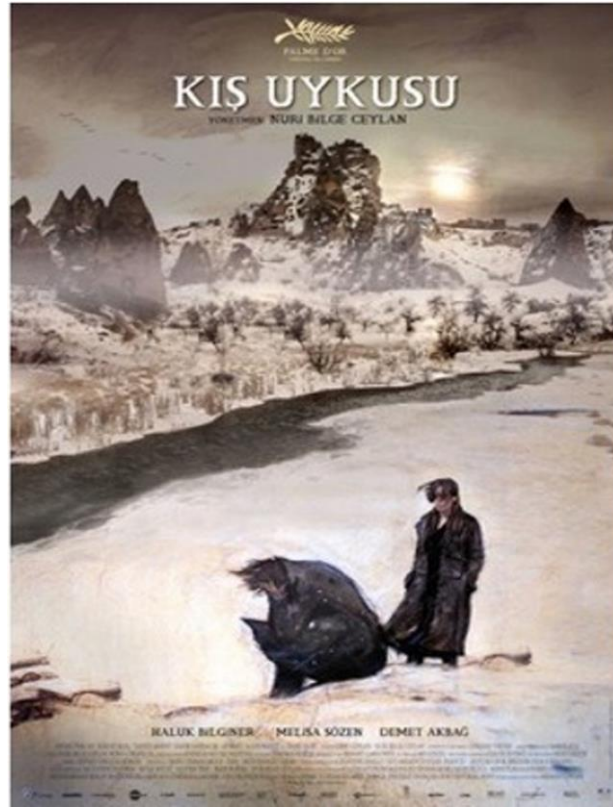
Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yananlam
İnsan	Yüz ifadesi	Uzaklara bakmak	Düşüncelilik
Nesne	Ağaç	Elma ağacı	İlk günah, günah ağacı, kabahat, suç
Yer	Tepeler	Kırsal	Kısıtlı fiziksel ve sosyal imkanlar
İnsan	Gölge	Elma ağacının gölgesinde karanlıkta kalmış insanlar	Karanlıkta kalmak, zanlı, şüpheli
Olgu	Yol ve arabalar	Yol kenarında mola vermek	Uzun bir yolculuğun var oluşu
İnsan	Duruş	Aydınlıktan gölgedeki insanları izlemek	Şüphe duymak, gözlemlemek, sorgulamak
İfade	Başlık	Bir Zamanlar Anadolu'da	Öyküleyici bir giriş ile Anadolu'da geçecek bir hikâyeye işaret etmek



**6.5.1. Bağlamsal Yananlam:** Afişin merkezinde elma ağacı ve elma ağacının üzerinde konumlanan üç kişinin varlığı dikkat çekmektedir. Kişilerin dizilişi ve afiş üzerindeki konumlandırılışı, bu kişilerin filmin konusunu destekleyen ana karakterler olduğunu düşündürmektedir. Karakterler, uzaklara bakar şekilde düşünceli bir tavır sergilemektedir. Ağaç, afişin tam ortasında konumlandırılmıştır. Elma ağacı, çeşitli inanç sistemleri ve mitlere göre; günahın ve kirlenmenin sembolik bir ifadesidir. Bu ağacın gölgesinde üç kişi bulunmaktadır. Ağacın dışında bulunan aydınlıktaki bir kimsenin, gölgedeki üç kişiyi elleri cebinde bir vaziyette uzaktan izlediği görülmektedir. İzleyen kişinin duruşu anlamlıdır. Bu duruş, sorgulayıcı ve anlamaya çalışan bir tavrı anımsatmaktadır. Elma ağacın önünden bir yol geçmektedir. Yolun geçtiği konuma bakıldığında yerin şehir merkezinden uzak, kırsal bir alan olduğu anlaşılmaktadır. Tepelerin ardına doğru uzanan yolda park edilmiş araçlar ve kümelenmiş insanlar görülmektedir. Kümelenmiş insanların arasındaki mesafe dikkat çekicidir. İlk bakışta bu durum; kümelenmiş kimseler arasında yakın bir ilişki olmadığını, hatta birtakım ayrılıklar olduğu düşüncesini akıllara getirmektedir.

### 6.6. Kış Uykusu Filminin Afişi

Kış Uykusu filminin afişi (Görsel 6) ve ilgili afişte çözümlenen göstergelerin yer aldığı tablo (Tablo 6) görülmektedir.



**Görsel 6.** *Kış Uykusu* filminin afişi (Ceylan, 2014)

**Tablo 6.** *Kış Uykusu* filmi anlatsal göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yananlam
İnsan	Adam	Başını elleri arasına alarak öne doğru eğilmek	Hayal kırıklığı, hüznün, duygusal çöküş
İnsan	Kadın	Elleri cebinde üzülen birini izlemek	Çaresizlik
Olgu	Yer	Kar	Zorlu koşullar

Olgu	Işık	Güneş	Aydınlık, umut, başlangıç
Nesne	Kayaçlar	Peribacaları	Kapadokya
Olgu	Yol	Su yatağı, akarsu	Yol, arayış
Nesne	Ağaç	Yaprakları dökülmüş ağaçlar	Umutların tükenişi
İfade	Başlık	KIŞ UYKUSU	İçine kapanma, kabuğuna çekilme

**6.6.1. Bağlamsal Yananlam:** Afişin merkezinde ayakta duran bir kadın ile başını elleri arasına alarak eğilmiş vaziyette oturan bir adam yer almaktadır. Adamın bu duruşu, hayal kırıklıklarını ve duygusal çöküşü yansıtmaktadır. Kadın, adama doğru çaresiz bir ifadeyle dönük bir vaziyettedir. Film afişinin İlya Glazunov'un 1970 yılında yapmış olduğu At the Edge of the Ice-Hole eserinden esinlenerek yapıldığı görülmektedir. Bu eser, Dostoyevski'nin 1849 yılında yazmaya başladığı ancak; tamamlayamadığı ilk romanı Netoçka Nezvanova'ya ithafen yapılmış bir eserdir.

Afiş; kar manzarasının hâkim olduğu, çetin ve zorlu hava koşullarına gönderme yapmaktadır. Her afişte olduğu gibi bu afişte de ağaç ve yol imgesine başvurulmuştur. Ağaçlar yaprakları dökülmüştür ve yol da bir su yoludur. Çevrede peribacalarının bulunduğu görülmektedir. Bu durum hikâyenin geçtiği yer hakkında ipuçları vermektedir. Gökyüzü bulutlar ile kapalı ve kasvetlidir. Bulutların arkasından güneşin varlığı hissedilmektedir. Ancak güneşin doğmakta mı yoksa batmakta mı olduğu hakkında yorum yapmak güçtür. Bu belirsizlik hava durumunun kötülüğü ile birleşince karamsar bir tablo ortaya çıkmaktadır. Bu afiş de tıpkı Uzak filminin afişinde olduğu gibi bir fotoğraf değil, kurgulanmış bir görseldir.

### 6.7. Ahlat Ağacı Filminin Afişi

Ahlat Ağacı filminin afişi (Görsel 7) ve ilgili afişte çözümlenen göstergelerin yer aldığı tablo (Tablo 7) görülmektedir.



Görsel 7. Ahlat Ağacı filminin afişi (Ceylan, 2017)

**Tablo 7.** Ahlat Ağacı filmi anlatsal göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yananlam
Olgu	Dudak	Yara	Şiddet eylemi
İnsan	Yüz ifadesi	Uzaklara bakmak	Düşüncelilik
İnsan	Saç	Savrulan saçlar	Umursamamak
Nesne	Ağaç	Ahlat ağacı	Anadolu coğrafyasında sıklıkla görülen, zorlu çevre koşullarına rağmen kendi kendine yetişebilen ve genellikle yalnız görülen bir ağaç.
İnsan	Yüz ifadesi	Çatık kaşlar ve kısık gözler	Şüphe
Olgu	Hava	Bulutlar	Kasvet, sıkıntı, belirsizlik
İfade	Başlık	Ahlat Ağacı	Anadolu coğrafyasında sıklıkla görülen, zorlu çevre koşullarına rağmen kendi kendine yetişebilen ve genellikle yalnız görülen bir ağaç.

**6.7.1.Bağlamsal Yananlam:** Afişin merkezindeki öğeler, genellikle filmde yer alan ana karakterlere veya ana konuya işaret eder. Bu bağlamda afişin solundaki erkek karakter, boyut olarak merkeze çekilmiştir. Bu kişinin ana karakter olduğu anlaşılmaktadır. Ana karakterin ardına bakan düşünceli duruşu, geçmişi sorguladığı düşüncesini akıllara getirmektedir. Bu imgeye, bundan önce Uzak filminde de başvurulmuştur. Kişinin dudağında ise bir yara izi bulunmaktadır. Dudaktaki yara izi, kavga etmiş olmak gibi bir şiddet eylemini çağrıştırmaktadır. Ana karakterin arkasında görece daha küçük boyutta uzaklara bakan bir kadın vardır. Kadın, saçları savruk ve dalgın bir görünüme sahiptir. Düşünceli bir tavır sergilemektedir. Görüntünün sağında yer alan kişinin yüz ifadesi dikkat çekicidir. Kişinin kaşları çatık ve gözleri kısık vaziyettedir. Çatık kaşlar ve kısık gözler, beslenen bir şüphenin yansımaları olarak değerlendirilebilir.

Afişin tam ortasında bir ağaç bulunmaktadır. Karakterler bu ağaç etrafında çevrelenmiş biçimdedir. Filmin adı, bu ağacın bir ahlat ağacı olduğunu düşündürmektedir. Kişilerin afiş üzerindeki konumlandırılışı, ahlat ağacını odak noktası yapmaktadır. Ahlak ağacı; Anadolu'da yetişen, kuraklığa dayanıklı ve kendi kendine yetişebilen yalnız bir ağaç olarak bilinmektedir. Buradan hareketle filmin hikâyesinde, ağacın karakteristik yapısına başvurumda bulunulduğu düşünülmektedir.

## 7. Sonuç

Çalışma kapsamında Nuri Bilge Ceylan'ın taşra temasını konu edindiği film afişleri, göstergebilimsel bir yaklaşım gözetilerek incelenmiştir. Afişler anlam öğelerine ayrıştırılarak, yönetmenin tasvir ettiği taşranın göstergeler üzerinden bir analizi yapılmıştır. Bu göstergeler, yönetmenin taşra temsiline bir parçası olarak da değerlendirilebilir.

Analiz edilen afişler incelendiğinde, tasarımında en çok kullanılan öğenin ağaç olduğu saptanmıştır. Nitekim; Koza, Kasaba, Mayıs Sıkıntısı, Uzak, Bir Zamanlar Anadolu'da, Kış Uykusu, Ahlat Ağacı film afişlerinin tümünde de ağaç/ağaçlar görselleri yer almaktadır. Ağaç ögesi, Bir Zamanlar Anadolu'da ve Ahlat Ağacı film afişlerinde görüntünün merkezinde konumlandırılmıştır. Bu afişlerde ağacın çeşitli karakteristik özelliklerine başvurumda bulunulduğu görülmektedir. Bir Zamanlar Anadolu'da filminin afişinde yer alan elma ağacı; sembolik olarak günah, kabahat ve suç gibi kavramları çağrıştırmaktadır. Öte yandan Ahlat Ağacı filminin afişinde yer alan ahlat ağacı; Anadolu topraklarında kendi kendine yetişen ve genellikle yalnız görülen bir ağaç türüdür. Bir Zamanlar Anadolu'da ve Ahlat Ağacı örnekleri özelinde yönetmenin gerek filmde gerekse film afişinin anlam inşasında, ağacın temel karakteristik özelliklerine başvurduğu görülmektedir.

İncelenen afişlerde dikkat çeken bir diğer anlam ögesi, insan portrelerinin yüz ifadeleridir. Afişte yer alan insanlar, genellikle uzaklara bakan, düşünceli bir yüz ifadesine sahiptir. Kış Uykusu dışında diğer afişlerde de durgun ve uzaklara bakan yüzler görülmektedir. Ancak; afişteki durgunluk hissi, yalnızca yüz ifadeleri ile sınırlı kalmamıştır. Afişin genellikle kış ve sonbahar mevsimlerini de resmettiği görülür. Bu mevsimler, zorlu koşullar ve umutsuzluk gibi bir takım depresif olguları sembolize eder. Afişteki çevre şartları (ağaç yaprakları, hava durumu, bitki örtüsü vb.) gözetildiğinde Kasaba, Uzak, Kış Uykusu ve Ahlat Ağacı filmlerinde açık bir şekilde mevsimlere atıfta bulunulduğu görülmekte; filmlerden ikisinin adının da doğrudan mevsim ve ay adından (Kış Uykusu ve Mayıs Sıkıntısı) oluşması, dikkat çekici olarak değerlendirilmiştir. Afişin geneline hâkim olan depresif duygu durumunu pekiştiren bir diğer anlam ögesi de gökyüzü ve bulutlardır. Afişlerin geneli, parçalı bulutlu ve hayli kasvetli bir hava görünümüne sahiptir. Öyle ki; Koza, Kasaba, Mayıs Sıkıntısı, Uzak ve Kış Uykusu filmlerinde de bu etki kendini hissettirmektedir. Afişlerdeki sarı, gri, kahverengi, siyah gibi renklerin baskın bir görünüme sahip olması da dramatik havayı pekiştirmektedir. Bu başvurular, hiç şüphesiz afiş tasarımlarında mevsim tercihlerinin doğal bir yansımasıdır.

Afişlerde yol ögesinin de işlevsel olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu bağlamda Kasaba, Uzak ve Kış Uykusu film afişlerinde; kara yolu ve su yolu gibi kullanımlarına yer verilmiştir. Yol genel itibariyle; uzaklara gitmek ve yeni başlangıçlar gibi anlamları çağırır. Dolayısıyla yol, içinde bulunulan durumdan duyulan memnuniyetsizlik ve geleceğe yönelik beslenen ümidin bir ifadesi olarak değerlendirilebilir. Afişte yer verilen yol imgesi, özellikle de taşra üçlemesi olarak bilinen Kasaba, Mayıs Sıkıntısı ve Uzak filmleri bağlamında incelendiğinde daha anlamlı bir zemine oturmaktadır. Bu filmler özelinde bir anlam ögesi olarak yol, ana karakterin iç dünyasındaki arayışa işaret eden bir simge olarak okunabilir.

## Kaynakça

- Akbulut, H. (2005). *Nuri Bilge Ceylan sinemasını okumak: Anlatı, zaman, mekân*. Bağlam Yayıncılık.
- Atam, Z. (2010). *Yeni sinemanın dört kurucu yönetmeni: Yeşim Ustaoglu, Zeki Demirkubuz, Derviş Zaim, Nuri Bilge Ceylan* (Tez No. 273834) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Ulusal Tez Merkezi.
- Aytekin, P. E. (2015). Nuri Bilge Ceylan sinemasının anlatısal dönüşümü: Fotoğrafik anlatımdan, öyküsel anlatıma. *Selçuk İletişim*, 9 (1), 247-265.
- Barthes, R. (2016a). *Göstergebilimsel serüven* (M. Rifat ve S. Rifat, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Barthes, R. (2016b). *S/Z*. (S. Ö. Kasar, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Becer, E. (2018). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Yayınları.
- Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve göstergebilim. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 13 (26), 17-41.
- Ceylan, N. B. (Yönetmen). (1995). *Koza* [Film].
- Ceylan, N. B. (Yönetmen). (1997). *Kasaba* [Film].
- Ceylan, N. B. (Yönetmen). (1999). *Mayıs Sıkıntısı* [Film].
- Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2002). *Uzak* [Film].
- Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2011). *Bir Zamanlar Anadolu'da* [Film].
- Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2014). *Kış Uykusu* [Film].
- Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2017). *Ahlat Ağacı* [Film].
- Çeken, B. ve Arslan, A. A. (2016). İmgelerin göstergebilimsel çözümlenmesi. Film afişi örneği. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11 (2), 508-517.
- Ceylan, N. B. (2003, Mayıs). Sanki her şey kendiliğinden oluyor gibi. *Sonsuzkare Dergisi*, 1.
- Ergin, S. (2007). *Mimarlık ve sinema etkileşiminin sinemasal mekâna etkileri ve Nuri Bilge Ceylan sinemasından bir örnek: "Uzak"* (Tez No. 179024) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü]. Ulusal Tez Merkezi.
- Erkman, F. (1987). *Göstergebilime giriş*. Alan Yayıncılık.
- Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş* (S. İrvan, Çev.). Bilim ve Sanat.

- Güz, N., Küçükdoğan, R., Sarı, N., Küçükdoğan, B. ve Zeybek, I. (2002). *Etkili iletişim terimleri*. İnkılap Yayınevi.
- Karaman, E. (2017). Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce'in göstergebilimsel yaklaşımlarının karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 9 (2), 25-36.
- Özdoğan, P. (2003). *Popüler sinema ve sanat sineması ayrımında minimalist yaklaşım ve Nuri Bilge Ceylan sinemasında yansımaları* (Tez No. 124906) [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Ulusal Tez Merkezi.
- Özen, E., ve Çelenk, S. (2006). Sinema endüstrisinin ekonomik yöndeşme eğilimleri: Hollywood örneği. *İletişim Araştırmaları Dergisi*, 4 (1), 67-96.
- Özmağas, U. (2009). Charles Sanders Peirce'in gösterge kavramı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2 (1), 32-45.
- Parsa, S. (2008). *Film çözümlemeleri*. Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin abc'si*. Say Yayınları.
- Rifat, M. (2013). *Açıklamalı göstergebilim sözlüğü: kavramlar, yöntemler, kuramcılar, okullar*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rifat, M. (2018). *Açıklamalı göstergebilim sözlüğü*. Alfa Yayınları.
- Rifat, M. (2020). *XX. yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları-2 temel metinler*. Yapı Kredi Yayınları.
- Suner, A. (2006). *Hayalet ev*. Metis Yayınları.
- Turgut, E. (2013). *Grafik dil ve anlatım biçimleri*. Anı Yayınları.
- Uslu, Y. (2017). *Grafik tasarımda mükemmellik kusurluluk afişler*. Ekin Yayınevi.
- Ünal, M. F. (2016). Göstergebilimin serüveni. *Mütefekkir*, 3 (6), 379-398.
- Yetimova, S., ve Aslan, M. (2018). Nuri Bilge Ceylan sinemasının uluslararası basındaki eleştirileri üzerine bir söylem analizi: Bir Zamanlar Anadolu'da örneği. *Asya Studies*, 5 (5), 73-86.



## Sanatın Haz ve Arzu Ötesi Potansiyeli: *Jouissance*

### The Potential of Art Beyond Pleasure and Desire: *Jouissance*

Ceren Selmanpakoğlu, *Seramik ve Cam Bölümü, Hacettepe Üniversitesi*, 0000-0002-0820-4660

#### Özet

Haz ve arzu kavramlarının temel tanımları içinde yer alan 'istek' kavramı, insanın varlık-eksikliği içinde kendini olurma ve tamamlama çabasından kaynaklanmaktadır. Yaratma edimi ile yönelimlenen *istek* elde edildiğinde haz, yani tatmin gerçekleşir. Sanatçı, gerçekliği yansıtmaya tekrarından mastürbatif bir tatminle haz almaktadır. İzleyici de böylesi bir yapıyla karşılaştığında bildiği aynı simgesel yapıyı almadığında haz almaktadır. Arzuda ise istek tamamlanamaz, yani istek devam eder. Çünkü arzu tatmin edilebilir değildir; öznenin eksikliğini gidererek onun imgesel bütünlüğünün gerçekleştirilmesini sağlayacağı varsayılan imgesel *objet-petit-a* ile yani kayıp arzu nesnesi ile karakterize edilir. Sanatçı üretirken, izleyici de alımlarken yapıtta *aktarılan* ve alımlananlar ile hem tatminin sağlandığı bir haz ilişkisi hem de o hep aranan kayıp arzu nesnesi elde edilemediğinden ve edilemeyeceğinden arzu ilişkisi yürütülmektedir. Bu ikilik ortaya bir paradoks çıkarmaktadır. Bu nedenle, bir sanat yapıtında aslında bu iki kavramın da ötesinde gerçekleşen bu şey'i tarif eden üçüncü bir terimin gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bunun için de bu çalışmada sanat, psikanaliz ve felsefe teorileri ilişkilendirilerek bir değerlendirme yapılmıştır.

Bu *Şey*, imgesel olarak kurgulanan yapıtın simgeselleştirilirken *aktarılamayan*, gösterilemeyen  *fark* ya da *eksiğin* sanatçı ve izleyiciye kendi kendilerini feshetmeleri için satışmasıdır: Buna göre, onlarda potansiyel olarak bulunan ve hem tamamlanamayan bir elde etmeyi hem de tamamlanamayı feshetmekten duyulan *coşkuyu* tarif edebilen bu üçüncü terim Lacan'ın *jouissance* açıklamasında bulunmuştur. Yapıtın *jouissance* üzerinden işlemesi halinde, önce sanatçının, akabinde de izleyicinin kişiliklerinin tüm düzeylerinde *gerçekliği ayrıştırma arzusunun* devreye girdiği anlamına gelmektedir. Böylelikle yapıt üzerinden kendi kurmacılıklarının farkına varıp onu feshederek *kendi yıkımları* ile yüzleştiklerinde duydukları *coşku jouissance* olacaktır: Sürekli *şimdi ve burada ve hiçbir yerde* olmanın "etkili bozgunluğunu" bir sanat yapıtında duyumsamanın *coşkusu* olarak *jouissance*.

**Anahtar Sözcükler:** Eksik, imgeleme, aktarım, imgesel, simgesel, *objet-petit-a*, şey, değişim, coşku.

**Akademik Disiplin(ler)/alan(lar):** Sanat felsefesi, psikanaliz, sanat kuramı.

#### Abstract

Deriving from the effort of human beings to exist and complete their lack of being, both pleasure and desire involve 'wanting'. When *wanting*, oriented with the act of creation, is achieved, pleasure takes place. With masturbatory satisfaction, the artist takes pleasure from the repetition of reflecting reality, as do the viewer when encountering a structure, they already know. In desire, however, the wanting cannot be completed; wanting continues. Desire cannot be satisfied since it is characterized by the imaginary *objet-petit-a*, which supposedly provides the imaginary integrity of the subject by eliminating its lacking. While the artist is producing and the viewer is receiving, with what is *transferred* and received in the work of art, a pleasure is obtained, and accordingly, satisfaction arises. But also, desire continues to exist since the lost object of desire that is always sought, will not and cannot be reached. This duality raises a paradox. Therefore, the necessity of a third term has arisen to describe this *thing* that actually happens in a work of art. Hence, an evaluation was made by associating the theories of art, psychoanalysis, and philosophy.

This *Thing* is the *difference* or *lack* that *cannot be transferred* or signified while symbolizing the imaginatively constructed artwork, constantly taunting the artist and the viewer to annul themselves: Accordingly, this third term, which is potentially present in them, and which can describe both the unfulfillable achievement and the *joy* attained from abolishing the incompleteness, is found in Lacan's description of *jouissance*. If art operates through *jouissance*, the artist's and then the viewer's *desire to dissociate reality* at all levels of their self is triggered. In this way, when they realize their fictitious selves through the artwork and face their *own abolition* by dissolving it, their *joy* will be *jouissance: Jouissance*, as the *joy* of sensing the "effective defeat" of constantly being in *here and now and nowhere* in a work of art.

**Keywords:** Lack, imaging, transference, imaginary, symbolic, *objet-petit-a*, thing, change, joy.

**Academical Disciplines/fields:** Philosophy of art, psychoanalysis, art theory.

- Sorumlu Yazar:** Ceren Selmanpakoğlu, Seramik ve Cam Bölümü, Hacettepe Üniversitesi.
- Adres:** Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, Beytepe, Ankara.
- e-posta:** ceren.s@hacettepe.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 23.12.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1316954

Geliş tarihi: 19.06.2023 / Kabul tarihi: 17.10.2023

## 1. Giriş

Sartre, insanın ontolojik olarak *varlık eksikliği* olarak betimlendiğini ama *onda hem eksik* hem de mümkün olanın yine ona ait olduğunu ifade eder. [...] Buradan yola çıkarak, insan, varlık eksikliğini kendi kendinde taşıyan varlık olduğu için arzu duyar. Yani arzu, varlık arzudur ve kıskançlık, cimrilik, sanat aşkı, korkaklık gibi tikel duyguların içinde ve bunlarla var olup sembolik ifadeler olarak ortaya çıkar. (Sartre, 2011, s. 701; Selmanpakoğlu, 2014, s. 56)

Lacan da arzunun – sürekli elde edemediği bir nesneye doğru aktığından- eksikten güdülendiğini açıklar (Buchanan, 2010, s. 125). Özne, bu eksikliği, “ben-olmayan” anlamındaki küçük öteki’nin ve “simgesel düzen” – toplumsal gerçeklik- anlamındaki büyük Öteki’nin karşılaşmasını bekler fakat; her iki durum da imkânsız bir girişimdir. Bowie’nin açıkladığı gibi, “talebin muhatabı olan öteki asla onu koşulsuz biçimde yanıtlayabilecek konumda değildir. O da bölünmüş, o da mağdurdur.” Arzu, “talebin kendi beraberinde açtığı boşlukta ortaya çıkan şeydir. [...] tatmin etsin diye Öteki’ye arz edilmiş olan şey, fakat kendisi de varlıktan yoksun olduğu için onun da sahip olmadığı şey”dir (2007, s. 132). Bu nedenle özne, eksikliği, yoksunluğu maskeleyerek üzere arzu-nesnelere üretir ve bu nesneyi ya bir başkasında – öteki- ya da simgesel gerçeklik düzeninde – Öteki- bulabileceği yanılsamasını yürütür.

Böylesi bir varlık arzusu arayışında sanatçının ürettiği, izleyicinin de karşılaştığı sanat yapıtı varlık eksikliğini ikamesi olarak konumlanarak bir *haz* ilişkisi üretir. Lâkin ikame olan şey bir vekil olduğundan, yani eksik, eksik olanın kendisi ile tamamlanmadığından bu ilişki gerçekten *haz* olarak tanımlanabilir mi? Acaba, elde edilmesi imkânsız bir girişim olduğundan bu bir *arzu* ilişkisi midir? Yoksa her ikisinin de ötesinde, sanatçı ve izleyicide potansiyel olarak bulunan, yani hem elde etmeye dayanmayan hem de tamamlanamayışı fesheden başka bir şey mi aranmaktadır sanat yapıtında?

Sanatçıda ve izleyicide hâlihazırda olan *değişim* potansiyelini tetikleyen sanat yapıtında ancak duyumsanabilen, bu olmakta olan şey’in ne olabileceği *haz* ve *arzu* kavramları bağlamında çözümlenmeye çalışılacaktır. Böylece her iki kavramı da bünyesinde barındıran paradoksal üçüncü bir kavram öne sürülerek, öteki ve Ötekiye endeksli bir yeniden üretim içinde veya salt varlık eksikliğini ikamesi için mastürbatif bir *haz* üreten tamamlanmış yapıtın tersine, *değişim* potansiyelini yürüten sanatın hiç tamamlanmayan işlemi açıklanabilecektir. Bu sağlandığında hem sanatlar arasındaki farkın kaynağı tarif edilebilecek hem de dönüştürücü sanatta gerçekleşenin aslında ne olduğu tanınabilecektir.

## 2. Hep Gelmekte Olan Arzu

Arzu kelimesi temelde “istek, dilek” anlamına gelmektedir (Türk Dil Kurumu [TDK], t.y.). Bir şeye sahip olmak istemek veya bir şeyin olmasını dilemek için güçlü bir his anlamında olan (Lexico, t.y.) ve Latince *desiderare* ve takiben eski Fransızca *désirer* kelimelerinden türeyen *désire* – arzu- bir nesneye ulaşmaya ya da onu sahiplenmeye yönelik bir duygu; duygusal iştah, fiziksel istek, şehvet anlamlarını içermektedir (Etymonline, t.y.). *Desiderare* kelimesi *de* – yukarıdan- ve *sidus* – göksel beden, yıldız- kelimelerinin birleşiminden meydana geldiğinden arzu kavramının temelinde “yıldızların ne getireceğini beklemek” (Etymonline, t.y.) anlamı ortaya çıkmaktadır. Buna göre de yukarıdan, yani, burada, yeryüzünde değil, yıldızlardan aşağı doğru gelecek olan bir belirtinin yıldız-falından bekler gibi umut edildiği anlaşılır. *Horoscope* (Yun. *hōroskopos*, Tr. Yıldız-falı) kelimesinin kökeni *hōra* (*hour* – saat-) ve *skopos* (*watcher* – izleyen-) (Etymonline, t.y.) kelimelerinden oluşur ve zamanı izleyen, seyreden, bekleyen anlamı olduğu anlaşılır. “Uyanık olmak” anlamından gelen İngilizce *watch* (Etymonline, t.y.) kelimesinin hem “saat” hem de “seyretmek” anlamına geliyor olmasından da arzunun, bir isteğin zamana bırakılan bekleyişi ya da o isteğin zamanın içinde seyredilişi kapsadığı sonucu çıkarılabilir. Buradan da arzu kavramının bekleme, seyretme, umut etme gibi eylemsel olmayan, daha çok pasif bir potansiyel işlem içinde olduğu anlaşılır. Dolayısıyla, “istek, dilek” anlamında kullanılan arzu; bir elde etme dileği, talebi, isteği, beklentisi içinde elde etmeye doğru yöneltilen bir hâl olup, elde etmeyi *kapsamaz*. Diğer bir deyişle, erişilmemiş ya da erişilmez olana yönelen bir elde etme vaadi ya da umudunun sürdürülmesidir arzu. Ona sahip olma istemi sürdürülür ama elde edilemeyecek, sahip olunamayacaktır: Arzunun arzu olarak kalabilmesi için, o şey *hep gelmektedir* ve de *gelmeyecektir*.

İnsanlar arasındaki arzu alışverişini sahiplenme üzerinden açıklayan Sartre’a göre, insan, “bende erimeksizin *ben* olacak bir nesneyi düşler; çünkü arzuladığım şey tam da bu nesnedir ve eğer onu yersem ona artık sahip olamam, artık kendimden başkasıyla karşılaşmam. [...] Bu da “başkası, başkası olmaktan



çıkmaksızın ben olsun” düşüdü (Sartre, 2011, s. 717). Diğer bir deyişle, başkasının bendeki eksikliği bana veren şey olabilmesi için benden ayrı olması gerekir ama aynı zamanda bu eksikliği tamamlayan şeyin ben olmasını düşlerim. İşte arzuladığım şeyi veya kişiyi sahiplenmem ile onu yakalayamayışım [...] kendi imkânsızlığını kendi kendine ele verir. (Selmanpakoğlu, 2014, s. 58-59)

“Arzu, kendi sürekliliğini, devamını arzular, daha fazla arzuyu arzular. Arzunun tek ilgilendiği nesne ise İmgesel bir nesnedir. Arzuya neden olan tek nesne, öznenin eksikliğini gidererek öznenin İmgesel bütünlüğünün gerçekleştirilmesini sağlayacağı varsayılan imgesel Nesne a’dır”<sup>1</sup> (İzmir, 2019, s. 433). O halde, insanın arzuladığı şey kendisinde eksik olan olup, insan, kendisini tamamlayacağını düşündüğü bu şeyi – *objet-petit-a*’yı- hep beklemekte, arzulamakta ve böylece de arzulamaya devam etmektedir. Aynı zamanda paradoksal olarak, arzu, eksikliğini tamamlayacak olanın yine kendisinin olması arzudur. Çünkü bir şeye sahip olmak, o şeyin dışsal olması, yani ancak *ben*’in dışındaki bir şeye sahip olunabileceği koşuluna dayanırken, ben; dışsal olmayan bir şey olan kendinde olan ile eksiksiz, bütün ve tam olmayı arzular; anne-bebek tamlığı, bütünlüğü *imgesi* gibi kendine-içkin, kendinde-tam olmayı. Fakat bu içkinlik ve tamlık *imgesel* dahi olsa anne ve bebek ikiliğini varsaydığından kendiliğinden zaten dışarıyı içermiş olur. Tanımı gereği de dışarıyı elde edilebilir değildir. İşte bu nedenle bu bir imkânsız girişimdir.

Eğer bir şeye erişmek ya da sahip olmak mümkün olabiliyorsa artık burada arzu ilişkisinden değil, tamamlanabilen başka bir tür ilişki olarak haz ilişkisinden bahsedilebilir.<sup>2</sup>

### 3. Elde Edilen Haz

Haz kelimesi, *Felsefe Terimleri Sözlüğü*nde, “bir şeyden duyusal ya da tinsel sevinç duyma” ve “istek duyulan bir şeyi elde etmekten doğan hoşnutluk duygusu” olarak tanımlanmaktadır (TDK, t.y.). *Ruh Bilimi Sözlüğü*nde ise “sürdürülmesi istenen ılımlı ve doyunluk veren coşku” anlamı verilmektedir. Haz kelimesinin Latince karşılığı *placere* ve takiben eski Fransızca *plaisir* kelimelerinden türeyen *pleasure* kelimesi (Etymonline, t.y.) tatmin/doygunluk (*satisfaction*) ve zevk (*enjoyment*) anlamlarını taşımaktadır (Lexico, t.y.). Zevk, “hoşa giden veya çekici bir şeyin elde edilmesinden, düşünülmesinden doğan hoş duygu, haz” anlamına gelir (TDK, t.y.). Zevkin İngilizce karşılığı *enjoyment* da bir şeyden, bir şeye sahip olma ve bundan yararlanma eyleminden haz almak şeklinde tanımlanır (Lexico, t.y.). O halde, bir şeyin zevk verebilmesi, yani haz alınabilmesi için, o şeyin *elde edilmesi* ya da o şeye *sahip olunması* gerekmektedir. Kişinin haz (*pleasure*) ya da zevk alması (*enjoy*), bir şey yapmasını, yani bir eylemi ve bunun karşılığında da bir şey elde etmesini kapsamaktadır. Bunun sonucunda oluşan tatminin (*satisfaction*) gerçekleşebilmesi için de kişinin isteklerini, beklentilerini veya ihtiyaçlarını elde etmesi ve bundan haz alması gerekmektedir (Lexico, t.y.). Buna göre, hazzın ve dolayısıyla tatminin söz konusu olabilmesi için; bir icranın, yapmanın, yani bir eylemin olması ve bu eylemin tamamlanması, doyurulması gerektiği anlaşılmaktadır. O halde, hazzın gerçekleşebilmesi için, önce bir isteğin olması, bunun için bir eylemde bulunulması, bu eylemle istenen şeyin elde edilmesi ve bu eylemin bir tatmin ve tatminin vereceği zevk ile tamamlanması gerekir.

Gerek arzu gerek hazzın çıkış noktası olan *istek*; arzuda tamamlanmama, elde etmeme ile hazda ise, tamamlanma ve tatmin ile sonuçlanır. Buchanan (2010) eleştirel teoride de arzu ve hazzın genellikle birbirine zıt olarak değerlendirildiğini açıklar: Arzu sürekli bir akış olarak ele alınırken, haz; o akışın durması veya bir şekilde arzuyu sona erdiren bir istila olarak ele alınır. Bu nedenle arzu genellikle kutsal olarak kategorize edilirken, haz dünyevi olana teslim edilir (s. 124). Buradan da arzudaki isteğin aslında somut bir nesne karşılığının olmayıp *imgesel* bir düzlemde ve sonuca ermeksizin hareket ettiği; hazdaki isteğin ise toplumsal – *simgesel*- düzlemde nesnel bir karşılık bularak ve tatminle sonuçlandığı anlaşılır.

<sup>1</sup> “Nesne-a” (*objet-petit-a*), yani arzu-nesnesi; bebeğin annesinden ayrı bir varlık olduğunu algılamasıyla, yani prematüre oluşunu bertaraf eden tedarikçi annenin ona sağladığı tamlık, bütünlük imgesinden kopuşuyla ortaya çıkan *eksiği* “yeniden” tamamlayacağı sanılan şeyin yerine geçen nesnedir. Bu nedenle *objet-petit-a*, bebeğin, anne ile kurduğu bütünlük, tamlık imgesine tekrar onu ulaştırabileceğini sandığı elde edilmesi imkânsız arzu-nesnesidir.

<sup>2</sup> Veya ‘tamamlanamayan bir haz’ olarak asılı kalır ve ‘hazsız bir haz’ olarak ortaya çıkar: “Bastırılmış cinsel dürtülerde kolaylıkla olabildiği gibi dolambaçlı yollardan doğrudan ya da yedek doyuma kavuşabildikleri zaman da, aslında bir haz olanağı olan bu başarı ben tarafından hoşnutsuzluk [*unlust*- hazsızlık] olarak algılanır. [...] bu türden bütün nevrotik hoşnutsuzluklar haz olarak algılanamayan hazlardır” (Freud, 2019, s. 26).

#### 4. Sanatta İmgesel ve Simgesel Aktarım

İmgenin kökü olan *im*, “algılandığında belli bir şeyin tasarımı bizde uyandıran şey” demektir (TDK, t.y.). Buna göre, imge hem algıyı, yani olanı, hem de tasarlamayı, yani olmayanı kapsamaktadır. Sanat yapıtı, simgesel *gösteren* ve imgesel *gösterilen* bütünlüğünden oluşmaktadır.<sup>3</sup> Yapıtın işleyişi incelendiğinde, gösterenin simgesel karşılığı hazzı, gösterilenin imgesel sabitlenemezliği ise arzuya karşılık gelen bir işlem yapıyor gibidir: Sanat yapıtı, sanatçının bilişsel ve duyuşsal meselelerinin bilinçaltı ile de ilişkilendirilerek plastik öğelerle ve performatif olarak dışı akışı, *aktarımı* olarak tanımlanabilir. Sanatçı, imgesel, içsel olarak kurguladığı bu birleşimi; simgesel, toplumsal, biçimsel bir dışsal düzleme taşır. Dolayısıyla bu süreç hem içsel hem de dışsal, yani hem imgesel hem de simgesel bir ilişkiselliği kapsar. Dahası, “biçimlendirme, kurma, yapma süreçleri, o anda bilincinde olmasak da sürüp gider. [...] farkındalık artışı kendi kendinin bilincinde olmak anlamına gelmez. Daha çok kendini bırakmak ve masnetmekle bağlantılıdır ve kişiliğin tüm düzeylerinde birden bir farkındalık artışını kapsar” (May, 2019, s. 69). Dolayısıyla, imgesel farkındalık sadece kendi kendinin bilincine varmakla sınırlanamaz; kendini sürekli ve tüm düzeylerde bırakmakla, biçimlendirmekle artarak ilerleyen bir farkındalıktır. Bu durum, sürekli sürdürülen bir *kendini yapma* edimine kendini bırakmak ile *hep gelmekte olan* bir farkındalık olarak tanımlanabilir. Sürekli kaçılan canlı bir duygu olduğundan olsa gerek, Rollo May, sanatçı ya da yaratıcı bilim adamının yaratıcı bir edim içindeyken hissettiklerini coşku (*joy*) olarak tanımlar ve özellikle bu sözcüğü mutluluk ya da hazzın karşıtı olarak kullandığını ifade eder. Sanatçının yaratma anında duyumsadığı duygunun memnuniyet ya da tatmin değil, daha çok coşku olduğunu ve yükselen bilinçle birlikte gelen duygu olarak tanımlanan coşkunun, kişinin kendi potansiyelini gerçekleştirme deneyimine eşlik eden ruh hali olduğunu açıklar (1980, s. 45; 2019, s. 68). O halde, sanatçının yaratma edimiyle *kendini yapma* potansiyelini yapıtta yürürlüğe sokması ve böylece bilincinin yükselmesi *coşku* duygusunu kaçırır. Bu da tamamlanan değil gerek kendini yapmanın gerek yükselen bilincin aktifliğini, canlılığını işaret eder.

Sanatçının biriktirdiği zihinsel potansiyel enerjisini yapıtın üretimine, yaratımına transfer ederek bilincini yükseltmek için harcaması, potansiyel enerjinin *coşkusal* bir enerjiye dönüşmesine benzetilebilir. Bununla birlikte, içsel biriktirilen enerjinin dışsal yapıta tamamen transfer edilmesi mümkün değildir. Yani, kullanılan enerjinin bir kısmı yapıtta bilfiil taşınmaz çünkü başka şeylere harcanır. Bu şeyler, bizzat yapıtta taşınmasa da yapıt üretilirken harcanan ısı, sürtünme, ses, ışık vb. şekilde atmosfere salınan enerji olarak tanımlanabilir. Yapıtın fizikî bedeninde taşınmayıp onun dışına *kaçan* ama yaratımı için kullanılmış olan bu enerji yakalanmasa da kaybolmaz çünkü; fizik yasaları gereği evrenin toplam enerjisi değiştirilemez; enerji yaratılmaz ve yok edilemez, ancak *dönüştürülebilir*.

Bu durum fizikî olduğu kadar içeriksel/kavramsal olarak da geçerlidir: Kurgulanan imge ile dışarıya akan, aktarılan formu arasında her zaman yapısal – ontolojik- bir fark vardır. İmge ile biçimi – imge ile simgesi- arasında asla dile, biçime, dışarıya gelemeyen bir şey kalır. Yapıtın simgesel bedeninde taşınmasa da yapıtta *olmayan olan* imgesel bir etkinlik – oluş- şeklinde faaliyet gösteren bu şey, gerek sanatçı üretirken gerek izleyici alımlarken sürekli aradığı *o şeyi* işaret ediyor olmalıdır. Diğer bir ifadeyle, aslında bir *yapımı sanat yapıtı* yapan *o şey* aranmaktadır: Konumsuz, ele geçirilemez, sabitlenemez *o şey*.

Yapıt *yapılan* bir şey olduğu halde, yapımın – *işin-* biçimsel, simgesel boyutundan *kaçan* bu şey gösterilemediğinden, yani göstereni olmadığından bir çeşit enerji gibi faaliyet yürütmektedir. Fizik prensibine göre bir işin yapılabilmesi için öncelikle nesneye bir *kuvvet* uygulanması gerekir ve bu kuvvetle nesnede *yer değiştirme*, yani *değişim* olmalıdır. Bu nedenle iş (*W*), kuvvet (*F*) ve değişimin (*d*) çarpımıyla hesaplanır ( $W=F*d$ ) ve *yapılan iş* ile enerjideki değişim birbirine eşittir ( $W=\Delta E$ ). Bu durumda, yapıtın yapım işi, şekillendirilen malzemeye uygulanan *kuvvet* ve bu malzemenin *değişimi* ile hesaplanabilir. Malzeme üzerinde uygulanan kuvvetle gerçekleştirilen değişim için harcanan enerji de yapıtın yapımı için kullanılan enerjiye eşit olmalıdır. Fakat kendisinde gösterilemese de yapıtın yapım sürecinde gerçekleştirilen düşünsel, kavramsal, duyuşsal, imgesel başka bir iş, dolayısıyla harcanan başka bir enerji daha söz konusudur. Yapıtın düşünsel boyutundaki kavramsal kurgu için yapılan iş; kavramlara uygulanan zihinsel *kuvvet* ile bu devinin düşünce/fikir/ingeye dönüşmesindeki *değişim* için harcanan enerjinin toplamı olarak düşünülebilir. Yapıtın bedeninde bilfiil gösterilemese, yeri işaret edilemese, hatta hesaplanmasa da yapıt yapılırken harcanan *kaçak* bir enerji söz konusudur. Atmosfere salınan, yakalanamayan, stabil

<sup>3</sup> Saussure dil göstergesi üzerinden incelediği göstergenin gösteren ve gösterilen olmak üzere iki öğeden meydana geldiğini, gösterenin işitimi imgesi, gösterilenin de bir kavram olduğunu açıklar (Saussure, 1998, s. 109-111).

kalmayan bu enerji yok olmadığına göre, simgesel olarak gösterilemese, dağılmış olsa da mevcuttur. O halde, yapıtın fizikî, simgesel, gösteren bedeninde gösterilemeyen bu *şey* – kaçak enerji, eksik-, sanatçının imgelediği ile tamamladığı simgesel çalışması arasında kalan *farkta* konumlanıyor olmalıdır.

## 5. Sanatta İmgenin Olmaktalığı

İmge, simgesi ile hep bir eksik ilişkisi içindedir: Sanatçının kurguladığı imge ile uyguladığı simgesel yapıt arasında mutlaka yapısal bir *fark* söz konusudur. İmge, nesnesiz olarak zihinde canlandırıldığından nesneleştirilen simgesi ile yapısal olarak özdeş olamaz. İmge ile simge arasındaki bu ontolojik fark kadar işlemsel bir başkalık daha söz konusudur. İmgeleme “insanların gerçekte var olmayan bir şeyi zihinlerinde canlandırmalarını sağlayan bir yaratma yetisi”dir (Sartre, 2017, s. 297). Bu yaratma yetisini kullanan sanatçının zihninde canlandırdığı gerçekte var değildir. Buna karşın, simgeleştirme, “türlerine uygun” “belli bir kural gereğince” sıralanan “simgeler koyma işlemi” (TDK, t.y.) olup, gidişata, türlere göre uygun temsili simgeleri ikame etmektir. Dolayısıyla, imgeleme olmayanla; simgeleştirme ise olanla ilişkili bir işlem yapar. Bu durumda, imgelemenin var olmayı canlandırma yetisi simgeselleştirme sürecinde var olmayanın var olanlar üzerinden belirlenmesine indirgenir. Var olmayan sonsuz potansiyeldekken, var olan nesnel bir sınırlılıkta olacaktır. Bu nedenle var olmayanın canlandırılması, var olanın simgeselleştirici tekelinde biçimlenirken hem yapısal hem de işlemsel olarak eksilir. Var olmayan; var olan pahasına eksilerek simgeselleşebilir. Fakat bir şey eksiliyor ise öncesi ve sonrası arasında bir fark olmalıdır. İşte bu aradaki fark, yani eksilen, gösterilemeyen, hesaplanamayan, simgeselleştirilemeyen imgesel *şey var olmayan bir varoluştur*.

Sanat yapıtındaki bu simgeselleştirilemez, maddî olarak karşılanamaz imgesellik; maddî ve simgeseli duyumsamayı, algılamayı ve nihayet kavramayı kapsayıp kavramsal bir atmosfere genişleten estetikte etkinlik gösterir: Duyuların kavramsal atmosfer ile ilişkilenmesinde bu kavramsal atmosfer, yaratma sürecinden bağımsız var olamayacağı için Kuspit “sanat eseri yaratma sürecinin [...] başlı başına dönüştürücü estetik bir deneyim olduğunu” açıklar (2006, s. 44).

Maddi olanı kavramsal atmosferinde duyumsayarak dönüşmek için öncelikle buna yönelmiş olmak gerekir. Bu yönelme sonucunda ancak bir estetik yargıda bulunulabilir. Kant’ın açıkladığı gibi, ancak bu yargı neticesinde bir haz alınıp alınmadığına karar verilebilir. Yani yargı hazdan önce gelir. Yargı olabilmesi için de bilme yetisi devrededir ki; bu aklı gerektirir (2011, s. 26-27; s. 42-43). Estetik yargı, “tüm bilgi yetilerimizi, duyarlık, zihin ve hayal gücünü özgür bir oyun ilgisi içine koyar” (Tunalı, 1989, s. 249). Anlaşılır ki; yargı yetisi, düşünüş, duyarlık ve imgeleme ile yürütülmektedir. Estetik deneyim veya sanatsal etkinlik canlandırmaya, yaratıcılığa, tasarlamaya, yani olmayana yönelen düşünüş ve imgeleme yetisine koşullu olduğundan olmayana doğru bir düşünüş ve imgeleme üzerinden estetik yargı getirilebilir.

İmgelem “bir bilinçtir, var olmayan şeye yönelmenin bilincidir. Bilincin statüsü de zaten budur çünkü; o bir yönelmişliktir, bir intensiyonalitedir [amaçlılıktır], yani var olmama kipinde yer almaz” (Bozkurt, 2013, s. 300). Var olmayana yönelmenin bilinci olarak imgeleme yetisinin ürettiği imgeyi, Sartre, bilinç gibi bir varlık olarak tanımlar ama fizikî değil, düşünümlü bir varlık olarak.

İmge olarak varoluşa ilişkin hakiki bir kuram oluşturmanın tek yolu, bu konuda düşünümlü bir deneyden doğrudan kaynaklanmayan herhangi bir şey ileri sürmekten kesinlikle kaçınmaktır. Gerçekten de imge olarak varoluş güçlükle ele geçirilebilecek bir varlık kipidir. Zihnimizi yormamızı gerektirir; ama en önemlisi, tüm var oluş kirpiklerini fizik varoluşu örnek alarak kurma yolundaki neredeyse alt edilmez alışkanlığımızdan kurtulmamız gerekir. (Sartre, 2017, s. 7)

İmge düşünümlü bir varlık olsa da “[...] varoluşları bilinç aracılığıyla ortaya çıkan şeylerden farklı bir gerçekliğe ve anlama sahip olan “*imgelemsel (düşlemsel) nesne*”, nasıl isterse öyle, “*keyfince*” kendini görünüşe sunar” (Bozkurt, 2013, s. 296). Bilinçli bir edim ile görünüşe gelmenin ötesinde kendiliğinden canlanabilmekte, ortaya çıkabilmektedir imge. Adeta kendinde-şey gibi davranır. “Eylemsizlik içindedir, bir tek bilinç açısından var olmaktan çıkmıştır artık: Kendinde var olur, bilinçle değil, kendi gönlünce ortaya çıkar ve yok olur; algılanmaya son vererek var olmaya son vermez, bilinç dışında bir şey varoluşunu sürdürür” (Sartre, 2017, s. 7-8). Dolayısıyla, algılanan bir nesnenin zihinde canlanan imgesi olmaktan çıkıp, karmaşık zihinsel etkileşim ağlarının kombinasyonlarından adeta kendini var eder, kendi kendine var olur.

Kontrolden, denetimden kaçarak işlem yapan imge kendi kendine canlanmakta, kendini zihnin ekranına sunmaktadır. Dahası sürekli bir akış içinde, hep *olmakta olmaktadır*. İmge var olmayan bir varoluşken, sanat yapıtı var olan bir varoluştur. Fakat salt maddî değil, imgelemi de kapsayan bir varoluştur. “Bilinç kendi özgürlüğünü sanat alanında *“İmgeleme ile gerçekleştirir”* (Bozkurt, 2013, s. 296-7). Bu nedenle, sanat yapıtının imgelemesi; olmayanı, başka olasılıkları canlandırması yönünde bilinci uyarır.

## 6. Sanatta Aktarım

Psikanalizde/psikoterapide, olmayanın düşlendiği imgenin analizinin hastanın analiste/terapistte geçirdiği *aktarım* üzerinden gerçekleştirilmesi gibi, sanatçının sanatıyla ilişkisi de Duchamp’a göre “sanatçıdan izleyiciye doğru bir aktarım faaliyeti”dir. Kuspit bu paralelliği şöyle açıklar:

Aktarım aslında malzemeyi sanat haline getiren temel yaratıcı edimdir – ya da malzemeyi sanat haline getirmek için gereken duygusal emektir. Yaratma sürecinin ilk aşaması malzemeyi aracıya dönüştürmektir, bunu gerçekleştiren de aktarımdır. Başka bir deyişle, malzeme, aracıya dönüşerek analistin yerini alır; böylece sanat eserini yaratmak sanatçı için bir tür kendi kendini analiz etme süreci haline gelecektir. Her bir sanat eseri deyim yerindeyse sanatçının kendi kendisiyle karşılaşmasını, yani sanatçının malzemesi aracılığıyla duygularını yeniden yaşayıp, yeniden düzenlediği analitik bir seansı temsil eder. (Kuspit, 2006, s. 31)

Bu aktarımla “duyguları üzerine düşünmek yerine pekâlâ malzemesi aracılığıyla onları sahneliyor – yineliyor, naklediyor- olabileceğinden” Kuspit’in uyardığı gibi, “duygularını anlayabilmesi için önce onların üstesinden gelmiş olması gerekir” (2006, s. 32). O halde, sanatçının malzemesi aracılığıyla gerçekten bir *aktarım* gerçekleştiriyor olabilmesi için, bu aktarım üzerinden karşılaştığı kendisini analize sunması, kendisini analiz etmesi, yani çözümleyen bir *yeniden düzenleme* seansı yürütüyor olması gerekir. Sanat yapıtı, sanatçının malzemesi üzerinden kendisiyle ve imgesiyle yüzleşip kendisini çözümlemesinin, yeniden imgeleyerek kurgulamasının aktarımı olmalıdır. Buna göre de sanatçı, kendisiyle hesaplaşmasını, böylelikle kendisini dönüştürmesini yapıtına aktardığı bir etkinliği yürütmüştür.

Bununla birlikte, sanatçının yapıtıyla ilişkisini açıklarken kullanılan “aktarım” ve “analiz” kelimelerinin kendileri dahi açığa çıkmaya gönülsüz bir örtüklüğü ele verir.

Bu dış yapının tersine asıl “*güzel*” olan, algıya kendisini vermeyen ve hatta kendi doğası içinde bile evrenden soyutlanmış olan varlıktır. [...] [Sanatçı], kendi zihinsel imajını gerçekleştirmez; o yalnızca benzer bir imge yaratır, içerik kurar. Öyle ki; her bir kişi bir imgeyi ancak onun benzeri olarak kavrayabilir; dışsal bir benzer olarak görülen imge, yine bir imge olarak kalır. İşte bu bağlamda imgeselin gerçekleştirilmesi diye bir şey söz konusu değildir, olsa olsa onun “*nesneleştirilmesi*”nden (*Objectivation*) söz edilebilir. (Bozkurt, 2013, s. 301)

Dolayısıyla imge, sanatçı tarafından yapıtta ne gerçekleştirilebilir, aktarılabilir ne de *doğrudan* izleyici tarafından kavranabilir; her ikisi de ancak ona benzer bir görünüm canlandırabilir ve yine de o bir imge olarak kalarak var olur. “İmge, *belirli bir bilinç türüdür*. İmge bir şey değil, bir edimdir. İmge bir şeyin bilincidir” (Sartre, 2017, s. 142). O halde, imge, kendini dönüştürme amacı doğrultusunda kendini harekete geçirme bilincidir. Buna göre de sanat yapıtında tetiklenen bu bilinç türü olarak imge, ancak o aranan *şey*’in bilincini harekete geçiren bir operasyon olmalıdır. Bu durumda, yapıttaki bu *şey*, bir şey olmayıp, bir şeyin eylemi, bilinci olan imgenin harekete geçmesidir. Simgesel dış düzlemdeki nesnel bir karşılığında hareketle veya algıya kendisini vermesiyle değil, aksine, salt, katıksız imgesel olup, öyle kalan, öyle işleyen bir *şey*: Nesneden hareketle değil, eylemden aksiyonunu alan, nesnesi belirsiz eksikliğe yönelen bir amaçlılık.

## 7. Sanatta Olmayanda Olan Haz ve Arzu İkiliği

Sartre imgelemi “*olmayanda olanı görmek*” olarak tanımlar (Bozkurt, 2013, s. 297). Bu tanımlama temelde, algılanmayanda potansiyel olan bir şeyi görebilmeyi kasteder. Dahası, *hiçlikte* bir şeyi oldurabilme, yaratabilme potansiyeli olduğunu ima eder. Bununla birlikte, “olmayan”, imkânsız şeyi istemeye dayanan arzu kavramını da çağırıştırır. Sanat yapıtında taşınan ama gösterilemeyen imgesel şey; tamamlanamayan, elde edilemeyen ve bu nedenle hep gelmekte olan bir olmayana yönelmiş bir eylem olarak arzuyu yürütür. Tam da bu nedenle sanatçı, zihnindeki imge ve onun olgusal bağlamını arzulamaya devam eder. Ona erişme amacıyla ona yönelmiştir arzusu.

Tamamlanan çalışmadan belli bir haz olsa da – ki “estetik haz, gerçek tuvalin aracılığı ile imgesel obje oluşturmaya hizmet eder” (Bozkurt, 2013, s. 302)- geriye kalan eksik nedeniyle arzu da devam eder. Onu elde etme, ona sahip olma ilişkisi sürekli ertelenir çünkü o yapıt arzuladığı yapıt değildir, olamaz, imkânsızdır; hep bir eksik kalır ki; bu eksik arzunun kayıp nesnesidir – *objet-petit-a*-. Bundan dolayı sanatçı kendi yaptığı yapıta dahi aslında sahip değildir: Sahip olduğu şey eksik, kayıp bir şeye tekabül eder ve olmayan bir şeye de sahip olunamaz.

Tatmin sonrasında halâ eksik olan bir şeyler vardır. [...] Yerine hiçbir şeyin geçemediği tek nesne arzu nesnesidir, yani Lacan’ın Nesne *a* olarak adlandırdığı nesnedir. [...] Hem arzuya neden olur hem de arzuyu doyurur, ancak Nesne *a*, kayıp nesnedir. [...] Nesne *a* sonsuza dek kayıp olacağı için, bu kayıp yaşam boyunca herhangi bir nesneyle doldurulamayan bir oyuk oluşturur. (İzmir, 2019, s. 143)

Böylesi bir durumda izleyicinin de farklı bir pozisyonda olması beklenemez. Gıda gibi yenerek yapıtın içindeki enerjiye sahip olunamayacağından yapıtın görsel, işitsel vb. duysal tüm öğeleri ve bu öğelerle oluşan bilişsel bütünü izleyici kendi içindeki kavramlarla, bilgiyle, duygularla çarpıştırarak bir ilişki kurar. Bu çarpışmayla ortaya çıkan etkileşim aracılığıyla kendi içindeki enerji akışını, hareketini sağlar. O halde, izleyici yapıtın imgesel enerjisi ile kendisindeki potansiyel öğeleri çarpıştırıp etkileşime geçirecek kendisinde biriktirdiği enerjisi harcar. Ortaya çıkan veya hareketlenen bu enerji zevk verdiği için haz gibi tanımlanabilir. Fakat o anda alınan haz, hazzın tanımı gereği bitmesi, tamamlanması gerekirken sanat yapıtıyla tekrar karşılaşmasa da yani, performatif olarak onu tekrar tecrübe etmese de izleyici yapıtı hatırlayarak dahi bu *hazzı* tekrar çağırabilir. Bir hazzın ortaya çıkabilmesi için izleyicinin yapıtı tamamlaması, sahip olması, tüketmesi ve bundan bir tatmin duygusu elde etmesi gerekirken tekrarlanabilme yapısı onun tamamlanmamış olduğunu işaret eder. O halde bundan sonra yapıt izleyici için artık asla sahip olamayacağı bir arzu nesnesine benzer bir yapı sergiler. Asla *o ân* tekrarlanamayacağından – hatırlansa da aynı ân değildir artık- o ân sanki hep tekrar gelecek, yani yapıt sanki tekrar elde edilecek, ona sahip olunacakmış ve tatmine, hazzı ulaşılabileceği gibi hep *gelmekte* kalır. Bu bakımdan yapıt izleyiciye sürekli sataşan, onunla cilveleşen bir arzu nesnesi biçimine bürünür.

Arzu nesnesi elde edilemez: Bir şeyin elde edilmesi o şeyin enerjisinin onu elde edene transfer edilmesidir. Arzu konumunda bu enerji aktarımı gerçekleşemez. Sanatçı yapıtı yaparken harcadığı enerjisinin bir miktarını yapıta transfer etmekte, onda potansiyel olarak taşınır kılmaktadır. Buna göre, yapıtta elde edilebilecek bir miktar enerjiden bahsedilebilmektedir. Fakat yapımda harcanan enerjinin yapıtta taşınamayan, gösterilemeyen *kaçak* olanı ise yapıtın elde edilemediğini de göstermektedir. İzleyici de alımlarken kendi enerjisini harcamakta fakat bu harcadığı enerjisini ne yapıta transfer edebilmekte ne de yapıt kendi enerjisinden bir şey kaybetmektedir; yapıt sadece izleyicinin kendi zihnindekilerle etkileşime geçmektedir. O halde gerek sanatçı gerek izleyici ile sanat yapıtı arasında bir *elde etmeden elde etme* ya da *tüketmeden tüketme* işlemi gerçekleşmektedir. Dolayısıyla, hem bir tamamlanma/tatmin hem de tamamlanmama/tatminsizlik söz konusudur. Bu durum, sanatçının *aktarımında*, izleyicinin de alımlamasında hem kısmî bir aktarım, anlama, örtüşme sağlandığından haz elde edildiğini, hem de tamamlanamayan, doyulamayan, eksik kalan nedeniyle arzu ilişkisinin sürdüğünü gösterir. Buna göre ne haz ne de arzu kavramları üzerinden yapılacak tespit yeterli olur. Dahası bu ikilik ortaya bir çelişki çıkarır. Bir şeyden haz alınabilmesi için onun elde edilmiş, ona sahip olunmuş olması gerekirken ne sanatçı ne de izleyici yapıtı gerçekten elde edebilmekte, ona sahip olabilmektedir. Sanatçı imgeselliğini ve imgesel enerjisini tamamen yapıta aktaramadığından yapıt hep eksik kalmakta; sanatçı *kendi* yapıtına sahip olamamaktadır. İzleyici de satın alıp ona *sahip olsa* da yapıtın enerjisi sabit kaldığından, yani tüketilemediğinden; içeriği, kavramsal bağlamı sürekli havada asılı kalıp hep *gelmekte olan* olarak kalarak

sahip olunmasını engeller. Bu bakımdan fiziken, hukuken sahibi olursa dahi yapıtın duyusal ve düşünsel bedeni hep bir arzu nesnesi olarak kaçacak, sataşacak, cilveleşecek ama bir yandan da tamamlanmayan, bitmeyen bir hazı potansiyel olarak üreten bir işlem yapacaktır. Eğer gerek sanatçı gerek izleyici o yapıtın bir kez haz aldıysa, yani yapıtın öğeleri ve bu öğelerden meydana gelen bütünü düşünsel ve duyusal olarak elde ettiyse, ona bir anlığına sahip *olduysa* burada bir tamamlanma ilişkisi olması gerektiğinden daha sonra yapıtı düşündüğünde haz almıyor olması beklenirken alabilmektedir. O halde, *bu haz tamamlanmamış bir haz* olmalıdır. Bu da hazın tanımı ile bir çelişki ortaya çıkarmaktadır.

Görülür ki; sanatçı-yapıt, yapıt-izleyici ilişkisini açıklamakta gerek haz, gerek arzu kavramı ne kendi başlarına ne de birlikte yeterlidir. Dolayısıyla, sanatçı ve izleyici ile sanat yapıtı arasındaki ilişki ne arzu ne de haz ilişkisi ile tanımlanabilir: Bir yandan haz gibi o ân tamamlanan bir tatmini içermekte, diğer yandan paradoksal olarak bir eksik kaldığından bir ertelenme ilişkisinde hep gelmekte olan bir arzu ilişkisi yürütülmektedir.

## 8. Sanatta Haz ve Arzunun Ötesi: Değişim

Sanatçı-yapıt-izleyici denkleminde haz ve arzunun nasıl bir işlem yaptığı değerlendirildiğinde görülür ki; her iki kavramdan da farklı yeni üçüncü bir tanımlayıcı kavrama ihtiyaç vardır. Yapılan işin, yani toplam harcanan enerjinin *kuvvet* ve *değişim* değişkenlerine bağlı olduğu da hatırdta tutulduğunda bu aranan yeni kavramın; sanatçı *aktarıırken*, yapıt şekillendirilirken ve izleyici alımlarken uygulanan *kuvvet* ile sanatçıda ve izleyicide bir *değişim* meydana geldiğini, yani hâlihazırda olanı dağıtan bir işlemin gerçekleştirildiğini tanımlayabiliyor olması, dahası *kaçak*, kayıp, eksik enerjiyi kapsaması gerekir.

Değişmek, Eski Türkçe *teg-*, yani “ulaşmak” kökünden türetilerek “denkleşmek, eşleşmek” ve “yerine geçmek” anlamlarını almıştır (Nişanyan, t.y.). Buna göre denebilir ki; ulaşılan bir şeyle eşleşerek onun yerine geçmek söz konusudur. Geçilen yeni bir yer söz konusu olduğuna göre bu yer “başka bir biçim veya duruma girme”yi (TDK, t.y.) içermelidir. O halde *değişim* başka bir biçim ya da duruma geçmeye ulaşmaktır. Bir şeye ulaşmak için – haz ve arzu kavramlarının tanımlarında olduğu gibi- onun önce *istenmesi* gerekir. Bu da “olduğundan başka bir şeye dönüşme”ye (Etymonline, t.y.) *istek* duyulduğu anlamına gelir. Söz konusu olan bir sanat yapıtı olduğundan, bu olduğundan başka olması istenen sadece maddî, fiziksel, bedensel değil; imgesel, bilişsel, duyusal da olmalıdır. Bunun için, önce, sanatçının kendisinin olduğundan farklı olacağı bir *aktarıma* ulaşmayı istemesi gerekir. Tam da *kaçak* enerji işte bu *istekte* salınmaktadır.

Buna göre, *değişimi* gerçekleştiren yapıtı açıklayabilmek için ne kendisi de zaten bölünmüş olan öteki’ye, ne de *değişime* kendi kendine zaten karar veremeyecek olan simgesel düzen olarak Öteki’ye başvurulabilir. Zira ne kendisi de eksiklik mağduru olan öteki ne de kendisi de varlıktan yoksun Öteki bu aranan başka durumu yani, olduğundan farklı olabileceği yeri bildirebilecek yetkinliktedir. Aynı şekilde, varlık eksikliğini ikame etme işlevi yüklenmiş salt “güzel”lik tatmini sunan yapıtlar da *kültürel estetiği* yeniden üreterek olduğundan başka olmayı değil, olduğu halinin o sessiz güzelde yeniden yankılanmasına hizmet etmektedir. Dolayısıyla, yapıtın yaratacağı *değişim*; simgesel düzen olarak mevcut toplumsal gerçekliğin ve kültürel bilginin yansıtılmasıyla ve alımlanmasıyla üretilen bir tekrardan sağlanan bir tatmine ilişkin değildir: Bunları tekrar eden sanat tavrı değişmemeyi kamçılayarak bu kültürel, simgesel düzenin onun aracılığıyla yansıtılmasından mastürbatif bir tatmin sunmaktadır. Bu nedenle Kuspit, düzeni yineleyen sanat tavrının “varoluşa ve gerçekliğe yeni bir bakış açısı sunmamasına rağmen [...] kitleleri kendine hayran bırakacak sihirli dokunuşu elde” ettiğini, “bu sayede, kitlelerin kendilerini rahatsız hissetmelerine ve kendilerine olan güvenlerini yitirmelerine neden” olmadığını açıklar (Kuspit, 2006, s. 72). Bu da *değişimi* tetikleyecek bir rahatsızlığı, *isteği* yapıtın kaşımadığı anlamına gelir. O halde burada aranan *değişim* gerçekliği sarsmaya ilişkin olmalıdır ki; bu sarsılma, bir kopuş olarak yaratacağı rahatsızlıkla ne hazın tatminine ne de arzunun tatminsizliğine karşılık gelsin.

Gerçekten de içsel ve dışsal gerçeklik algısı modern sanat tarafından bir kez sarsılan izleyici bir daha kendini rahat hissedemez. Ne var ki postmodern sanatçı, izleyiciyi rahatsız etmek istemez, bunun yerine ona ayna tutarak onu onaylamak ister; böylece sanki olası tek bakış açısı buymuş gibi söz konusu izleyicinin kendine olan inancını, gerçekliğe ve yaşama olan bakış açısını doğrulamış olur. (Kuspit, 2006, s. 72)

Gerçekliğe – öznenin kendi öteki’liğini tasdiklemesi üzerinden kurulmuş/kurulan Öteki’ye- ayna tutarak onu yansıtmak, adeta pornografinin *açık seçik her yerde* olanı gösterme amacına benzer. Olanı, bilineni

yansıtan yapıtın bir sarsıntı yaratması, değişimi tetiklemesi beklenemez. Bu nedenle Baudrillard, nasıl ki; pornografide arzuya yer kalmaz, “her şeyin estetik bayağılık mertebesine yükselmesiyle” de sanatın *gerçekliği* ayrıştırma arzusuna yer kalmadığını açıklar (Baudrillard, 2011, s. 49).

Arzunun bütün suretlerini kat eden cinsel farklılık enerjisinin sanattaki karşılığı, gerçekliği ayrıştırma enerjisiydi (kübizm, soyutlama, ekspresyonizm). Ancak; ikisi de arzunun sırrını ve nesnenin sırrını zorlayarak açma isteğine karşılık geliyordu. Ta ki; bu iki güçlü yapılanma -arzu sahnesi ile yanılısama sahnesi- aynı *trans-seksüel, trans-estetik* müstehcenlik lehine, görünürlüğün müstehcenliği, her şeyin insafsız şeffaflığı lehine kaybolana kadar. (Baudrillard, 2011, s. 49-50)

Sanat ve sanatçı artık gerçekliği ayrıştırma enerjisinden feragat edip mevcut olanı tekrarlayan, yeniden üreten mastürbatif bir işlemi tercih ettiğinden, Baudrillard’ın açıkladığı gibi, sanat, artık “gerçekten hükümsüz olamayacak, hiçleşmeyecek kadar yüzeysel”dir (2011, s. 50). Bu nedenle, sanattan alınan haz; gerçekliğin kurgusallığı, dolayısıyla değiştirilebilirliği ile yüzleşerek sunulan alternatif bir gerçeklik önermesinden değil, *kendini gerçekleştiren kehanet* gibi mevcut gerçekliğin bilfiil yansıtılmasından elde edilmektedir. Sanat, önceden sınırları çizilmiş, belirlenmiş toplumsal yapıya alternatif bir oluş olarak *olmayanda olanı* sunmanın nüfuzundan, gücünden değil, aksine, bu sınırların *olanda olan* olarak kabul edildiği bir yapıyı tekrar tekrar onaylarcasına tanımlanmasından haz üretmektedir. Toplumsal-simgesel gerçeklik ile güncel sanat arasında âdeta böyle bir anlaşma yapılmıştır. Yeni, feshedici, yaratıcı olandan değil, aynı pornografideki gibi açık-seçik, alenî bilginin tekrarından alınan haz yürürlüktedir: Adeta cinsel birleşmenin orgazm ile tamamlanması sonrasında, halihazırda tamamlanmış, bitmiş bir hazzın vaat olarak sunulması gibi. Bu nedenle, *olmayanda olanı* sunmaya çalışan imkânlar alanı yok hükmüne alınmaya, üstü örtülmeye, etkisizleştirilmeye, yersizleştirilmeye çalışılmaktadır.

## 9. Sanatta Haz ve Arzunun Ötesi: *Jouissance*

Yapıtta aktarılan/olan/simgeselleştirilen, olmayanın gerçekleştirildiği ve elde edildiği yanılısaması yaratır. Hâlbuki olmayanın olanla aktarılması ontolojik olarak imkânsızdır. Olmayan ancak olmayışıyla/olmadığıyla aktarılabilir. Tam da bu nedenle değişimi tetikleyen sanatın asıl etkinliği aktarılabilenle değil, aktarılan ile aktarılamayan arasında kalan *farkla* yürütülecek hesaplaşmadan ortaya çıkıyor olmalıdır. Bu da açıkça o aranan *şey*’i işaret eder.

Olmayarı olanla aktarmak Platon’un sanatı aldatıcı olduğu için ideal devletinden kovma nedenine benzetilebilir. Platon’a göre, İdea görünüşün ötesindeki ilişkine iken, – resim- ressam “gerçekten anlamaz, yalnız görünüşü bilir”, görünüşü verir (2012, s. 343). Fakat Lacan Platon’un asıl meselesinin aslında tam da sanatın arzusunun kayıp nesnesi *objet-petit-a*’yı ve görünüşün ötesini – İdea’yı- işaret ediyor olması olduğunu açıklar:

Platon öyle diyor gibi görünse bile, mesele resmin nesnenin aldatıcı bir muadilini vermesi değildir. Mesele resmin göz aldatıcılığının olduğundan başka bir şeymiş gibi görünmesidir.

Göz aldatmacasında bizi cezbeden ve tatmin eden nedir? Ne zaman bizi yakalayıp keyiflendirir? Bakışımızın basit bir yer değiştirmesiyle temsilin yerinden oynamadığını, bunun bir göz aldanması olduğunu fark ettiğimiz zaman. Çünkü; o sırada görüldüğünden farklı bir şey olduğu ortaya çıkar, hatta şimdi o başka şey gibi görünür. Tablo görünüşle yarışmaz, Platon’un bize görünüşün ötesinde işaret ettiği *İdea* ile yarışır. Tablonun kendisi görünüş olduğu ve “Görünüşi veren benim” dediği için, Platon kendi etkinliğine rakip bir etkinlikmişçesine resme karşı çıkar.

O başka şey *petit a*’dır, onun etrafında bir mücadele döner ve göz aldatmacası bu mücadelenin ruhudur.

[...] mesele daima *object a* meselesi olmuştur; veyahut da doğru, son kertede onu, yaratıcı olarak ressamın diyaloga girdiği [...] bir *a*’ya indirgeme meselesi olmuştur. (Lacan, 2014, s.120)

Her ne kadar Lacan Platon'un tablonun görünüşü, hatta görünüşün ötesini veren İdea'ya rakip çıkması olduğu üstünde dursa da aslında tablo görünüşün ötesindeki İdea'nın da ötesinde bir şey olmadığını gösterebilme potansiyeline sahip olduğundan bilinçli ya da bilinçsizce Platon tarafından karşı çıkmış olmalıdır. Çünkü Lacan, Platon için "kendi etkinliğine rakip" derken Platon'un idealindeki filozofun hakikatin İdea olduğunu gösterme etkinliğine karşın ressamın - sanatçının- İdea'nın da ötesinde bir hakikatin olmadığını gösterebilme potansiyeline karşı çıkıyor olmalıdır. Mesele bir arzu nesnesi - *objet-petit-a*- olarak hakikatle kimin etkinliğinin ilişkiye girebildiğidir. Platon'un durumunda İdea *petit-a* olduğu ve bu nedenle de ona erişemeyeceği için zaten onu hakikat olarak var saymış, koyutlamıştır. Tablo bunu ifşa etme potansiyeline sahip olduğu için de tabloya/resme/sanata *haset* (*invidia* (Lat.), *envie* (Fr.)) duyuyor gibi görünmektedir. "Hakiki haset öznenin sararıp solmasına yol açar. [...] Kendi üstüne kapanan bir eksiksizlik imgesi karşısında ve de *petit a*'ya, kendisinin asıldığı ayrılmış *a*'ya belki de bir başkası sahip olduğu ve ondan doyum - *Befriedigung* [geçici hoşnutluk]- sağladığı için" (Lacan, 2014, s. 124). Platon üzerinden incelendiğinde konu hakikat yarışı gibi görünse de asıl mesele sanat yapıtının görünüşün ötesindeki gösterilemeyen şey'i verebilme potansiyelidir: Gösterilen ile gösterilemeyen arasında kalan *farkı*, yani *eksik* arzu nesnesiyle hesaplaşan şey'i ortaya çıkarabilme. Bu şey, yapıtın simgesel göstereni üzerinden erişilen kavramsal gösterilen kat edildikten sonra gösterilemeyen olarak kendini sunar. Bu *gösterilemeyen olmayan olan şey* kendisini sürekli işlemde tutar. "Arzu, kendisini doyuracak, ortadan kaldıracak bir nesneye yönelemez. Arzu sadece bir gösterenden diğerine diyalektik bir hareketle sürekli olarak hareket ettiği için sabitlemez" (İzmir, 2019, s. 433). Dolayısıyla, gösterenlerin etrafında döndüğü arzu nesnesi üzerinden yürütülen semptomatik eksiklik kat edildikten sonra feshedildiğinde ancak gösterilemeyen bu şey kendisini sunabilir.

Barthes, sanatın "tarihsel ve toplumsal açıdan bir uzlaşmaya varmış" görüldüğünü ve sanatçının da bu nedenle sanatı yıkmak için çabaladığını söyler. Fakat bu yıkımın her zaman yetersiz kaldığını, bunun yerine "etkili bir bozgun" olarak "doğrudan yıkımla ilgilenmeyen, paradigmadan ustalıklı sıyrılan" başka bir terim aradığını yazar (Barthes, 2016, s. 133). Yukarıda tanımlanan haz ve arzu kavramları da kendi başına bu etkili bozgunu tanımlamakta yetersiz kaldığı için yapıtta aranan bu kavram, yani yapıtta simgesel olarak gösterilemeyen, enerjisi hesaplanamayan, yeri gösterilemeyen bu şey - güncel sanatın işleminden ortaya çıkan mastürbatif hazzın tersine- kendiliğinden feshedici, rahatsızlık veren, muğlaklığa sürükleyen, düzeni sarsan, hatta yerle bir edip onu hiçleştiren bir *değişimin* hazzını ve aynı zamanda sabitlenemeyen ya da bitmeyen arzusunu karşılamalıdır.

Barthes'ın bir sanat yapıtında aradığı "etkili bozgun" tanımı Sartre'ın "bulantı" terimiyle ilişkilendirilebilir: "İmgesellikle sarılmış ve büyülenmiş bir bilincin ansızın yapıtın sona ermesiyle serbest kalması ve varoluşla bağlantısını yeniden kurarak gerçekleştirici bilinci niteleyen bir bulantıyı duyması doğaldır" (Bozkurt, 2013, s. 303). Uyarımla varoluşu sarsılıp başka bir bağlantı canlandırdığında duyduğu bu *bulantı* bilincin varoluşunun yıkılıp *değişimle* baştan kurulmasının nişanesidir. Gerçekliğin yeniden üretilmediği, önceden belirlenmiş bir anlamın, simgeselliğin tasdiklenmediği, bir tekrar içinde sabitleme ve onaylama ediminde olmayan, yani canlandırıcı bir feshedişin *bulantılı coşkusunu* aktaran bir sanat yapıtının işlemi Lacan'ın *jouissance* kavramı ile karşılanabilmektedir.

Lacan, *jouissance* terimini "haz ilkesinin ötesinde", yani tatminin ötesinde anlamında kullanır: *Jouissance*, egonun dürtüler üzerindeki ılımlaştırışı / azaltıcı etkisini baypaslayıp, gerçeklik ilkesi ile müzakereleri kopartacak düzeyde "haz ilkesinin ötesinde"dir (Johnston, 2002; Žižek, 1993, s. 280).

*Jouissance* "gerçek şey"dir, [(*Das Ding, The Real*), fanteziler perdesinin ardındaki travmatik, aşırı şeydir (Johnston, 2002)] engelsiz kendinden geçirici - esrik-boşalımdır. Haz ilkesi Şey'i göz ardı edip yerine geçen nesnelere razı olurken *jouissance* Şey'i arar; ama beklediği ve elde ettiği arasındaki boşluk her seferinde "bu o değil!" dedirtir ki; bu onun sürekli tekrar edilmesinin koşuludur (Johnston, 2002). [...] kendi kimlik fantezimin boşluğunu kapatmak için kurduğum ötekinin fantezisinin aslında beni ben yapan şey olduğunu fark ederek *beni* yıkması *jouissance*'tır ve tüm bu anlam kurulumunu yıktığı ve onun anlamsızlığını gösterdiği için de yasaklanır. (Selmanpakoğlu, 2014, s. 59)



“Toplum (bizim toplumumuz), doyumunu [*jouissance*’ı]<sup>4</sup> o denli reddediyor (ve sonunda onu yok sayacak hale geliyor) ki; ancak Yasa (ve yasanın reddi) üzerine epistemolojiler üretebiliyor, onun yokluğunu, ya da dahası, hükümsüzlüğünü düşünemiyor” (Barthes, 2016, s. 135). Bu nedenle, “[*jouissance*], toplumdışı özellik taşıyor. Toplumsallığın keskin bir biçimde yitirilmesidir ama yine de özneye (öznelliğe), kişiye, yalnızlığa dönüp gelmekle sonuçlanmaz: *her şey* tümüyle yiter. Kaçaklığın hat safhası, sinemanın karanlığı” (Barthes, 2016, s. 122). O halde, *ben*’in fantezi olduğunun fark edilip yıkılmasından, toplumsal – simgesel- düzenin kurmacalığının kara deliğe gönderilmesinden duyulan kendinden geçirici – esrik- “haz ötesi” *şey*, *jouissance* kavramı ile tanımlanır. Bu *kendinden geçme*, yani *kendini katedip kendini kaybedercesine geride bırakma* kökensel bir *değişim* imkânı olarak yapıtta aranan *Şey*’i işaret eder.

Hesaplanamayan, yapıtta simgeselleştirilemeyen *kaçak* potansiyel enerji olarak değişimi tetikleyen *Şey* (*das Ding / la chose*) *gösterilenin-ötesinde* olandır. Küçük *şey* dil fenomenlerinde ve bilinçdışında bulunurken büyük *Şey* (*das Ding*) dilin ve bilinçdışının dışındadır (No Subject, t.y.). Lacan’ın ifadesiyle *Şey*, onu hayal etmemizin imkânsız olduğu olgusuyla karakterize edilir (Lacan, 1992, s. 125; No Subject, t.y.). Diğer bir ifadeyle, kendi yıkımı; dil ve bilinçdışı ötesi, yani simgeselleştirilemeyen, gösterilen ötesi olduğundan kurgulanabilir, imgelenebilir, hayal edilebilir değildir. Fakat hayal edilemese de bir anlığına – sanat yapıtında olabildiği gibi- duyumsanabilir olandır ki hemen geri *kaçacak* olandır da. *Jouissance* olarak *Şey* (*das Ding*) sürekli yeniden bulunması gereken kayıp nesnedir, tarih öncesi, unutulmaz *Öteki*’dir (No Subject, t.y.).

Haz ilkesi, özneyi *Şey*’den belirli bir mesafede tutan, özneyi ona asla ulaşmadan onun etrafında döndüren yasadır (No Subject, t.y.). Bu nedenle de kayıp nesne, yani *objet-petit-a* dürtü tarafından daire içine alınır ve arzusun nedeni olarak görülür, tıpkı *Şey*’in ‘en temel insan tutkusunun nedeni’ olarak görülmesi gibi (No Subject, t.y.).

Kristeva, *jouissance*’ın söylemin ötesinde, anlatının ötesinde, psikolojinin ötesinde, yaşanmış tecrübenin ve biyografinin ötesinde, yani figürasyonun ötesinde olduğunu açıklar (1984, s. 247). Tam da bu nedenle *jouissance* Lacan’ın İmgesel, Simgesel, Gerçek olarak tanımladığı üç düzenden Gerçek’te konumlanır ki Gerçek (*Real*) tam bütünlüğün (yani anne ile bir ve bütün olduğu yanılısamındaki bebeğin henüz simgesele girmeden önceki eksiksiz tamlık düzeni) ve buna bilfiil imkânsız geri dönüşün yeridir.

[...] yitik şey, dil yoluyla simgeselleştirilemeyen bir şey olduğu için, ifade de edilemez. Bütünlüğün yeniden yakalandığı yanılışının yaşandığı anlar *Jouissance* olarak adlandırılır. Öznenin sonraki yaşamında yaşayacağı her keyif hali, *Jouissance*’ın yanında eksik kalan bir keyiftir. Çünkü hiçbir keyif hali, bütünlüşmüş öznenin ortaya çıkışını sağlayamayacaktır. (İzmir, 2019, s. 133)

*Şey*’in imgesel nesne olmayıp sınıksız Gerçek’in kütüğünde yer alması ve yine de "Gerçek’te gösterenden mustarıp olan" olması *Şey*’in *objet-petit-a*’ya karşılık geldiğini işaret eder (No Subject, t.y.). “Hazzın en temel hali olan *Jouissance*, Gerçek’in bütünselliğini yakalayabilirsek ulaşabileceğimiz bir noktadır. Ancak Gerçek’in bütünselliği her açığa vurulmak istendiğinde, özne kendi içindeki boşlukla ve hiçlikle yeniden yüzleşir” (İzmir, 2019, s. 119). Dolayısıyla, *Şey* elde edilebilir, ulaşılabilir değil, öznenin kendi eksikliği ve boşluğunu bir anlığına duyumsamasıdır. Tam da ancak bir anlığına duyumsanabilir olduğundan estetik deneyimin dönüştürücülüğünde kendini duyumsatır.

*Jouissance*, haz gibi tamamlanabilen, yani elde edilebilen bir şey değildir. Buchanan’ın açıkladığı gibi, eleştirel teoride *jouissance* kullanımı *plaisir* (haz) karşıtlığına dayanır – haz, genellikle bir sona gelme olarak görülmesi bakımından *jouissance*’ın zıttı olarak görülür, oysa *jouissance* sınırsız olarak kabul edilir. Orgazm ile bağlantı bu açıdan oldukça belirsizdir çünkü ima edilen, *jouissance*’ın yalnızca fiziksel olandan daha yüksek bir düzlemde gerçekleştiğidir; o sadece beden değil, zihnin veya ruhun orgazmidir.<sup>5</sup> Psikanalizde bu karşıtlık, *jouissance*’a bir yasak olarak yorumlanır- haz ilkesi, *jouissance*’ı aşırı ve istikrarsızlaştırıcı olarak görür. Bu görüşe göre, haz ancak çok haz verici olmadığı sürece haz verici olabilir. Tersine, *jouissance*

<sup>4</sup> Roland Barthes’ın *Yazı Üzerine Çeşitlemeler: Metnin Hazzı* kitabında *jouissance* “doyum” olarak çevrilmiştir. Fakat “doyum” kelimesinden bir tamamlanma çıkarımı yapma riski nedeniyle Barthes’tan yapılan alıntılarda doyum kelimesi “[*jouissance*]” kelimesi ile değiştirilmiştir.

<sup>5</sup> Lacan verdiği seminerlerde *jouissance*’ı yıllar içinde; *fallik jouissance*, *feminen jouissance*, *Öteki jouissance* gibi tariflerle genişletip çeşitlendirir. Bu bağlamda fiziksel *jouissance* fallik *jouissance* olarak konumlanır (Kristeva, 1984, s. 16). Bu çalışmada sanat yapıtı üzerinden bir değerlendirme yapıldığından, Lacan’ın üçüncü *jouissance* olarak da tarif ettiği *jouis-sens* (*enjoyment in sense*) (No Subject, t.y.), yani anlamda zevk, *anlamda jouissance* kastedilmektedir.

salt hazzın ötesine geçtiği zaman ve ölüm riskini aldığı ve felaketi davet ettiği sürece *jouissance* olabilir (Buchanan, 2010, s. 263). Bethman'ın açıkladığı gibi, haz peşinde koşan kişi için bedeli ölümse hazzı reddeder, ama *jouissance*'ın peşinde koşan *jouissance* için ölüm bedelini kabul eder. Ölümün bedel olarak kabul edilmesiyle özne zevk ve acının tek bir paket içinde sunulduğu *jouissance*'ı ya al ya da terk et bağlamında deneyimler (Bethman, 2018)

Barthes, hazzın (*plaisir*) ve "hazzın ötesinde olan" anlamındaki *jouissance*'ın ayrımını, bunları ortaya çıkaran iki farklı metin yapısı ve bu metinleri okuyan öznenin alımlayışı üzerinden açıklar. Bu açıklamada metin sanat yapıtı olarak da yorumlanabilir çünkü zaten Barthes ikisi arasında bir ayrım yapmaz.

Haz veren metin: memnun eden, dolduran, esenlik veren: kültürün içinden gelen, bağını koparmayan, *rahat* bir okuma sunan bir metin. [*Jouissance*'a] ulaştırın metin: kaybetme duygusu veren, okurun rahatını kaçırın (belki biraz da iç sıkıntısı yaratan), tarihsel, kültürel ve psikolojik dayanaklarını sarsan, zevklerdeki, değerlerdeki ve anılarındaki kararlılığı bozan, dille aralarındaki ilişkiyi krize sürükleyen bir metin.

Bu noktada, her iki metni de kendi alanı içinde tutan, hazzın ve [*jouissance*'ın] dizginlerini elinden bırakmayan okur [...] hem kültürde bulunan hazzcılığı yaşar [...] hem de bu kültürün yıkımına katılır: *ben*'inin dayanıklı olması hoşuna gider (haz verir) ve onu yıkmanın yollarını arar (bu da onu [*jouissance*'a] ulaştırır). İki misli bölünmüş, iki misli sapkın bir öznedir. (Barthes, 2016, s. 104-105)

Barthes, hazzın; kültürel zevke ve kimliğe, kimliğin kültürel zevkine, egonun homojenleştirici hareketine bağlı olduğunu açıklar (Heath, 1977, s. 9). *Jouissance* ise bu sistemin yarılmasından ortaya çıkar (Middleton, 1983, s. 263). Barthes için, hazzı deneyimlediğimiz ölçüde kendi içimizde kalırız, oysa *jouissance*, benliğimizi çözme veya istikrarsızlaştırma tehdidinde bulunur (Buchanan, 2010, s. 8-367). Okurun "metin aracılığıyla ulaştığı [*jouissance*'ın] temelinde hem kendi *ben*'inin sağlamaşması hem de bu *ben*'in yıkımı bulunur" (Barthes, 2016, s. 109).

## 10. Sonuç

Arzu, nesnesine ulaşamayan, hatta nesnesi hiçbir zaman amaçlanan nesne olamayan, rotası sürekli şaşan bir imkânsızlıkken, bunun tersine haz; simgesel kültürel yapının bilfiil karşılığının bulunarak yansıtılmasından elde edilen mastürbatif, kendini olumlayan tatmindir. *Jouissance* ise, önceden belirlenmişliği olmayan bir boşluk ve muğlaklığı muhafaza ederek belirlenmişliği yıkma ve feshetme işleminden alınan *haz ötesi* olarak tanımlanabilir. Buna göre, sanat yapıtı, toplumsal bilginin tekrarına hizmet ederek önce sanatçıyı, sonra da izleyiciyi kendine hayran bırakıyorsa, burada sanatçı üretirken, izleyici de alımlarken simgesel *oldurulmuşluklarının* tekrarından 'tatmin oldukları' bir haz alıyorlar demektir. Halbuki simgeselliği ve arzusunu feshetmeye yönelmiş sanatçının yapıtının yaratacağı sarsıntı, öncelikle kendisini bozguna uğratmanın aktarımıyla kendisinin, akabinde beklentilerini ve belirlenmişliğini bozguna uğrattığı izleyicinin yaşayacağı dönüştürücü estetik deneyimle, asla simgesel tatmini tamamlamayan ama Gerçek'teki imgesel tatmini bir anlığına duyumsatan *jouissance* olmalıdır. Küçük öteki ve büyük Öteki üzerinden kendisini yapılandırmış olan öznenin *değişimi*, ancak ve ancak bu işleyiş üzerine kurulan toplumsal paradigmadan kendisini sıyrıldığı *şimdi ve burada* kendisine ait kendisini yıkıcı bu yerden kaynaklanabilir. Bu yerin şimdi ve buradalığı; sabitlenemeyen, yakalanamayan zamansız bir zamanda, yersiz bir yerde hep faaliyettedir: Sanatçıyı ve izleyiciyi mutlak karanlığa, yıkıma, kendisini feshetmeye, simgesel ölüme fırlatan bir *kuvvetin nedeni* olarak gerçekleşecek *değişimin* işlemcisidir. Böylece yapıt, *elde edilmeden elde edilen hazla eşzamanlı olarak sürekli kaçan, sataşan, cilveleşen arzuyu* kamçılar.

Sanatçı, gerçekliği yansıtma tekrarından bir tatminle haz aldığını kişiliğinin tüm düzeylerinde birden fark ettiğinde, *gerçekliği ayırıştırma arzusu* devreye girecek ve bunun sonucunda *kendi yıkımı* ile de yüzleşerek yapıtından hazzın ötesinde *jouissance*'ı duyumsamaya yönelecek, buna *istek* duyacaktır. Duyumsadığı; kendi kurmacılığının farkına varıp onu feshetmenin *çoşkusu* olacaktır. Aynı farkındalık içinde olan izleyici de böylesi bir yapıtla karşılaştığında *kendinden geçip* kendisini feshetmekten aynı *çoşkuyu*, *jouissance*'ı duyacaktır. Fakat ne sanatçı ne de izleyici bu tatmini hazda olduğu gibi tamamlanmış, bitmiş, elde edilmiş bir duygu olarak değil, aksine, toplumsal – simgesel- düzen ile *ben*'in yıkımından, feshedilmesinden alınan "haz ötesi" – *jouissance*- olarak sadece bir anlığına duyumsayabilecektir. Bu ân, yapıtı üretirken sanatçının harcadığı enerjinin atmosfere *kaçıp* havada sürekli salınan kısmının potansiyel yıkımı duyumsatmasıdır.

İmgesel olarak kurgulanan yapıtın simgeselleştirilirken geride bıraktığı  *fark ya da eksiğin Gerçek'teki konumundan ona sürekli kendi kendisini feshetmesi için sataşmasıdır. O, hep gelmekte olan ama bir o kadar da paradoksal olarak zaten burada olan; dahası sürekli şimdi ve burada ve hiçbir yerde olmanın; zamansız ve yersiz olmakta olmanın coşkusudur.*

*Jouissance hiçbir şeydir; bir hiç şey'dir. Sahip olunan tüm şeylerin hiçlenmesidir. Arzulanan nesnelere tümünü ve ben'i sürekli silen, üstünü çizen, değil'leyen işlemin doyumsuz, tamamlanamaz hazzıdır; haz ötesi coşkusudur. Arzulamaya devam etmenin koşulu olarak kayıp, imkânsız olanı aramakta olmak ile kendisine içkin, kendisinde hazır, mevcut olmayan bir mevcudiyeti duyumsamanın çiftleşmesidir. Tam olmanın mevcudiyeti ile eksik olmanın verdiği arayışın eşzamanlılığıdır: Kendisini silerken olduran, olurken silen ontolojik ve işlemsel tekil bütünlüktür.*

O halde, sanat yapıtı yapılırken uygulanan imgesel – biçimsel- ve imgesel – düşünsel, tasarımsal- kuvvet mevcut olanı dağıtıp feshederek onun yerine yaratıcı bir edimle *değişimi* kucakladığında; *kaçak*, kayıp, eksik enerji hazzın ötesinde olan *jouissance'a* yönelecektir. Böylece sanatçı ve yapıt, hazzın ve arzunun ötesinde, kendi potansiyel öz-yıkımıyla 'haz ötesi' bir *coşkuyu* bir anlığına duyumsayacak ve duyumsatacaktır.

## Kaynakça

- Barthes, R. (2016). *Yazı üzerine çeşitlemeler: Metnin hazzı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Sanat komplosu* (E. Gen ve I. Ergüden, Çev.). İletişim Yayınları.
- Bethman, L. B. (2018, 8 Mayıs). *Jouissance*. Encyclopedia. <https://www.encyclopedia.com/medicine/psychology/psychology-and-psychiatry/jouissance>
- Bozkurt, N. (2013). *Sanat ve estetik kuramları*. Sentez Yayınları.
- Bowie, M. (2007). *Lacan* (V. Pekel-Şener, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.
- Buchanan, I. (2010). *A dictionary of critical theory*. Oxford University Press.
- Etymonline (t.y.). Change. *Online Etymology Dictionary* içinde. Erişim adresi (09 Mayıs 2023): <https://www.etymonline.com/search?q=change>
- Etymonline (t.y.). Desire. *Online Etymology Dictionary* içinde. Erişim adresi (25 Mart 2020): [https://www.etymonline.com/word/desire#etymonline\\_v\\_46305](https://www.etymonline.com/word/desire#etymonline_v_46305)
- Etymonline (t.y.). Horoscope. *Online Etymology Dictionary* içinde. Erişim adresi (1 Ağustos 2020): <https://www.etymonline.com/search?q=horoscope>
- Etymonline (t.y.). Pleasure. *Online Etymology Dictionary* içinde. Erişim adresi (25 Mart 2020): [https://www.etymonline.com/word/pleasure#etymonline\\_v\\_16476](https://www.etymonline.com/word/pleasure#etymonline_v_16476)
- Etymonline (t.y.). Watch. *Online Etymology Dictionary* içinde. Erişim adresi (30 Ağustos 2020): [https://www.etymonline.com/word/watch#etymonline\\_v\\_25448](https://www.etymonline.com/word/watch#etymonline_v_25448)
- Freud, S. (2019). *Haz ilkesinin ötesinde ben ve id*. Metis Yayınları.
- Heath, S. (1977). Translator's note. *Image-music-text: Roland Barthes içinde* (S. Heath, Çev.). Fontana Press.
- İzmir, M. (2019). *Öznenin diyalektiği: Hegel, Sartre ve Lacan*. İmge Kitabevi Yayınları.
- Johnston, A. (2002). The forced choice of enjoyment: Jouissance between expectation and actualization. *The Symptom*. 2, Bahar. <http://www.lacan.com/forced.htm>
- Kant, I. (2011). *Yargı yetisinin eleştirisi* (A. Yardımlı, Çev.). İdea Yayınları.
- Kristeva, J. (1984). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art*. Basil Blackwell.
- Kuspit, D. (2006). *Sanatın sonu* (Y. Tezgiden, Çev.). Metis Yayınları.
- Lacan, J. (1992). *The seminar. Book VII. The ethics of psychoanalysis, 1959-60* (D. Porter, Çev.). Routledge.
- Lacan, J. (2014). *Psikanalizin dört temel kavramı: Seminer 11. Kitap* (N. Erdem, Çev.). Metis Yayınları.

- Lexico (t.y.). Desire. *Lexico.com* içinde. Erişim adresi (25 Mart 2020):  
<https://www.lexico.com/definition/desire>
- Lexico (t.y.). Enjoyment. *Lexico.com* içinde. Erişim adresi (25 Mart 2020):  
<https://www.lexico.com/definition/enjoyment>
- Lexico (t.y.). Pleasure. *Lexico.com* içinde. Erişim adresi (25 Mart 2020):  
<https://www.lexico.com/definition/pleasure>
- Lexico (t.y.). Satisfaction. *Lexico.com* içinde. Erişim adresi (1 Ağustos 2020):  
<https://www.lexico.com/definition/satisfaction>
- May, R. (1980). *The courage to create*. Bantam.
- May, R. (2019). *Yaratma cesareti* (A. Oysal, Çev.). Metis Yayınları.
- Middleton, R. (1983). 'Play it again Sam': Some notes on the productivity of repetition in popular music. *Popular Music*, 3, 235-270.  
[https://www.jstor.org/stable/853102?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/853102?seq=1#metadata_info_tab_contents)
- Nişanyan Sözlük (t.y.). Değişim. *Nişanyan Sözlük* içinde. Erişim adresi (4 Mayıs 2023):  
<https://www.nisanyansozluk.com/kelime/de%C4%9Fi%C5%9Fim>
- No Subject (t.y.). Thing. *No Subject: An encyclopedia of Lacanian psychoanalysis* içinde. Erişim adresi (5 Mayıs 2023): <https://nosubject.com/Thing>
- No Subject (t.y.). Jouissance. *No Subject: An encyclopedia of Lacanian psychoanalysis* içinde. Erişim adresi (5 Haziran 2023): <https://nosubject.com/Jouissance>
- Platon. (2012). *Devlet*. İş Bankası Yayınları.
- Sartre, J. P. (2011). *Varlık ve hiçlik: Fenomenolojik ontoloji denemesi* (T. Ilgaz ve G. Çankaya Eksen, Çev.). İthaki Yayınları.
- Sartre, J. P. (2017). *İmgelem* (A. Tümertekin, Çev.). İthaki Yayınları.
- Saussure, F. d. (1998). *Genel dilbilim dersleri* (B. Vardar, Çev.). Multilingual.
- Selmanpakoğlu, C. (2014). *Hiçliğin özgürlüğü: Ajansal sanat*. Ayrıntı Yayınları.
- Tunalı, İ. (1989). *Estetik*. Remzi Kitabevi Yayınları.
- Türk Dil Kurumu [TDK] (t.y.). Arzu. *Güncel Türkçe Sözlük* içinde. Erişim adresi (25 Mart 2020):  
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=arzu>
- Türk Dil Kurumu [TDK] (t.y.). Değişmek. *Güncel Türkçe Sözlük* içinde. Erişim adresi (4 Mayıs 2023):  
<https://sozluk.gov.tr>
- Türk Dil Kurumu [TDK] (t.y.). Haz. *Felsefe Terimleri Sözlüğü* içinde. Erişim adresi (25 Mart 2020):  
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=haz>
- Türk Dil Kurumu [TDK] (t.y.). Haz. *Ruh Bilimleri Sözlüğü* içinde. Erişim adresi (25 Mart 2020):  
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=haz>
- Türk Dil Kurumu [TDK] (t.y.). İm. *Felsefe Terimleri Sözlüğü* içinde. Erişim adresi (9 Mayıs 2023):  
<https://sozluk.gov.tr>
- Türk Dil Kurumu [TDK] (t.y.). Simgeleştirme. *Mantık Terimleri Sözlüğü* içinde. Erişim adresi (3 Haziran 2023): <https://sozluk.gov.tr>
- Türk Dil Kurumu [TDK] (t.y.). Zevk. *Güncel Türkçe Sözlük* içinde. Erişim adresi (25 Mart 2020):  
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=zevk>
- Žižek, S. (1993). *Tarrying with the negative: Kant, Hegel, and the critique of ideology*. Duke University Press.

## Tasarım İmgesinde Teknoloji Etkisinin Eskiz Olgusu Üzerinden Okunması

### Reading the Effect of Technology on the Design Image Through the Sketch Phenomenon

Burcu Yıldırım, İç Mimarlık Anabilim Dalı, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 0000-0002-7128-6080

İsmail Emre Kavut, İç Mimarlık Bölümü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 0000-0003-2672-4122

#### Özet

İmge, tasarlama edimi şemsiye kavramı altında toplanan tüm disiplinlerde yer edinmiş bir kavramdır. Tasarım imgesi ise genellikle tasarlayıcının erken evre üretimlerinde önce zihninde beliriveren ve tasarlanan, seçilen aktarım yöntemiyle fiziksel dünyada ifade bulan bir olgudur. Bu aktarım yöntemlerinden biri de eskizdir. Eskiz tasarlayıcının iç dünyasıyla bağlantı kurduğu öznel bir deneyim, yaratıcı bir ifade biçimi ve görsel düşünme aracıdır. Başlıca sanat, resim ve mimarlık dallarıyla ilişkilendirilebilecek farklı katmanlara haiz bir yaratım biçimidir. Tasarlayıcı öznenin algı, birikim ve deneyimlerinin aktarımında tasarlama ediminin ve tasarım süreçlerinin bir parçası olan zihinsel araçtır. Teknoloji etkisinde geliştirilen temsil araçları dolayısıyla eskiz yeni açılımlar göstermekte, tasarım imgesinin düşünsel süreçleri de bu durumdan etkilenmektedir. Gelişmelerin eskiz olgusunda yarattığı etki, imkân, kısıtlılık ve olanakları anlamaya yönelik çalışma, farklılaşan temsil yöntemlerine bağlı tasarım imgesinin temsille diyalogunu ve tasarlama edimindeki konumunu irdeler. Araştırma, tasarımda temsil, imge ve eskiz bağıntısına genel bir bakışla başlar. Bu bağıntıyı geleneksel ve güncel yaklaşım aracılığıyla üretilen çıktılar bağlamında özelleştirerek devam ettirir. Temsilin üretim biçimlerini çizgi yoluyla üretilen eskiz ve kelime istemcilerin ürettiği piksel tabanlı çıktılar çerçevesinde nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yaklaşımıyla değerlendirir. Çalışma sonucunda görülmüştür ki; gerçekleşen gelişmeler tasarlayıcıya hız, varyasyon üretimi gibi faydalı sonuçlar sağlamanın yanı sıra imgenin üretim biçimine müdahale etmekte ve tasarımın örtük bileşenlerini yadsımaktadır. Realite idealize edilirken yaratıcılık ve anlam üretimini tetikleyen muğlaklık geri planda kalmakta, elin ussal yönlendirmeleri ve zihin-göz koordinasyonu bu etki dolayısıyla değişmektedir. Çalışmanın sanat ve tasarımda temsil olgusunun dijitalleşme ile dönüşümünü irdelleyen araştırmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Tasarım, imge, eskiz, temsil, dijitalleşme.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Sanat ve tasarım, hesaplamalı tasarım, tasarım araçları ve teknolojisi.

#### Abstract

Image is a concept that has gained a place in all disciplines gathered under the umbrella term of design. The design image is a phenomenon that first appears and is created in the designer's mind in the early stage of production. It is expressed in the physical world through the selected transfer method. One of these transfer methods is sketching. Sketching is a subjective experience, a form of creative expression, and a visual thinking tool, where the designer is in touch with her/his inner world. It is a form of creation with different layers that can be associated with the main branches of art, painting, and architecture. It is a mental tool that is a part of the design act and processes in the transfer of the designer's perception, knowledge, and experience. Sketching shows new expansions due to the representation tools developed under the influence of technology. The intellectual processes of the design image are also affected by this situation. The study tries to understand the effects, possibilities, limitations, and opportunities created by the developments in sketching. It examines the dialogue of the design image with representation and its position in the act of design in the scope of differing representation methods. The research begins with an overview of the relationship between representation, image, and sketch in design. It continues this relationship by customizing it in the context of the outputs produced by the traditional and current approaches. It evaluates the production modes of representation with a qualitative content analysis approach within the framework of the sketch produced by line and pixel-based sketch produced by the words. As a result of the study, it is seen that the developments that have taken place not only provide useful results such as speed and variation production to the designer, but also interfere with the way the image is produced, and the implicit components of the design are ignored. While the reality is idealized, the ambiguity that triggers creativity and meaning production remains in the background, and the rational guidance of the hand and mind-eye coordination changes due to this effect. The expectation is that the study will contribute to research on the transformation of representation in art and design as a result of digitization.

**Keywords:** Design, image, sketch, representation, digitalization.

**Academical Disciplines/Fields:** Art and design, computational design, design tools and technologies.

- Sorumlu Yazar:** Burcu Yıldırım, İç Mimarlık Anabilim Dalı, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Adres:** Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Beyoğlu/İstanbul
- e-posta:** burcuylrdm3@hotmail.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 22.12.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1296890

**Geliş tarihi:** 16.05.2023 / **Kabul tarihi:** 06.11.2023

## 1. Giriş

En genel anlamıyla eskiz tasarlayıcının iç dünyasını yansıtan kişiye özgü ve öznel bir deneyimdir. Hızlı, imgesel ve anlık bir ifade biçimi ve görsel düşünme aracıdır. Tasarım sürecinin erken evrelerinde eskiz çizimi yoluyla tasarım problemi üzerinde düşünülebilir, sorunsalı anlama aracı olarak eskiz kullanılabilir ve yine eskiz aracılığıyla problematiğe sunulan çözüm önerileri ifade edilebilir. Bilişim çağının getirisi hız, verimlilik gibi konular tasarım sürecinden beklenenleri etkilemektedir. Teknolojik gelişmeler tasarlama edimleriyle bağ kurmuş disiplinlere yeni tasarım ve temsil yöntemleri önererek işleyiş pratiklerine etki etmektedir. Tasarım düşüncesinin imgeleşmesi ve görselleştirilmesi arasındaki süreç kısalmakta, eskiz olgusu farklı bir anlam ve temsiliyete bürünmektedir. Tasarlama ediminin sınırları yeniden çizilirken sanat ve tasarım gibi birbirine içkin iki temel disiplinin kuvvetlenen bağı ön plana çıkmaktadır. Pratiklerin dijitalleşme getirisi bilgi iletişim teknolojileriyle paydaş yaklaşımlar üretmesi, başta yapay zekâ olmak üzere yeni teknolojilerden faydalanan bir disiplinlerarası tutum geliştirme arayışına sebep olmaktadır. Teknolojik olanaklar sezgisel biçimde oluşturulan soyut tasarım imgesini kelime istemcileri aracılığıyla üretilen fotorealistik görsellere dönüştürmekte, çizme edimi aracılığıyla imgenin somutlaştırılması için farklı olasılıklar ortaya çıkmaktadır.

Literatürde metinden-imaja görüntü üreticilerin yeni bir eskiz biçimi olma potansiyeline dikkat çeken çalışmalar mevcuttur (Tong vd., 2023, s. 245). Yapılan çalışmada bu düşünceye paralel bir yaklaşım benimsenmiştir. Metinden-imaja görüntü üreticilerden hem tasarım stüdyolarında (Tong vd., 2023) hem de tasarım ofislerinde (Barker, 2023) tıpkı çizgisel eskizde olduğu gibi tasarlama ediminin erken evrelerinde yararlandığı görülmüştür. Sayıları gittikçe artan bu tip görüntü üreticiler ve artan kullanım eğilimleri sanat ve tasarım çevrelerinde çizgisel eskizin fayda ve gerekliliklerini tartışmaya açmaktadır. Bu durumdan hareketle piksellerden oluşmuş metin tabanlı bu erken evre imge üretimleri çalışma içerisinde *piksel tabanlı eskiz* olarak ifade edilecektir.

Tasarım ve teknoloji ilişkisine temsil olgusu çerçevesinden bakma gerekliliği ve dijital yöntemlerin gelecekte giderek daha fazla kullanılacağı öngörüsünden hareketle; bu durumun tasarım ürünlerine etkilerinin tartışılması ihtiyacı çalışmanın araştırma nedenini oluşturur. Değişen tasarlama anlayışlarını imgenin ifade biçimleri üzerinden okumaya yönelik çalışma, geliştirilen temsil araçlarının yeni birer ifade geleneği önererek tasarlayıcı öznenin düşünme biçimini değişime uğrattığı savı üzerine temellenir. Kalitatif araştırma tekniklerinden içerik analizi yöntemiyle gerçekleştirilen betimsel çalışmada bilimsel kitap ve dergiler, süreli yayınlar, dijital veri tabanları ve tezlerden faydalanılarak çalışmanın kapsamı çizilmektedir. Temsilin teknoloji etkisinde dönüşümü çizgisel eskiz ve piksellerden oluşmuş eskiz olmak üzere iki farklı düzlemde tartışılmakta, bahsi geçen bu dönüşümün tasarım imgesine ve düşüncesine etkileri tasvir edilmeye çalışılmaktadır. Dijitalleşmenin tasarlama edimini odağına alan disiplinleri birbirine yakınlaştırması sebebiyle çalışma tüm tasarım pratiklerinde karşılık bulabilen bir çerçeve sunar. Alanyazında gelişen temsil yöntemlerinin tasarlama disiplinlerine katkılarını araştıran çalışmalar (Enjellina vd., 2023; Hegazy ve Saleh, 2023; Jaruga-Rozdolska, 2022) mevcut olmasına karşın, imgenin ifade biçimlerine ve tasarlama ediminin zihinsel süreçlerine gösterdiği etkilere dikkat çekilmesi çalışmanın özgün katkısını ortaya koymaktadır.

## 2. Tasarım İmgeleminde Temsil ve Eskiz

Tasarımın zihin ortamındaki formunu temsil eden imge, etimolojik olarak imaj kelimesi ile özdeşir. “Türkçede hayal, resim, suret, görüntü anlamlarındaki *imaj* ve *imge* kavramlarının her ikisi de Latince *imago* sözcüğünden gelmektedir” (Şan, 2020, s. 5). İmge duyu organları, algı ve biliş arasındaki köprüdür. “Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür” (Berger, 2018, s. 10). Zihnin duysal bir niteliği olan imge üretimi olgunun zihin ortamında tasarlanması, kopyalanması, resmedilmesi ile üretilir. İmgelem sonucunda ortaya çıkan zihinsel nesne dış dünyayla bağlantılı olabildiği gibi tamamen realiteden koparak kendi gerçekliğinde var olabilir (Cevizci, 1999, s. 462). İrrasyonelliğin ve usa uygunluğun ortak paydasında buluşan imajinasyon yahut bir diğer tabirle “İmgelem, bireyin, bilinçli zihninin ön-bilinç eşliğinde doğup gelen fikirler, itkiler, imgeler ve her çeşitten diğer psişik olguyla topa tutuluşunu kabullenebilme yetisidir” (May, 2008, s. 131). İmgelem üretimi farklı yollarla gerçekleşir. Dış enformasyon etkisiyle ve duyu temelli algılarla inşa edilen imgeler, kişinin bakış açısı ve bilincinden süzülerek dış dünyaya dair gerçekliğini meydana getirebilir. Diğer bir yaklaşımda ise zihin düzleminde imgeler aniden belirebilir veya kişinin bilinçli edimiyle bizzat tasarlanabilir (Yıldırım, B. 2022, s. 48-49). Tasarlama etkinliğinin erken evrelerinde imge ile düşünme ve yaratım etkinlikleri önem arz eder. Tasarım ve imge çizme edimi çatısında buluşur.

Görsel imge üzerine düşünmek ve imgeyi temsil etmek için tasarım edimlerinde farklı çizim sistemleri kullanılır. Her çizim sistemi tasarım problematiğinin keşfini yönlendiren bir dizi zihinsel işlem içerir. Neyin açığa çıkarılacağı ve neyin gizleneceği seçilen yöntemle göre belirlenir. Tercih edilen çizim sistemi bakış açısının ve hayal gücünün hangi yönünün ifade edileceğini belirler (Ching, 2010, s. 118). Farklı çizim teknikleri aracılığıyla “Tarih boyunca çizgi, mağara duvarlarından ideogramlara, hiyerogliflerden çivi yazılarına, piktogramlardan dijital kodlara kadar pek çok farklı biçimde kendini ifade yolu bulmuştur” (Dokgöz, 2014, s. 163). Tarih öncesi dönemlerde içgüdüsel kullanılan bu iletişim aracı medeniyetlerin çağ ve kültür etkisinde yarattıkları işleyiş pratikleriyle kısıtlanmıştır. Her medeniyet kendi geleneksel çizgisini yaratmıştır (Baysar-Boerescu, 2021, s. 475). Düşünmenin ve imgelemenin dışavurumu olan çizgi, bireyin kendini ifade etme, iz bırakma, olay ve olguları anlamlandırma süreçlerine dahil olmuştur. Çizme ediminin geçtiği tarihsel eşikler geleneksel olarak addedilen işleyiş pratiklerini etkileyerek tasarım disiplinleri açısından bazı dönüm noktaları oluşturmuştur (Görsel 1).

Çizim Motivasyonu	Çizme Yaklaşımları	Çizimi Etkileyen Faktörler
Gerçeği resmetmek	Perspektif çalışmaları Baskı teknolojileri	Figüratif çizim
Mimarlıkta kuramlaştırma	Şantiyeden araştırmacı masasına	Çizgiler ve fiziksel obje arasında doğrudan, ölçeklendirilmiş, boyutsal ilişkiler
Gerçeği temsil etmek	Bilimselleştirme Kartezyen rasyonalizm Evrensel çizim teknikleri	
Soyutlama	Mekanizasyon Temsilin öznesinden ayrılması Standardizasyon	Soyut, nesnel bir ortam olarak çizim Çizime indirgemeci yaklaşım
Deneyisel çizimler, olaylar, hareket vb.	Dijital teknolojilerdeki gelişmeler	Vizyoner kağıt mimarisi
Arayış, anlamlandırma, eleştirme, sergileme	Dijitalleşme	Çizimin kendi gerçekliğini ve öznelliğini ifade etmesi
Şans, tesadüf, deneyim gibi subjektif tasarım parametreleri	Fonksiyonalizme alternatif arayışı Öznellik Sorunsallaştırma	Vücutun bir uzantısı olarak çizim
Tekrarlanamazlık	Bilim felsefesini araştırmak Allen'in 'alan koşulları', Foucault'nun tarihte 'fark' ve 'süreksizlik'i, matematikte 'kaos teorisi', Evan'ın 'matrix'i, Banham'ın 'atmosferik mimarisi', Deleuze ve Guatteri'nin 'pürüzsüz yer'i	Demiurjik çizgiler, çizginin görünmez boyutları, virtüözlük
	Çoklu duyuşal mimari Hibrit tasarım ortamları	

**Görsel 1.** Çizme ediminde tarihsel eşikler (Tanrıverdi-Çetin ve Dülgeroğlu-Yüksel, 2020, s. 126).

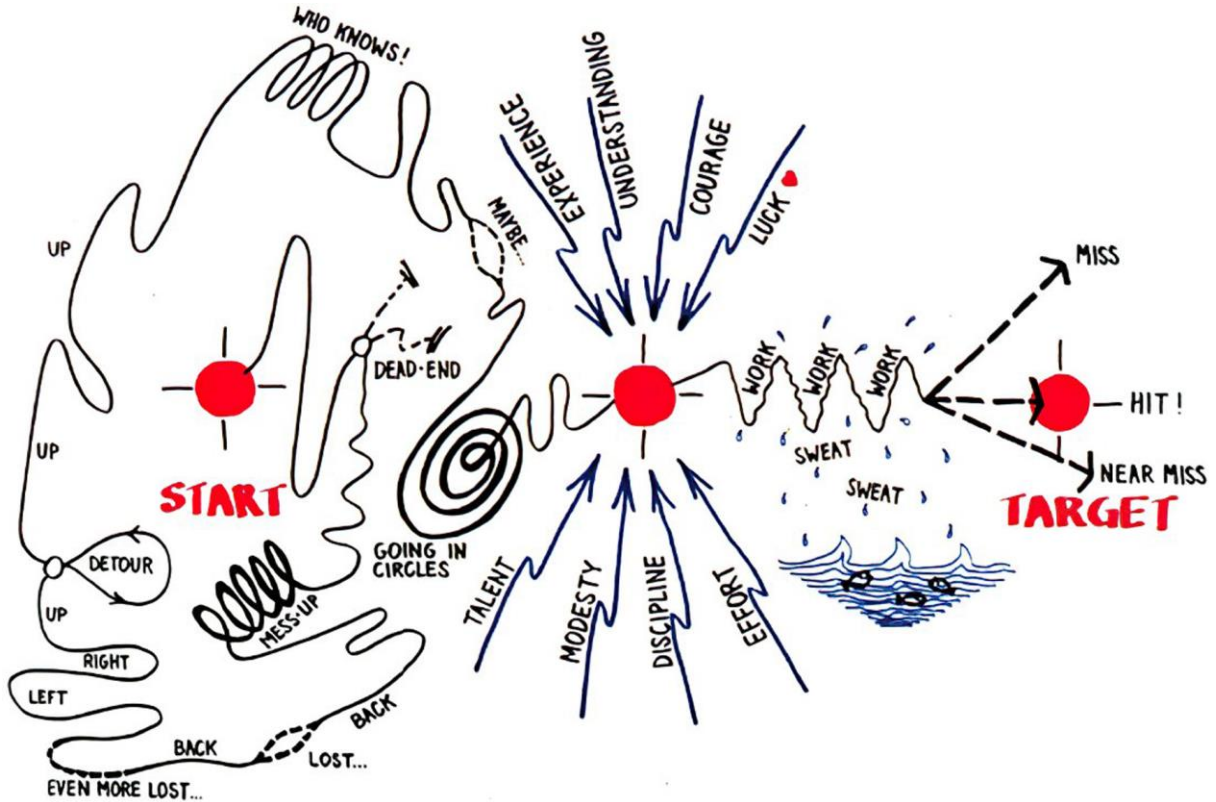
Çizme eylemi algı, his ve düşünceyi içeren entelektüel bir faaliyet; hayal gücü, klavye veya kalem olmak üzere kullanılan aracın niteliğinden bağımsız göz, zihin ve eli birleştiren bir deneyimdir. Fikir gelişim aşamasında içgüdüsel veriler, düşünceler ve işaretler arasında bilinçaltı bir diyalog kurulabilir. Beynin çizilenlerden geri bildirim aldığı bu döngüde çizim bir düşünme biçimi haline gelir (Spankie, 2009, s. 18). Zihin ortamındaki fikrin dış dünyaya aktarımı sürecinde zihin, el ve göz arasında bir diyalog kurulur. Kalem ve kâğıt araçlarının maddi sınırlamaları tıpkı dış dünyadaki inşa malzemeleri gibi kendi ortamlarının nitelikleriyle tasarım fikrini kuşatır, şekillendirir. Form arayışlarında malzeme niteliklerine saygı duymayı öğretir. El bu süreçte usa sahipmişçesine hareket ederken çizim ortamında tecrübe edilen dokunsal deneyim tasarımın fiziksel deneyimine dair bir anlayış sunar (Scheer, 2014, s. 6-7).

Zihinsel boyutta tasarım eskiz ile imge tasvirleme sürecinde karşılık bulur. Görsel veyahut zihinsel bilgiden kaynaklı imgenin dışavurumunu kapsayan bu süreçte düşünceler iki boyutlu düzlemde deneyimlenerek bir temsiliyetle dışsallaştırılır. Elde edilen temsil, tasarlayıcının problemi nasıl gördüğü ve anlamlandırdığına dair bir bakış sunar. Bir bakıma olasılıklar üzerine düşünülen bir betimleme sürecini işaret eder. Böylelikle

Tasarım ürünü uygulamaya geçmeden sorgulanabilir, olası üretim hatalarının önüne geçilir ve maddi kayıplar bertaraf edilir. Goldschmidt, eskiz ve imge arasındaki tersinir bağıntıya dikkat çeker. Tasarımcılar eskiz aracılığıyla tasarım imgelerini bir temsiliyete dönüştürdükleri gibi tersine bir okumayla zihni tasarım üretimi için eskizin yönlendirmesiyle kuşatılan imgesel bir ortam olarak da kullanırlar (1994, s. 158). Bireyin sanat ve tasarım pratikleriyle bağımlı temsil eden eskiz, doğası gereği yaratıcılık ve anlam üretimi etkinliklerini tetikler (Tan, 2019). Zihinsel olanla temsili olan, temsili olanla gerçek arasında bağlantılar önerir. Düşünce düzleminde var olan imgenin fiziksel tezahürü için bir ortam yaratarak fikir aktarımında aracı görevi görür.

Tasarımın doğası ve işleyişi hakkında farklı görüşler mevcuttur. “[...] tasarlama sürecini ayrıştırmaya ve bilimselleştirmeye çalışan yaklaşımların yanı sıra, bilinmez, büyülü bir olay olarak gören yaklaşımlar da bulunmaktadır.” (Demirarslan ve Demirarslan, 2020, s. 54). Yirmi yılı aşkın süredir SketchUp isimli dijital eskiz oluşturma yazılımının tasarım ve geliştirilmesinden sorumlu ekipte yer alan Bacus da benzer bir yaklaşımla kendilerini bilimden çok sanata yakın gören bir tasarımcı grubunun varlığına dikkat çeker. Tasarlama edimini akıl yürütme yoluyla gerçeğe erişilemeyecek mistik ve sanatsal bir deneyim olarak gören bu kişiler, süreçleri rasyonalize etmeye yönelik dış çabalara direnirler. Öte taraftan en rasyonel tasarımcılar bile sezgisel sıçramalarını tarifleyemez. Fakat mantık düzlemine yerleştirilemeyecek durumu ne içgüdüsel yönlendirmeleri sekteye uğratar ne de tasarım ürününün değerini azaltır (2021, s. 2). İmgelemin yaratıcı edimleri üzerine düşünen May ise, usa uygunluk ve olguların yüceltilmesine karşın imgelemin gerçeklik dışı olma ve bilinçdışından gelme nitelikleri sebebiyle değer görmediğine dikkat çeker. Bahsi geçen bu düşüncelere karşıt olarak sanatın mantık ve bilimi kendisinden türettiği düşüncesini savlar (May, 2008, s. 135). Benzer bir bakış açısıyla bilişsel süreçlerde çizme ediminin örtülü katmanları ezoterizm terminolojisi ile ilişkilendirilerek hipotetik biçimde okunabilir. Ezoterizmin inisiye süreci araştırma çizimlerinde karşılık bulur. Ortak bilinçte yer alan yaratım çıktıları, ancak fikri çizme eylemiyle yeterince etüt ederek bilgiye hazır olan kişiye ulaşır.

Tasarım tinsel olanla özdeksel olanı aynı potada eriten, fikrin imgenmesi ve üretimi arasında farklı katmanlara haiz süreçler bütünüdür (Görsel 2).



Görsel 2. Tasarlama edimi süreçlerini ifade eden diyagram, E. Jiricna, t.y. (O'Donnell, 2009, s. 44-45).

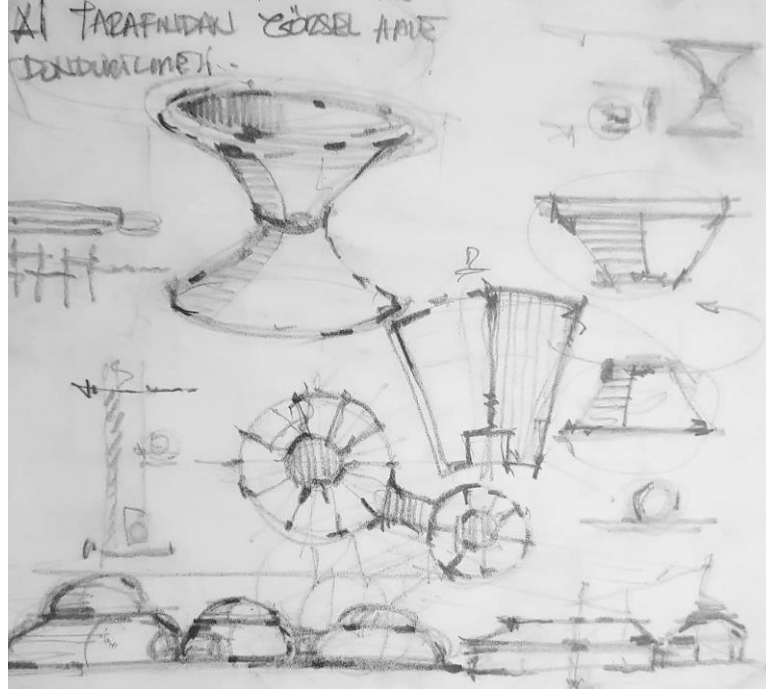


İmgeye atfedilen değerler ve imgenin tezahür etme biçimleri, yaşanan teknoloji temelli gelişmelere paralel geçmişten günümüze değişim göstermektedir. Bugün tasarım imgesi bilgisayar ve tabletler aracılığıyla geleneksel eskiz yöntemleri kullanılarak dijital ortamda üretilebildiği gibi sayısal düşünme olarak tabir edilen tasarlama yaklaşımını beraberinde getiren 3D modelleme programlarının sanal ortamında da ifadelendirilmektedir. Konvansiyonel eskizde fikirler zihinde mevcut olanı yansıtmaktan çok soyutlayarak dışa vurmak biçiminde ilerlerken sanal ortamlarda üretilen eskizlerde bu süreç daha çok fikrin fiziksel bir gerçekliği simüle etmesi biçiminde gerçekleşir. Tasarlama edimine eklemlediği muğlaklık, yaratıcılık ve özgünlük değerleriyle ön plana çıkan eskiz olgusunun kelime istemcilerle bağ kurduğu günümüzde çizgisel eskizdeki belirsizlik yerini mutlak gerçekliğe bırakırken sezgisel tasarım anlam değişikliğine uğrar. Tasarım imgesi ve temsili arasında geçmişten bugüne süregelen iletişim dönüşüm geçirir.

### 3. Çizgisel Eskizle Temsil Yaratımı

Tasarım sürecinin başlangıcı ve gelişim aşaması için gerekli olan çizgisel eskiz, düşüncenin analizi, ihtimallerin tasavvur edilmesi ve yeni olanaklarla sentezlenmesine imkân tanıyan keşfedici bir yoldur. Geribildirim döngülerinden oluşan süreç boyunca fikrin çizimi yönlendirdiği gibi çizim de fikirleri etkileyerek hayal gücünü teşvik eder (Ching, 2010, s. 9). Çizimin tarihi, prehistorya döneminde yanmış odun kömürüyle çizilen, kil ve tebeşirle renklendirilen, mağara duvarlarına karalanmış şekil ve sembollere dayanır. Antikitede yazı dilinin gelişimi parşömen, papirüs, çeşitli mürekkep ve fırçalar gibi birçok çizim aracını ortaya çıkarır. Orta Çağ'a gelindiğinde antik çizim geleneği dini kitaplara kalem ve mürekkeple yapılan, renklendirilmesinde su bazlı pigmentler kullanılan illüstrasyonlar çizilmesiyle devam eder. Rönesans döneminde perspektif ve renk çalışmaları ön plana çıkar (Gury, 2017). On beşinci yüzyıla kadar mimarlık, entelektüel değil mekanik faaliyetle bağdaştırılır. Genellikle tasarlayan ve inşa eden aynı olduğundan bilinen manada çizim inşa sürecinin dikkate değer bir unsuru değildir. Rönesans döneminde tasarlama ve inşa etme edimleri ayrı birer meslek sınıfını tanımlar hale geldikçe İtalyanca çizim anlamına gelen *disegno* kelimesinden türetilen *designer* (tasarımcı) terimi öne sürülür ve entelektüel emek kol gücünden üstün görülerek çizme edimi ön plana çıkar (Spankie, 2009, s. 16). On beşinci yüzyılın ortalarına gelindiğinde zihinde tasarlanan, çizimlerle tasvi edilen, çizim ve modeller aracılığıyla inşa edilen mimarinin öncelikle bir düşünce olduğu savı dönem mimarlarından Leon Battista Alberti tarafından öne sürülür (Carpo, 2013, s. 128). Modern anlamda mimarlık Alberti'nin *De Re Aedificatoria* eserinde dile getirdiği mimarın rolünün inşa etmek değil tasarlamak olduğu fikrinden temellenir. Mimarlık entelektüel bir çaba haline gelerek kuramsal sorgulamalar mimari çalışma alanına dahil olur. Yapıların neden tasarlanacağı bilgisi, nasıldan önüne geçerek tasarlama edimi inşa ediminden üstün bir konuma yerleştirilir. Çizim, mimari fikirlerin ifadesi ve düşünce, tasarım ve inşa arasındaki bağlantı için elzem hale dönüşür (Scheer, 2014, s. 2-3). Eskiz, inşa ediminden bağımsız olarak sanat ve bilime benzer yaklaşımla zihinsel bir pratik alanı tarifleyen tasarım için temel düşünce araçlarından biri haline gelir (Doğan, 2009, s. 25). Rönesans döneminden Sanayi Devrimi'ne kadar süregelen analogik tasarım yaklaşımı değişen bağlam, değer ve paradigmalara yerini makine estetiği kavramına bırakır ve tasarım sistematize edilir. Modern dönemde belirginleşen ve tasarımlara yansıtılan özgünlük seri üretim fikri karşısında ikinci planda kalır. Enformasyon devrimi çağında ise tasarımcı kimliği muğlaklaşır ve gerçek ile imaj arasındaki fark yitirilir (Demir ve Aksu, 2022, s. 263).

Çizgiler aracılığıyla üretilen eskizlerde hayal edilen ve üretilen arasında bir diyalog kurulur. Zihin ürünü tasarım fikri işlevsel, ergonomik ve estetik boyutlarıyla değerlendirilerek arayış çizgileri aracılığıyla yaratım düzlemine aktarılır. Düşünsel fikir çizgisel, izlenimsel ve duygusal ifade gücüyle sınırlanırken; kültürel, bilişsel, tarihsel kodlardan beslenen yaratıcının tasarım problematiğini algılayış biçimiyle şekillenir. Çizgisel eskizler bir bakıma tasarımın zihinsel süreçlerinin dışavurumudur. Eskizin çizgi aracılığıyla üretimi bir sorgulama içerir, olgular arasında yeni ilişkiler önerir ve kavramlar arasında bağlantı kurarak fikir üretimi için geri bildirim döngüleri oluşturur. Süreçte gerçekleştirilen tasavvur etme deneyimi zihinle doğrudan bağlantılıdır. Zihnin maddi ortamdaki uzantısı olan temsil araçları yaratıcılık ve anlam üretimi etkinliklerini tetikleyen bir tasarlama medyumunu olarak düşüncüyü maddesel boyutta var eder. Fikirlerin görsel algı ve imgelem aracılığıyla kavranması, tartışılması özerk bir ifade alanı yaratır. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda denilebilir ki; çizgi ile eskiz bir bakıma his ve duyguların yansıtıldığı, işlevsel gerekliliklerin göz önünde bulundurulduğu düşünsel süreçlerin görselleştirilerek tasvir edildiği gerçeküstü bir deneyimdir (Görsel 3).



**Görsel 3.** Çizgisel eskizle temsil yaratımı. E. Kavut, 2022 (Emre Kavut Arşivi).

Çizgi ile eskiz geleneği gelişen teknolojilerin önerdiği melez ortamlarda devam ettirilmeye çalışılmaktadır. Dijital ve geleneksel yaklaşımların harmanlanması eğilimi olarak görülebilecek bu kurgularda geleneksel yollarla üretilen eskizler taranarak sanal ortama aktarılmakta, dijital yazılımların önerdiği yöntemlerden faydalanılarak renklendirilmekte ve şekillendirilebilmektedir. Diğer bir yaklaşım olarak eskiz tamamen dijital yazılımın sunduğu ortam ve araçlar yardımıyla da üretilebilmektedir. Temsilin hibritleştirildiği bu yaklaşımlarda pragmatik fayda gözetme eğilimi artarken kavramsal üretim ikinci plana atılır. Tasarımcının yaratımlarına etki eden bilişsel faktörler sanal ortamın olanaklarıyla kısıtlanırken, kullanılan her aracı yazılım sağladığı imkânlarla tasarım için özerkleşmiş bir norm düzeni yaratır. Gerçekleştirilen yaratım, fikrin temsil edilmesinden çok simüle edilmesi sürecine evrilir. Temsil etme ve simülasyon üretme deneyimlerinin farkı, dijital ortamda eskiz üretiminin yaratma eylemi için ne anlama geldiğini keşfetmenin önemine işaret eder.

#### 4. Piksel Tabanlı Eskizle Temsil Yaratımı

Sanat ve tasarım üretimlerinin yoğun bir biçimde teknolojik araç ve yöntemler etrafında örgütlenmesi durumu dijitalleşmenin yadsınamaz bir düzeye eriştiğine işaret eder. Tasarımın algı ve düşünme süreçlerine eklenen nüvelerin izdüşümleri tasarlama yaklaşım ve ortamlarının değişen yapısında gözlemlenebilir.

Doksanlı yıllarla birlikte yaygınlaşan teknolojik cihazlar bir enformasyon toplumu meydana getirmiş, geçmişin biçimsel anlayışları sanal ortama aktarılabilen ve dolayısıyla yeniden kurgulanabilen birer veri halini almıştır. Bu durum tasarımcılara imgesel üretimde faydalanabilecekleri yeni teknik imkânlar yaratmıştır (Kavut, 2023). İlerleyen süreçte öne sürülen dijital tasarımın getirisi kural tabanlı, parametrik ve hesaplamalı biçimlendirme yaklaşımları, arkaik metotlar üzerine temellenerek günümüzdeki konumuna erişen eskizin anlamsal, biçimsel ve fonksiyonel boyutlarının yeniden tanımlanması potansiyeline dikkat çekmiştir (Dokgöz, 2014, s. 174). Sayısal tabanlı teknolojilerin var ettiği bu tasarım ve temsil yöntemleri, konvansiyonel tasarlama ediminin düşünsel arka planını değişime uğratmıştır. Temsil yollarıyla görsel bir imge biçiminde tasvirlenecek olan tasarım bilgisi, tasarım kararlarına dair bir arayışın ifadesi olmaktan çıkarak sayısal temsilin katı modeli haline dönüşmüştür (Odabaş, 2020, s. 15). Hem bir ortam hem de araç olarak bilgisayarın temelde algı, mantık ve akıl yürütme süreçlerini içeren ve zihinsel faaliyetleri tam olarak tanımlanamayan tasarlama edimine dahil olması, var olan kabullerin sorgulanarak yeni kavramların öne sürülmesine sebep olmuştur. Temsil üretme ve tasarım geliştirme aracı olarak bilgisayar düşünülmemeyeni önererek tasarlama pratiğini değişime uğradığı eşik bir noktaya erdirmiştir (Turan, 2011, s. 163). Teknoloji kullanımının yaygınlaşması ve altyapısal iyileştirmeler her alanda dijitalleşmeyi tetikleyerek yeni

sistemlerin gelişimine imkân tanımış, bilgisayarın sunduğu sanal ortam üretilen yeni araçlarla deneyimlenebilir ve etkileşimli bir uzam tanımlar hale dönüşmüştür. Dijital çağın etkileriyle kuşatılan tasarlama edimi siber mekân ve metaverse gibi farklı terminolojik tanımlamalar kazanmıştır (Yıldırım vd., 2022, s. 214). Durağan konvansiyonel tasarlama ortamlarına karşılık tasarlama nesnesiyle iletişime girilebilecek devingen siber fiziksel ortamlar gelişmiştir. Süreçte bedeninin bir uzantısı olarak çizme edimi önce fiziksel mekânda ışık yardımıyla, daha sonra ise siber fiziksel uzamda sanal gerçeklik kontrolörleriyle deneyimlenir hale dönüşmüştür (Görsel 4).



**Görsel 4.** (Sol) G. Mili (1949), *Picasso and Space Drawings*. (Cosgrove, t.y.). (Sağ) K. Griffiths (2017), *Sanal gerçeklik uzamında çizme deneyimi* (Munro, 2017).

Picasso'nun kırkların sonunda gerçekleştirdiği ışık çizimleri metaforik manada eskizin geçiciliğine bir ön deyiş olarak kabul edilebilir. Bu yaklaşımda çizme edimi mekân düzleminde bedenle bütünleştirilerek yeniden yorumlanırken; sanal gerçeklik teknolojileri kullanımıyla herkesin erişebileceği bir yöntem haline dönüşmüştür. Işık çizimleri yalnızca özel yöntemlerle görüntülenerek iki boyutlu fotoğraf düzleminde var olurken; sanal gerçeklik uzamında çizimler sürece üçüncü boyutu da dahil ederek temsille iletişime yeni deneyimler önerir. Kalem yerine ışık yahut kontrolörlerin geçtiği bu tür yaklaşımlarda eskizin elle düşünme deneyimine beden de katılarak yaratıcı ve yaratım arasındaki ilişkiye dair yeni olasılıklar gündeme getirilir.

Fikir üretimine dair birden çok yaklaşım, alternatif platform ve etkileşim biçimi sunan sayısal ortam, önerdiği yeni terminoloji ve beraberinde getirdiği paradigma değişimleriyle temsil olasılıklarını çeşitlendirir, tasarımcıya araca bağımlı farklı sonuçlara erişebilme olanağı sunar. Yaşanılan dünyanın paralelinde bir sanal gerçeklik önererek temsile fikirsiz ortamda uzantısı olduğu nesneden bağımsız değer taşıyabileceği bir uzam sunar. Tasarlama edimi çatısındaki disiplinler süreç boyutunda birbirine yakınlaşırken, konvansiyonel ve sayısal ortamlar arasında tersinir geçişlerle çalışılabilme olanağı doğar. Tasarlama eylemine döngüsellik niteliği atfeden bu yeni temsil anlayışı farklı ortamların önerdiği farklı algı ve sezgilerle yeniden yorumlanır, tasarım sürecinin kendisi bir tasarım nesnesi haline dönüşür. Tüm bu değişimler karşısında tasarımın anonimleşmesi ve tasarlayıcının el becerisi ve yazılım kullanma kabiliyeti gibi değer parametreleri tartışılmaya başlanır (Turan, 2011, s. 168-169). Bahsi geçen sistemlerde tasarımcı ve teknoloji arasında tasarım ürünü üzerinden kurulu ortaklık olarak adlandırabilecek bir döngü oluşur (Yıldırım ve Demirarslan, 2020, s. 62). Geliştirilen teknolojilerin tasarlama süreçlerine etkileri mimarlık temel alanını beş yüz yıldır görülmemiş ölçüde büyük bir dönüşümün ortasına getirmiştir. Bu teknolojiler yeni birer tasarım aracı değil, mimarlığın doğasındaki temel değişikliklerin temsilcileridir. Ancak değişimin nedenleri, tasarımcıların nasıl düşündükleri ve çalıştıkları üzerine etkileri belirlenebildiği takdirde yapı çevrenin tasarım yoluyla şekillendirilmesine devam edilebilir (Scheer, 2014, s. 2). İçinde bulunulan bu dönemde, bilgisayar oyunları, filmler ve çeşitli sanal ortamlar mimari bağlamlar içerisinde üretilerek mimari tasarım süreçlerinden faydalanmaktadır. Genel kanıda bu tür yaratımların birer mimari proje sayılmayacağı önermesi mevcuttur ve bu önerme salt inşa edilmek için tasarlanmış olmamaları argümanına dayanmaktadır. Oysa ki disiplinin yapı endüstrisindeki rolü azalırken bahsi geçen alanlarda ileri düzeyde mimari anlayışa sahip tasarımcılara olan ihtiyaç artmakta, fikirlerini yeni yöntem ve araçlarla üretmeleri, geliştirmeleri ve farklı kitlelere iletebilmeleri gerekmektedir (Clear, 2013, s. 79). Kâğıt ve kalem aracılığıyla zihindeki imgeyle kurulan iletişimin yazılım arayüzlerine taşındığı bu ortamda (Görsel 5) tasarlama disiplinleri değişim ve dönüşümlerle kuşatılmakta, tasarım fikrinin algoritmalara indirgenebilirliği tartışılmaktadır. Gerçekliğe paralel evrenler öneren çizim programlarının Öklid uzayı dijital temsili temsil etme fonksiyonundan kopararak siber mekânda kendi gerçekliğini yaratmasına olanak sağlamakta, dijital arayüzlerle tasarımın sınırları yeniden tanımlanmaktadır.



**Görsel 5.** Piksel tabanlı eskizle temsil yaratımı, *Tiny House Series No: 2, 4*. E. Kavut, 2022 (Emre Kavut Arşivi).

Aslında yaygın inanışın aksine hiçbir zaman gerçek dünyada var olmayacak, inşa ediminden kopuk ve temsili önceleyen düşsel mimari fikri yeni değildir. Çağdaş Mimarlık tarihi Archigram üretimleri aracılığıyla sıklıkla bu yaklaşıma sahne olmuştur (Carpo, 2013, s. 129). Benzer bir bakış açısı bugün kelime istemci ile çalışan imaj üretim programlarında da gözlemlenmektedir. Yakın bir tarihte, bir metinden imaja çeviri aracı ile üretilmiş imajın sanat yarışması kazanması halen süregelen ihtilaflı tartışmalara yol açmıştır (Görsel 6). Diğer taraftan bu tür tasarım-teknoloji arakesitinde yer alan *Midjourney*, *Dall-E 2*, *Stable Diffusion* ve benzeri programlar hızlı ve anlık üretim kabiliyetleriyle eskiz geleneğine dijital ortamda yeni açılımlar sunmaktadırlar. Tasarımcının zihin ortamındaki fikir ile kelimeler aracılığıyla bağlantı kurduğu bu ortaklıkta fiziksel yaratım zorunluluk ve değişkenlerinin tasarım nesnesinden kopuşu gözlemlenir. Konvansiyonel yaklaşımda üretim gerekliliklerine dair değişkenler tasarımı yeniden biçimlendirir ve kurgularken bu tür yazılımlarda inşa süreçlerinin erki tasarım nesnesinin üzerinden kalkar ve bir bakıma imge işlevsel bağlamından koparılır.



**Görsel 6.** J. Allen (2022). *Théâtre D'opéra Spatial*, 2022. (Roose, 2022)

Tersine bir okumayla bu tür araçların inşa ediminden kopukluğu tasarım ürününe dair var olan kısıtlılıklara bir tür meydan okuma olarak kabul edilebilir. Bu yolla tasarlayıcının sorunsala bakış açısı genişletilir ve yeni bir perspektifle daha önce fark edilemeyecek olasılıklar üzerine düşünmeye olanak tanınır (Crump, 2022, s. 37). Öne sürülen güncel programlar ilham için rastgele ürettikleri görüntülerle fikir oluşumuna destek olabilir, kolajlar oluşturabilirler. Birden fazla görüntü ögesinden tutarlı bir kompozisyon meydana getirebilir, mevcut bir görselin bazı öğelerinin değiştirildiği varyasyonlarını üretebilirler. İçerik değişmeden stil değişimleri yaratabilir, yerleşim planları üretebilirler. Bina cephe, peyzaj, iç mekân stili ve doku örnekleri yaratabilir ve mimari eskizler oluşturabilirler (Ploennigs ve Berger, 2023, s. 7-8). Dijital çağın güncel bir ürünü olarak kelime istemciler zihinsel üretimin çıktısı tasarım imgesi için temsilin üretilebileceği yeni bir ortam sunarlar. İşleyiş pratiğinin dijital aracın önerdiği düşünüş tarzına adapte edilmesi söz konusu olur. Kâğıt ve kalem gibi araçlar yardımıyla tasarım imgesiyle kurulan iletişim yazılım arayüzlerine taşınır. İmgesel tasarım fikrinin yazınsal ifadeler (*prompt*) aracılığıyla görsel temsillere dönüştürüldüğü sistemde "Farklı algoritmalarla çalışan arayüzler, görsel veri tabanlarındaki verileri

kullanarak ve her bir denemede makine öğrenmesi ile evrilerek eğitilen sistemler aracılığıyla en tutarlı görselleri üretmeye çalışmaktadır” (Sağlam ve Çelik, 2023, s. 61). Örneğin kolektif yaratım düzlemi öneren “Midjourney botu zaman içinde değişmekte, kullanıcıların geri bildirimleriyle her makine öğrenimi algoritmaları gibi kendini geliştirmesi sonucunda, bota girilen aynı komutlarla farklı görsel çıktılar elde edilebilmektedir” (Yıldırım, E. 2022, s. 23). Tekrarlanamazlık niteliği ön plana çıkarken; dijital ortamın sayısallaşmış tasarım verisini taklit ederek yeni görseller üreten bu sistemde mevcuttaki tasarım eğilimleri sürdürülerek var olan bilgiye dair veri kümeleri çoğaltılır. Ön tanımlı komutların sınırlılığına karşın algoritmanın eğitim seti kapsamında bir sınırsızlık söz konusudur. Metin komutu oluşturma yetkinliğiyle ölçülen görsel oluşturma kabiliyeti ön plana çıkarken taslak fikirlerin uzman bilgi sürecinden geçirilmesi önem kazanır. İmgenin zihindeki bilgisi metin ile tasvirlenerek görsel bir veriye dönüştürülür. Bu tür araçların tasarım imgeleme ve düşünme süreçleri için faydaları ve dezavantajları bulunmaktadır. Faydalar; yaratıcı çağrışım, hız ve varyasyon eldesidir. Dezavantajlar ise ürün değerinin sorgulanabilirliği, kültürel bilginin göz ardı edilebilmesi, insanın sınırsız imgelemine karşılık sınırlı referanslardan yola çıkarak üretim gerçekleştirilmesi ve tasarım üretiminde insanın yerini alma ihtimalidir (Radhakrishnan, 2023, s. 96-97). Deneyim esnasında anahtar sözcükler belirlenirken zihinde tasvir edilmiş imgeler ve elde edilen çıktılarının benzer olmaması durumu avantaj olarak yorumlanabilir (Crump, 2022, s. 37). Bu tür araçların esasen belirli bir şeyi yaratmak, zihindeki imgeyi tasvir etmek değil, tasarım fikrini zorlamak ve farklı bir bakış açısı yakalayarak diğer sonuçlara erişmek için kullanılması gerekmektedir (Ragab, 2022, s. 38). Kelime istemci ile çalışan imaj üretim programlarının gelecekte 3D model üretimi konusundaki potansiyeli dikkat çekicidir (Day, 2022, s. 27; Ragab, 2022, s. 38). Bu erken evre çizimlerin katı model olarak üretildiği takdirde sanal gerçeklik ortamında deneyimlenmesinin mümkün hale geleceği ve bu yolla tasarlayıcıların tasarım imgesi ile farklı duyular yardımıyla iletişime geçebileceği düşünülmektedir.

Tüm bu yönelimler karşısında beynin değişebilen bir yapıya sahip olduğu unutulmamalıdır. *Beyin plastisitesi* kavramında karşılık bulan bu durum dolayısıyla tekrar edilmeyen bilişsel beceriler unutulurken bu beceriler için ayrılan beyin haritası alanı pratik yapılan becerilerce devralınır (Doidge, 2019, s. 63). Gündelik hayatta yoğun bir biçimde kullanılan teknolojiler, insanların yaşama ve birbirleriyle iletişim kurma biçimlerinin yanı sıra beynin veri işleme sürecini de etkilemekte, beyin plastisitesi dolayısıyla sık kullanılan bilişsel yetenekler gelişim gösterirken kullanılmayanlar körelmektedir (Small ve Vorgan 2008, s. 44). Konvansiyonel eskiz yaklaşımları yanında kelime istemcilerin tasarlayıcıya sunduğu fayda ve olası zararlar göz önünde bulundurulmalı, bir yaklaşım diğerine tercih edilmek yerine her iki yaklaşımın sentezlendiği melez kurgular üretilmelidir.

## 5. Sonuç

Yapılan çalışmada teknolojinin temsil-tasarım imgesi ilişkisi üzerindeki etkisi eskiz olgusu üzerinden ele alınmıştır. Temsil üretim biçimleri çizgi yoluyla üretilen eskiz ve kelime istemcilerle elde edilen piksel tabanlı çıktılar kapsamında irdelenmiştir. Nitel içerik analizi yaklaşımından faydalanılmış, birtakım genellemelere erişmek yerine konuya dair bir anlayış/içgörü elde edilmesi amaçlanmıştır.

Gelişen teknolojik araçların tasarlama ediminin zihinsel süreçlerini etkilemesi durumu yeni değildir. İmgenin inşa ve üretimi geçmişten bugüne teknolojiye bağlı gelişmeler, ortaya çıkan yeni çizim tekniklerinin etkisi ve üretim araçlarının çeşitlenmesi ile dönüşüm geçirmiştir. Tasarım imgesi ve sonuç ürün arasındaki süre kısalmış, iki olgu birbirini kapsar hale dönüşmüştür. Yeni araçlar imgenin tasvirini sadece ifade bulduğu yaratım ortamında değil, ortaya çıktığı zihin düzleminde de etkilemiş, gelişen her yeni araç tasarlayıcının düşünme süreçlerine tesir etmiştir. Öne sürülen dijital yazılımlarda çizim aracına hakimiyet sınırlayıcı niteliğiyle tasarım ürünü üzerinde ifade bulmuş, *çizebildiğin kadarıyla tasarlayabilme* fenomenini üretmiştir. Muğlaklık ve belirsizlik nitelikleriyle analiz, keşif ve çözümleme aracı olan ve sonuç ürününden çok tasarım süreci ile ilintili eskizin düşünsel süreçleri bu durumdan etkilenmiştir. Yeni teknolojiler tasarlama pratiğine yeni alanlar kazandırmış, konvansiyonel yöntemlerle tasarlanması mümkün olmayan veri güdümlü, hesaplamalı ve parametrik tasarımlara olanak tanıyarak tasarım ürününe dair yeni bir gerçeklik tanımlamıştır.

Tasarım problemi çözümlerinin eskiz edimiyle araştırılması yaklaşımı, modelleme ortamlarının cazibesi karşısında rağbet kaybederken fiziksel ve sanal ortamlarda çizgi aracılığıyla ifade bulan eskiz olgusuna metinden görüntüye dönüşüm gerçekleştiren piksel tabanlı yeni yaklaşımlar eklenmiştir. Tasarım imgesi ile iletişim konvansiyonel yaklaşımda çizgi kalitesi, değeri ve imgenin kâğıda aktarılabilme kabiliyetiyle ölçülürken gelişen metin tabanlı görüntü üreticiler imgenin değerini tasarımcının imgeyi sözel ifade edebilme kabiliyetiyle ölçer hale gelmiştir. Fikir ve inşa arasındaki süreçleri kısaltan tüm bu araçların doğru okunması, anlamlandırılması ve değer yaratacak biçimde yönlendirilmesi birçok araştırmacının

görüş birliğine vardığı üzere inşa ve tasarım edimlerini birbirinden ayırarak var olan tasarım disiplinlerine bilişim çağında var olacakları yeni bir alan yaratabilmek adına önemlidir.

Gerçekliğin hem yansıtıldığı hem de sorgulandığı bir alan olarak sanal ortam, düşünülme önererek kendi değerini yaratmasına karşın, imgenin realite niteliğini idealize ederek tasarımın örtük bileşenleri olan tinsellik, his, duygular ve mana arayışını geri plana atar. İrrasyonel tasarım parametreleri dışlanır, insan yaratıcılığının kolektif bilinçten gelen verilerden beslendiğini savlayan bakış, çizimin içgüdüsel veriler ile fikirler arasında gerçekleştirdiği bilinçaltı diyalog ve tasarım sürecinde beynin uzun süre fikir üzerine yoğunlaşması sonucu oluşan aşkınlık hali yadsınır. Piksel tabanlı eskiz ediminde çizgisel eskizin olasılıklar üzerine düşünme niteliği değişir. Tasarlayıcının kullandığı öznel görüş ve anlamlandırmaya dair yorumu program çıktılarıyla kısıtlanır. Tasarımın düşünsel arka planının değiştiği bu kurguda tasarlama sürecinin kendisi bir tasarım nesnesi haline dönüşür. Elin ussal yönlendirmelerini yadsıyan metinden imaja tasarım sürecinde tetikleyici bir ilham, görüngenü veya tinsel veri değil kelimedir. Görsel üretim süreci zihindeki düşünceyi bir temsil haline dönüştürmekten çok, seçenekler arasından tercih edileni belirleme işlemine benzetilebilir. Sezgisel bilginin çizme edimi aracılığıyla bir temsiliyete bürünmesi, ifadesi, dışa vurumu ve maddeleştirilmesi söz konusu olmazken öne sürülen bu yeni deneyimde beynin görsel enformasyon işleme süreci göz ardı edilir. Artık yeni tanımlanmış bu sayısal düzlemde mesele imgeyi doğru ifade etmek değil, yaratmaktır.

Dijital ortamdaki temsil, tasarım imgesinin zihinsel üretim süreçlerinden koparak kendi özerkliğini ilan etmiştir. Fikrin temsil edilmesi değil, sunulan veri havuzundaki çıktıların simülasyonlarının oluşturulması söz konusudur. Temsilin anlamla sıkı ilişkisi bu tür görsel tasarım çıktılarının tüm faydalarına karşın yarattıkları eksik ve yarım kalmışlık hissini açıklayabilir. Tasarım kararları yerini iki boyutlu fotorealistik imajlara bırakırken gerçek ve imge arasındaki fark yitirilir, tasarımcı kimliği muğlaklaşır. Programın kapasitesi ve tasarımcının program kullanım hakimiyeti sınırlarında imge farklı bir anlam ve temsiliyete bürünür. Denilebilir ki; bu tür uygulamalarda *imal etme* kavramı ikinci plana atılmakta ve hatta görmezden gelinmektedir. Eskiz yapma eyleminin soyut niteliği hesaplamalı ve sayısal bir biçime dönüşmekte, temsil nesnesine dair geliştirilen salt pragmatist yaklaşım gözlemlenmektedir. Süreçte bilgi, deneyim, sezgi, algı ile el, göz ve zihin koordinasyonu aracılığıyla gerçekleşen anlamsal ve işlevsel sorgulamayı geri plana itmenin tasarım nesnesi üzerinde yaratabileceği tahrip gücü göz ardı edilmemelidir.

Ortaya atılan bu yeni ifade biçiminin olumsuz niteliklerinin yanı sıra birtakım faydaları da mevcuttur. Durağan geleneksel tasarlama ortamlarına karşılık imgeyle farklı duyuların yardımıyla iletişime girilebilecek devingen sanal ortamlar tariflenir. Bu sayede tasarım ürününün duysal deneyiminin tasarlanması/denetlenmesi için sanal ortamlarda kullanılacak haptik (dokunsal geri bildirimli) teknolojilerle yeni olasılıklar gündeme gelir. Sanal ortam fiziksel ortamı taklit eder biçimde kurgulandığında tasarım fikrini bu ortamın gereklilikleri dahilinde kuşatabilir ve şekillendirebilir. Teknoloji ve eskiz olgularının ilişkisel çözümlemesinde dijital ve fiziksel arasında bir düallite olduğu görülür. Meydana gelen ikili dengede birbiri ile zıt addedilen bu iki olgu birleşerek yaratıma hizmet eden bir bütünlük haline dönüştürülmelidir. Sayısal ve soyut yaklaşımların uzlaşım göstererek ortak bir paydada buluşması, analog ve dijital üretim araçlarının fiziksel ve sanal ortamlarda bütünleştirilmesi tasarım disiplinleri için faydalı sonuçlar üretecektir. Temsilin bilgi ve anlam katmanlarının ayrışmasına sebebiyet veren dijitalleşmenin getirisi ortam ve medyumların tasarımın söylem yaratma kabiliyetini farklı bir düzleme taşıyabileceği unutulmamalıdır. Böylelikle tıpkı çizgisel eskizde olduğu gibi piksel tabanlı eskizler de tasarım fikrini keşfetmek için bir araç olarak kullanılabilir. Süreçte temsilin düşünceyi etkilediği gibi düşüncenin de temsili etkileyeceği bir gerçektir ancak; düşüncenin temsil üzerindeki kontrolü ve sanal (virtual) imgenin tezahür etme durumu programın olanakları dahilinde kısıtlıdır. Kelimelerle tasarım formunun biçimlendirildiği bu yeni ortamda, kullanıcının yazarak ifade ettiği kavramlar arasında daha önce fark etmediği bağlantılara dair yeni bir görüş, tasavvur ve düşünme biçimi kazanması olasıdır.

Metinden-imaja görüntü üreticileri sanat ve tasarım alanları için salt bir paradigma değişimi olarak yorumlamak yerine tasarım sürecinin erken evrelerinde eskiz çizimiyle beraber faydalanılabilecek bir yaklaşım olarak değerlendirmek önerilmektedir. Böylelikle tasarım imgesinin zihinsel süreçlerle olan bağı korunabilecek; eskizin muğlaklık, özgünlük, sezgisel bilgi içermeye, mana arayışını tetikleme, his ve duyguları yansıtma gibi örtük bileşenlerinden faydalanılmaya devam edilebilecektir. Diğer taraftan metinden-imaja görüntü üreticileri aracılığıyla eskiz sürecinde fark edilmeyen olasılıklar üzerine düşünülebilecek, bu iki yaklaşım arasında kurulan bir döngüyle tasarımın erken evre üretimleri güçlendirilebilecektir.

Tasarlama ediminde çizimin değerine karşı paradoksal bir unsur olarak varlığını sürdürmeye devam eden teknolojik araçlar, tasarımı ifade edebilmek için temsil tekniklerine hâkim olma gerekliliğini bertaraf etme potansiyeline sahiptir. Zihindeki bilgiyi aracı kullanmadan tasvir edebilecek yeni bir teknoloji ile çizim

kabiliyeti, modelleme bilgisi, kelimelerle ifade edebilme yetisi gibi tasarım imgesini şekillendiren etmenler olmaksızın bilginin aktarımı mümkün görünmektedir. Tasarlayıcı özne ve tasarım imgesi arasındaki araçları ortadan kaldıracak bu yaklaşımla, tasarım bilgisinin temsil yöntemine uyarlanması sürecinde yaşanan veri kayıplarının önlenmesi olasıdır. Denilebilir ki; tasarım etkinliğinin doğasının tartışmaya açıldığı bu ortamda tasarlama edimi daha erişilebilir hale gelirken fikir üretiminin değeri artacaktır. İnsan ve teknoloji arasındaki bu etkileşim insanı sürekli daha iyiyi aramaya yönlendiren güdüleyici bir aktördür. Süreçte yeni anlam arayışları ve yaratımlarının gözlemleneceği düşünülmektedir.

## Kaynakça

- Bacus, J. (2021). *Digital sketching: Computer-aided conceptual design*. Wiley.
- Barker, N. (2023, 26 Nisan). *ZHA developing "most" projects using AI-generated images says Patrik Schumacher*. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2023/04/26/zaha-hadid-architects-patrik-schumacher-ai-dalle-midjourney/>
- Baysar-Boerescu, Z. (2021). Günümüz sanatında çizgi ile anlatı olanakları. *Sanat Yazıları*, (45), 473-492. <https://search.trdizin.gov.tr/tr/yayin/detay/484869/gunumuz-sanatinda-cizgi-ile-anlati-olanaklari>
- Berger, J. (2018). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Çev.). Metis Yayınları.
- Carmo, M. (2013). The art of drawing. *Architectural Design*, 83 (5), 128-133. <https://doi.org/10.1002/ad.1646>
- Cevizci, A. (1999). *Paradigma felsefe sözlüğü*. Paradigma Yayıncılık.
- Ching, F. D. K. (2010). *Design drawing*. John Wiley & Sons.
- Clear, N. (2013). Drawing time. *Architectural Design*, 83 (5), 70-79. <https://doi.org/10.1002/ad.1637>
- Cosgrove, B. (t.y.). Behind the picture: Picasso Draws with light. *Life*. <https://www.life.com/arts-entertainment/behind-the-picture-picasso-draws-with-light/>
- Crump, E. (2022). Electric dreams: Is there a place for AI design in real-world practice? *AEC Magazine*, 122, 36-37.
- Day, M. (2022). AI: the coming tsunami. *AEC Magazine*, 122, 21-27.
- Demir, G. ve Aksu, A. (2022). Mimarlıkta "tasarım mekânı, yaratım düzlemi ve tasarımcı kimliği"ndeki değişimlerin tarihsel süreç içerisinde örnekler üzerinden yeniden okunması. *Mimarlık ve Yaşam*, 7 1, 243-267. <https://doi.org/10.26835/my.1022688>
- Demirarslan, D. ve Demirarslan, O. (2020). *Tasarım ve tasarım süreci*. İksad Yayınevi.
- Doğan, F. (2009). Eskizlerin kurgulanması ve algılanması üzerinden mekân imgelemi. *Dosya*, 17, 24-31.
- Doidge, N (2019). *Kendini değiştiren beyin* (İ. Şener, Çev.). Pegasus Yayınları.
- Dokgöz, D. (2014). Görsel düşünme yöntemi olarak eskiz. O. Çakır vd. (Ed.). 8. *Mimarlıkta sayısal tasarım ulusal sempozyumu bildiriler kitabı* içinde (s. 163-177). İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü.
- Enjellina, Beyan, E. V. P. ve Rossy, A. G. C. (2023). A review of AI image generator: Influences, challenges, and future prospects for architectural field. *Journal of Artificial Intelligence in Architecture*, 2(1), 53-65. <https://doi.org/10.24002/jarina.v2i1.6662>
- Goldschmidt, G. (1994). On visual design thinking: The vis kids of architecture. *Design Studies*, 15(2), s. 158-174. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(94\)90022-1](https://doi.org/10.1016/0142-694X(94)90022-1)
- Gury, A. (2017). *Foundations of drawing: A practical guide to art history, tools, techniques, and styles*. Watson-Guption Publications.
- Hegazy, M. ve Saleh, A. M. (2023). Evolution of AI role in architectural design: Between parametric exploration and machine hallucination. *MSA Engineering Journal*, 2(2), 1-26. <https://doi.org/10.21608/MSAENG.2023.291873>
- Jaruga-Rozdolska, A. (2022). Artificial intelligence as part of future practices in the architect's work: Midjourney generative tool as part of a process of creating an architectural form. *Architectus*,

- 3(71), 95-104. <https://yadda.icm.edu.pl/baztech/element/bwmeta1.element.baztech-05040554-b6e0-4159-9add-445bac42da73>
- Kavut, İ. E. (2023, 20 Ocak). *Yapay zekâyla içmimari*. Serbest İçmimarlar Derneği. Erişim adresi (4 Nisan 2023): <https://serbesticimimarlarderneği.com/2023/01/20/yapay-zekayla-icmimari/>
- May, R. (2008). *Yaratma cesareti* (A. Oysal, Çev.). Metis Yayınları.
- Munro, P. (2017, 17 Mayıs). Vivid Sydney: Google Tilt Brush takes artists and dancers into the virtual world. *The Sydney Morning Herald*. <https://www.smh.com.au/entertainment/vivid-sydney-google-tilt-brush-takes-artists-and-dancers-into-the-virtual-world-20170515-gw4qje.html>
- Odabaş, N. (2020). Mimari tasarım ürünün kendisi ve temsili arasındaki ilişki. *Tasarım Enformatiği*, 2(1), 14-24. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/te/issue/62956/675599>
- O'Donnell, T. (2009). *Sketchbook: Conceptual drawings from the world's most influential designers*. Rockport Publishers.
- Ploennigs, J. ve Berger, M. (2023). AI art in architecture. *AI in Civil Engineering*, 2(8), 1-21. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.09399>
- Radhakrishnan, M. (2023). Is Midjourney-AI a new anti-hero of Architectural imagery and creativity: An atypical era of AI-based representation & its effect on creativity in the Architectural design process. *Global Scientific Journals*, 11 (1), 94-104. [http://www.globalscientificjournal.com/researchpaper/Is\\_MidJourney\\_AI\\_a\\_new\\_Anti\\_hero\\_of\\_Architectural\\_Imagery\\_and\\_Creativity\\_.pdf](http://www.globalscientificjournal.com/researchpaper/Is_MidJourney_AI_a_new_Anti_hero_of_Architectural_Imagery_and_Creativity_.pdf)
- Ragab, H. (2022). Hassan Ragab: Conceptual AI-rtist. *AEC Magazine*, 122, 38-43.
- Roose, K. (2022, Eylül 2). An A.I.-Generated picture won an art prize. Artists aren't happy. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>
- Sağlam, B. ve Çelik, T. (2023). Mimarlık ve ütopya: Yapay zekâ ile üretken tasarım denemeleri. *Mimarlık*, 429, 59-64.
- Scheer, D. R. (2014). *The death of drawing: Architecture in the age of simulation*. Routledge.
- Small, G. ve Vorgan, G. (2008). Meet your iBrain. *Scientific American Mind*, 19 (5), 42-49. <https://www.jstor.org/stable/24939975>
- Spankie, R. (2009). *Basics interior architecture 03: Drawing out the interior*. AVA Publishing.
- Şan, E. (Ed.) (2020). İmajı düşünmek. *Cogito*, 97, 5-16.
- Tan, F. (2019, 24 Aralık). *Büyük veri çağında çizmek*. XXI. <https://xxi.com.tr/i/buyuk-veri-caginda-cizmek>
- Tanrıverdi-Çetin, Ç. ve Dülgeroğlu-Yüksel, Y. (2020). Tracing the hidden dimension of line in architectural representation. *A/Z Itu Journal of the Faculty of Architecture*, 17 (1), 115-128. <https://doi.org/10.5505/itujfa.2020.78800>
- Tong, H., Türel, A., Şenkal, H., Yagci Ergun, S. F., Güzelci, O. Z. ve Alaçam, S. (2023). Can AI function as a new mode of sketching: A teaching experiment with freshman. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 18(18), 234-248. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i18.42603>
- Turan, B. O. (2011). 21. yüzyıl tasarım ortamında süreç, biçim ve temsil ilişkisi. *Megaron*, 6 (3), 162-170. <https://megaronjournal.com/jvi.aspx?pdire=megaron&plng=eng&un=MEGARON-91300&look4>
- Yıldırım, B. ve Demirarslan, D. (2020). İç mimarlıkta yapay zekâ uygulamalarının tasarım sürecine faydalarının değerlendirilmesi. *Humanities Sciences*, 15(2), 62-80. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/nwsahuman/issue/53884/658790>
- Yıldırım, B. (2022). *Yapay zekâ etkisinde iç mimarlığın geleceği: Bir değerlendirme ve yöntem önerisi* (Tez No. 711359) [Yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldırım, B., Aytar-Sever, İ ve Söğüt, M. A. (2022). Tasarım-görsel algı ilişkisinde dijital çağ etkisi ve psikolojik yansımaları. *Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi*, 2(3), 214-228. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/dae/issue/73099/1130251>
- Yıldırım, E. (2022). Yapay karşılaşma: Le Corbusier ve parametrisizm. *Yapı*, 482, 20-24.



## Bir Yöntem Olarak Dijital Görsel-İşitsel Veri Tabanı Oluşturma: 'Sinematik Mekânlar' Örneği\*

### Digital Audio-Visual Data Base Design as a Method: The Case of 'Cinematic Locations'

Esin Paça Cengiz, *Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Kadir Has Üniversitesi*, 0000-0002-3408-8579  
Elif Akçalı, *Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Kadir Has Üniversitesi*, 0000-0002-7372-7468

#### Özet

Bu makalede Türkiye Sineması Görsel-İşitsel Ansiklopedisi isimli projenin 'Sinematik Mekânlar' bölümünün içeriği ve kapsamı aktarılacak ve yöntem olarak dijital görsel-ışitsel veri tabanı oluşturma ve videografik üretimin sinema çalışmaları alanında ne gibi işlevleri olabileceği tartışılacaktır. Projeye adını veren *sinematik mekânlar* kavramı sadece filme arka plan olarak hizmet eden ve estetik olarak çerçevelenmeye uygun manzara ve yapıları kapsamaz; Türkiye Sineması'nda yıllar boyunca yüzlerce filmde tekrar tekrar kullanılmış, hafıza ve hatırlama ile organik bir ilişki kuran mekânları da tanımlar. Sinema yoluyla toplumsal hafızamızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiş Pierre Loti Çay Bahçesi, Haydarpaşa Garı, Taksim Meydanı gibi kentin belirleyici mekânları ile izleyicinin gördüğü anda tanıdığı Yeşilköy, Büyükkada ve Kuzguncuk'taki köşkler ve yalılar gibi iç mekânlar da bu kavramla tanımlanabilir. Bu makalede, proje kapsamında gerçekleştirilen videografik çalışma aracılığı ile bir arada incelenmesi mümkün kılınmış bir dış ve bir iç mekânı (Galata Köprüsü ve Cam Kapılı Köşk) incelemesi yapılacak ve dijital arşiv ve videografinin film çalışmaları alanında yeni yöntemler olarak öne sürdükleri farklı olanaklar tartışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital beşerî bilimler, videografik film çalışmaları, Türkiye sineması, sinematik mekânlar.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Sinema çalışmaları.

#### Abstract

In this article, the content and scope of the project entitled the Audiovisual Encyclopaedia of Cinema in Turkey will be discussed with specific attention to its first section, 'Cinematic Locations'. A closer look at the process of building a digital audiovisual database will reveal the possibilities and functions of its relationship to videographic production in cinema studies. The concept of *cinematic locations* does not only include landscapes and structures that serve as a background for the film and are suitable for framing aesthetically; it also describes places that have been used repeatedly in hundreds of films over the years in Turkish Cinema and that establish an organic relationship with collective memory and remembrance. Places that define the city such as the Pierre Loti Tea Garden, Haydarpaşa Train Station, and Taksim Square, which have become an integral part of our social memory through cinema, and interior spaces such as mansions and waterside residences in Yeşilköy, Büyükkada and Kuzguncuk, which are readily recognizable to audiences, can also be defined with this concept. In this article, two videographic works, one on an exterior and the other on an interior space (Galata Bridge and Glass Door Mansion), produced within this project will be examined in an attempt to reveal the different possibilities that digital archive and videography offer as new methods in the field of film studies.

**Keywords:** Digital humanities, videographic film studies, Turkish cinema, cinematic locations.

**Academical Disciplines/Fields:** Cinema studies.

\*Bu makale 2017 yılında Kadir Has Üniversitesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümünde tamamlanan "Türkiye Sineması Görsel İşitsel Ansiklopedisi" projesinden üretilmiştir.

- Sorumlu Yazar:** Esin Paça Cengiz, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Kadir Has Üniversitesi.
- Adres:** Cibali Mahallesi, Kadir Has Caddesi, 34083 Fatih/ İstanbul.
- e-posta:** esin.cengiz@khas.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 05.01.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1364736

**Geliş tarihi:** 22.09.2023 / **Kabul tarihi:** 23.12.2023

## 1. Giriş

Bu makalede Türkiye Sineması Görsel-İşitsel Ansiklopedisi isimli projenin Sinematik Mekânlar bölümünün içeriği ve kapsamı aktarılmış ve dijital bir görsel-ışitsel veri tabanı oluşturma sürecinin sinema çalışmaları alanında çok katmanlı analize olanak veren yenilikçi bir yöntem olduğu öne sürülmüştür. Dijital görsel-ışitsel veri tabanı oluşturma, programlama ve veri görselleştirme gibi teknik ve pratik uygulamalarla kuramsal yaklaşımları birleştirmiştir. Bu yöntem sinemanın da içinde olduğu beşerî bilimler alanında son on senedir tartışılmakta ve tartışmalar çoğunlukla gerçekleşmiş vaka analizlerine odaklanmaktadır. Bir yandan son yıllarda ortaya çıkan en yaratıcı araştırma alanlarından biri olarak kabul gören dijital beşerî bilimler, diğer yandan kuram ve uygulama ilişkilendirilirken eleştirel düşüncenin göz ardı edebileceği düşüncesi ile mercek altına alınıp sorgulanmaktadır (Burdick vd., 2012; Gold, 2012; Levenberg vd., 2018; McCarty, 2014; Schreibman vd., 2004).<sup>1</sup> Videografik film çalışmaları da dijital beşerî bilimler ve sinema çalışmalarının kesişiminde yer alan yeni bir alan olup, dijital görsel-ışitsel veri tabanı oluşturma ve videografik deneme-film yapımı süreçlerini araştırma yöntemi olarak benimsemektedir. Bu nedenle proje süreçlerinin paylaşılması, örneğin bu makale özelinde veri tabanı yönteminin detaylandırılması ve işlevlerinin öne sürülmesi, videografik film çalışmaları ve onu kapsayan dijital beşerî bilimler alanlarının tanımlanmasında önem taşır. Bugüne kadar Türkiye’de yapımı gerçekleştirilmiş bin adet yerli filmin tarandığı Sinematik Mekânlar projesi filmlerin konuları, oyuncularını, teknik ekibi, yapım yılı ve şirketlerine dair veri toplamakta ve filmlerde temsil bulan mekânları, filmlerden bağımsız görsel-ışitsel parçalar olarak kesip kaydederek Türkiye Sineması’nda mekân temsillerine dair bir veri tabanı oluşturmaktadır.

Makale, başlangıçta filmlerin biçimleri ve bağlamlarından bağımsız bir dijital depo gibi görünebilecek bu projenin, kesilen parçaların tasniflenip yan yana konulmasına ve böylece yakın okumalarının yapılmasına olanak sağladığını göstermeyi hedeflemektedir. Bu özelliğiyle de videografik film çalışmaları alanı ve veri tabanı oluşturma sürecini bir araya getiren projenin, Türkiye Sineması’nda mekânların temsili konusunun benzersiz bir biçimde incelenbilmesine fırsat sağladığı iddia etmektedir.

Makalede öncelikle Sinematik Mekânlar projesi amacı ve kapsamı ile detaylandırılacak ve projenin hedefleri özetlenecektir. Sonrasında, projenin geliştirilme, uygulama ve analiz süreçlerinde başvurduğu iki önemli yöntem olarak *videografik film çalışmaları* ve *yeni sinema tarihi* üzerine yapılan kuramsal tartışmalara değinilecektir. Türkiye ve çeşitli ülkelerden akademik ve pratik uygulamayı bir araya getiren proje örnekleriyle Sinematik Mekânlar projesinin hem yeni sinema tarihi ihtiyacı hem de sinema arşivi sorunu üzerine yapılan tartışmalar çevresinde geliştirdiği ve bu ihtiyaca cevap vermek üzere tasarlandığı ortaya konulacaktır. Bu tartışmalardan yola çıkarak projenin uygulama süreci detaylandırılacak, film seçimi, tarama yöntemi, veri toplama, sınıflandırma ve tasnifleme gibi adımlar sırasında izlenen yol açıklanacaktır. Makalenin son bölümü yazarların sinematik mekân olarak kavramsallaştırdığı Galata Köprüsü ve Cam Kapılı Köşk örnekleri üzerine odaklanacaktır. Bu iki sinematik mekân üzerine yapılan analizlerin sunulacağı son bölümde, dijital veri-tabanı oluşturma ve bu veri tabanı aracılığı ile ortaya çıkan videografik denemelerin sinema çalışmaları alanında yenilikçi bir yöntem olarak çok katmanlı ve disiplinlerarası analizlere kapı araladığı öne sürülecektir.

## 2. Sinematik Mekânlar Projesi

Sinematik Mekânlar geleneksel sinema anlatılarından sıyrılan alternatif bir sinema tarihi projesi olarak tasarlanan Türkiye Sineması Görsel-İşitsel Ansiklopedisi’nin ilk bölümüdür.<sup>2</sup> Tekrar eden ve ikonlaşan mekânlar üzerinden Türkiye Sineması’nı yeniden tartışmaya açan proje, öncelikli olarak Türkiye Sineması tarihi ve dijital beşerî bilimler alanlarına bir arşiv oluşturarak katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Sinematik Mekânlar tekrar tekrar karşımıza çıkan, kalıplaşmış mekânların filmlerin anlatılarında tuttukları yeri ve görüntülenme biçimlerini Türkiye’nin dönemler içinde değişen politik ve kültürel bağlamları çerçevesinde değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu mekânlar, Adalar, Yeşilköy, Kuzguncuk ve Sarıyer gibi semtlerdeki tarihi köşkler ve yalılar, Cihangir ve Galata semtlerinde bulunan apartmanlar, Dolmabahçe Saat Kulesi, Taksim Meydanı, Galata Köprüsü, Eyüp Pierre Loti Çay Bahçesi, Haydarpaşa Garı, Tarabya ve Hilton otelleri gibi kenti tanımlayıcı mekânlarla birlikte, tekrar tekrar kullanılan iç mekânlar, köşk bahçeleri, yalı salonları gibi sinema sayesinde toplumsal hafızanın parçası haline gelmiş yerleri de içermektedir. Proje öncelikle

<sup>1</sup> *Digital Humanities Quarterly* ve *Digital Scholarship in the Humanities* bu alanda çoğu açık erişim olan dergiler arasında en eski ve en bilinen yayınlar olarak gösterilebilir.

<sup>2</sup> Projenin bir bölümü 2017-2018 yılları içinde Kadir Has Üniversitesi bünyesinde Bireysel Araştırma Projesi olarak desteklenmiştir.

sözü edilen mekânları sinematik yapan unsurların ne olduğunu sorgulayacak, buna bağlı olarak da Türkiye Sineması'nda yer etmiş anlatı yapılarını ve sinema dildeki ortak noktaları tartışmaya açacaktır.

Bugüne kadar bine yakın filmin tarandığı ve iki yüze yakın sinematik mekânın tespit edildiği projeyi daha önce gerçekleştirilen çalışmalarından ayıran unsur Türkiye Sineması'nı dijital ortamda paylaşılabilir ve ulaşılabilir bir veri tabanı ile yeniden ele alıyor olmasıdır. Aynı zamanda veri tabanından yararlanacak araştırmacılar için farklı etiketler üzerinden sinemanın yeniden keşfedilmesine ve yorumlanmasına olanak vermesidir. Son yıllarda sinema çalışmalarında yeni bir alan olarak ortaya çıkan videografik film çalışmaları kapsamında tanımlanabilecek olan proje, gerek disiplinlerarası çalışmalar gerekse de sinemacı, sanatçı ve akademisyenler için de özgün bir kaynak oluşturacaktır.

## 2.1. Videografik film çalışmaları ve eleştirel sinema tarihçiliği

Videografik film çalışmaları son on senedir sosyal video paylaşım ortamlarının çoğalması, dijital film kurgu yazılımlarının ucuzlaması, erişilebilir olması ve kullanıcı dostu ara yüzlerin geliştirilmesi ile yaygınlaşmış ve bir yöntem olarak sinema araştırmaları alanında sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Temel film çalışmaları yöntemlerinden metin incelemesini (*textual analysis*) görsel-ışitsel ortamlara taşıyarak, kuram ve uygulamayı bir araya getirmiş, bu nedenle de son yılların en verimli yöntemlerinden biri olarak kabul edilmiştir.<sup>3</sup> Videografik film incelemesi akademik metinlerde tarif edilmesi neredeyse imkânsız olan sinemastil detayları film sahnelerini keserek ve/ya yavaşlatarak, yeniden düzenleyerek, kareleri dondurarak, gerekirse görüntüleri üstü üste bindirerek, dış-ses, müzik ve ara-yazı yardımıyla yorumlamaya olanak verir. Videografik yöntemler aynı zamanda farklı metinlere aynı anda ve bir arada odaklanmayı sağlayarak inceleme sürecini kolaylaştırmaktadır. Raymond Bellour (2000) ve Laura Mulvey (2006) gibi film kuramcılarının çalışmalarında video teknolojileri sayesinde filmlerin ileri ve geri sardırılabilmesinin ve durdurulabilmesinin film izleme ve anlamlandırma biçimlerini değiştirdiğine dair ortaya koydukları kuramsal çerçeve, son yıllarda videografik film çalışmaları alanını tanımlayan ve bu alanda üretim yapan akademisyenler tarafından kuram ve uygulamanın iç içeliğinden doğan olanakları tartışmak için başlangıç noktası olmuştur (Grant 2009; 2012a; 2012b; 2013a, 2013b; Keathley, 2011; Keathley vd., 2019; Martin, 2012). Bu yeni alanda çalışan pek çok akademisyen görsel-ışitsel ürünler üretmiş, alana özel *[in]Transition* ve *In Media Res* gibi hakemli dergiler yayına başlamış, internet üzerinden çalışan *Critical Commons* ve *MediArxiv* gibi veri tabanları kurulmuş ve videografik yöntemler lisans ve yüksek lisans düzeyinde sinema bölümü müfredatlarına eklenmiştir.

Sinematik Mekânlar projesi dijital beşerî bilimler yöntemlerine öncelik veren bir sinema tarihi araştırma projesi olarak geliştirilmiştir. Bir dijital görsel-ışitsel veri tabanı oluşturma ve bu veri tabanı aracılığıyla yapılabilecek videografik film üretimleri Türkiye Sineması'nda tekrar tekrar temsil bulan mekânları farklı filmde kesilen sahneleri yan yana koyarak değerlendirmeyi mümkün kılar ve bu nedenle de yenilikçi bir yaklaşımdır. Proje aynı zamanda sinema tarihi araştırması açısından da yenilikçi bir yöntem olarak kuramsallaştırılan 'yeni sinema tarihi' (Biltereyst, 2019; Chapman vd., 2007; Elsaesser, 2016; Maltby vd., 2011) yaklaşımını da benimser.

Türkiye Sineması tarihi ve sinema çalışmaları alanında son yıllarda gerçekleştirilen akademik araştırmalar 2000'lere kadar yapılan çalışmaları sorunsallaştırmakta ve yeni ve eleştirel sinema tarihlerine olan ihtiyaç üzerine yoğunlaşmaktadırlar (Arslan, 2011; Çam, 2018; Çam ve Şanlıer Yüksel, 2020; Dinçer, 1996; Doğan, 2010; Erdoğan 2018 ve 2020; Işığın, 2000; Kayalı, 2003; Özen, 2009; Şanlıer Yüksel ve Çam, 2019; Yüksel, 2009). Bu ihtiyaç, Türkiye'de olduğu gibi son birkaç on yılda dünya genelinde sinema çalışmaları alanında geniş kapsamda yer tutmaya başlamıştır (Biltereyst, 2019; Chapman vd., 2007; Elsaesser 2005; Elsaesser 2016; Higson 2000; Maltby vd., 2007; Maltby vd., 2011). Konvansiyonel sinema tarihçiliğini sorgulayan bu çalışmalar, dünya sinema tarihi bağlamında 2000'lere kadar ortaya koyulan yaklaşımları, film-üretimi bazlı, Avrupa-merkezci (*Euro-centric*) kadın sinemacıları tarihin dışında bırakan, ulus-aşırı pratikleri göz ardı eden ve popüler sinemayı pejoratif söylemlerle ele alan sinema tarihi anlatılarını sorunsallaştırmaktadır. Bu bağlamda sinemayı yalnızca film bazında değil bir mekân olarak da ele alan, seyir deneyimine, sinemacı kadınların görünmez kılınan iş gücüne, film tüketim biçimlerine, ulus-aşırı pratiklerle birlikte ülke içinde yerel üretim dışında dolaşıma sokulan filmlere, sinemanın genel sosyal, kültürel ve toplumsal bağlamda tuttuğu yere odaklanan yeni çalışmalar öne çıkmaya başlamıştır.

<sup>3</sup> İlk videografik film dergisi *[in]Transition* 2014'te yayımlanır; 2015'te SCMS tarafından ödüllendirilir. 2020'de Oxford Film Çalışmaları Sözlüğüne giren videografik film çalışmaları şöyle tanımlanmaktadır: 'Genellikle akademisyenler tarafından sinema veya sinema kültürü hakkında olan ve filmlerden alınan görüntülerin ve seslerin tasniflenmesi, yeniden düzenlenmesi, kurgulanması ile üretilen kısa videolar aracılığıyla yapılan eleştiriye ve analize yönelik öğretim ve araştırma' (Kuhn ve Westwell, 2020).

Geleneksel sinema tarihçiliğini sorgulayan araştırmacılardan bir kısmı yazılı çalışmaların yanı sıra sinemanın kendi araçlarından faydalanarak görsel-işitsel veri tabanları veya video çalışmaları gerçekleştirmiş, eleştirel düşünceyi görsel-işitsel aygıtları işe koşarak harekete geçirmişlerdir. Mark Cousins'ın konvansiyonel sinema tarihçiliğinin kolonyal söylemlerini gözler önüne serip alternatif bir sinema tarihi yazdığı *Story of Film* (2013) kitabı ve filmlerden kestiği parçalardan oluşan, kendisinin de anlatıcı konumunu üstlendiği 13 bölümlük *Story of Film* gibi çalışmalar bu kapsamdaki ilk örneklerdir. Son yıllarda öne çıkan diğer çalışmalar arasında ise Robert C. Allen'in 1800'lerin son yıllarında ve 1900'lerin başında Amerika Birleşik Devletleri'nin güney eyaletlerinde sinemaya gitme deneyimini tarihselleştirdiği North Carolina Üniversitesi tarafından yayınlanan *Going to the Show* dijital kütüphanesi ile Alisa Lebow'un Standford Üniversitesi tarafından dijital yayıncılık çerçevesinde yapımı gerçekleştirilen Mısır Devrimi hakkındaki filmlerden oluşturduğu interaktif dijital internet arşivi *Filming Revolution*<sup>4</sup> ve aynı projenin aşamalarını tartıştığı makale sayılabilir (Lebow, 2016). İnteraktif, kullanıcı yürütücülüğünde, pratik-odaklı araçlarla yazılan ve sinema çalışmaları ile dijital beşeri bilimlerin kesişimiyle ortaya konulan bu gibi projeler aynı zamanda sinema tarihçiliğine yaratıcı müdahaleler olarak kabul edilmektedir.

Türkiye'de sinema sektörü, özellikle Avrupa ve bazı Ortadoğu ülkeleri örneğindeki gibi birçok ulusal sinemanın aksine, 2004 yılına kadar devletten sistematik destek almamıştır. Cumhuriyet kültür reformlarının dışında kalan sinema, bireysel girişimler ile büyümüş ve 1950-1980 yılları arasında, senede ortalama 200 film üretimi ve iki binden fazla sinema salonu ile dünyanın en büyük sinema endüstrilerinden biri haline gelmiştir (Arslan, 2011; Scognamillo, 2009). Filmler uluslararası festivallerde gösterilmiş, ortak yapımlar gerçekleştirilmiş ve stüdyolar kurulmuştur. Ancak sistematik devlet desteğinin eksikliği ve sinema sektöründeki üretim-dağıtım-gösterim ağının yapısı, yapısal anlamda birçok soruna neden olmuş, özellikle de sinemanın popüler alanın dışına çıkmasına, filmcilerin biçimsel anlamda yeni denemeler yapmasına engel teşkil etmiştir (Arslan, 2011; Refiğ, 1971; Tuñç, 2012). Bu engelin yarattığı en temel eksikliklerden biri ise özellikle sinema çalışmaları alanında araştırma yapan akademisyenler için başvurulabilecek kapsamlı bir sinema arşivinin eksikliğidir. Bu yoksunluk, T.C. Kültür Bakanlığı tarafından da dile getirilmiş ve Türkiye Sineması'nın envanterinin çıkarılması ve sadece film üretimine odaklanmayan, ulusal sinemayı farklı veçheleriyle ele alan arşivlerin kurulması hususu stratejik planlamanın önemli bir parçası olarak vurgulanmıştır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2015).

Özellikle 1950'lere kadar birçok filmin kopyasına erişimin olmadığı Türkiye'de, sinema tarihi araştırmaları çoğunlukla kişisel arşivlere, sinemacıların yazdıkları anı kitaplarına, dergi ve gazete yazılarına, tanıkların ifadelerine ve televizyonda yayınlanan filmlerden çekilmiş kopyalardan YouTube'a yüklenen – çoğu zaman eksik parçaların olduğu – film dosyalarına dayanmaktadır. Son yıllarda TRT arşivlerinin kademeli olarak internet üzerinden kullanıcı ile buluşturulması, T.C. Kültür Bakanlığı'nın yaptığı tespit ve restorasyon çalışmaları ve dijital olarak erişime açılması planlanan sinema arşivi, Arzu Film, Erman Film ve Erler Film gibi Yeşilçam'ın büyük yapıım şirketlerinin filmlerini restore edip, YouTube kanallarından paylaşmaya başlamaları bu eksikliğin giderilmesine bir nebze katkıda bulunmaktadır.

Buna ek olarak, son yıllarda gerçekleştirilen akademik çalışmalar ve bu çalışmalar kapsamında ortaya çıkan yeni veriler ışığında Türkiye Sinema tarihinin tekrar gözden geçirilmesi gerektiği savunulmaktadır (Arslan, 2011; Balan 2022; Erdoğan, 2020; Evren, 2006; Işığın, 2000; Kaya, 2007; Kayalı, 2003; Özen, 2009; Öztürk, 2005; Rongen-Kaynakçı, 2006). Özellikle Yeşilçam Sineması olarak tabir edilen ve bir sinema pratiği olarak da ele alınabilecek dönem, aynı dönemin sinema yazarları tarafından, özellikle de Avrupa sineması ile karşılaştırılarak, 'eksik' ve 'başarısız birtakım girişimler' olarak değerlendirilmiştir (Özön, 2010; Refiğ, 1971). Ancak 2000 yılı sonrasında yapılan akademik çalışmalarda Yeşilçam'ı da içine alan popüler sinema, akademi, sanatçılar ve sinemacılar tarafından yeniden keşfedilmeye başlamıştır (Kirel, 2005). Son yıllarda Türkiye'de sinema salonları, gösterim biçimleri, seyir ve seyirci deneyimi, sesli filme geçiş sürecindeki uyum sorunları, toplumsal cinsiyet, sinema tarihinin dışında bırakılan kadın sinemacılar, kayıp filmler, ulus- aşırı sinema pratikleri gibi konvansiyonel sinema tarihçiliğinin sınırlarını aşan birçok farklı konu üzerine yapılan akademik yayınlar (Akbulut, 2020; Arslan, 2005; Balan, 2014, 2015 ve 2022; Bozıs ve Bozıs, 2014; Cangün, 2017; Çam, 2018; Çeliktemel- Thomen 2013 ve 2016; Dinçer, 1996; Erdoğan, 1998, 2017 ve 2018; Ertaylan, 2013; Gökmen ve Gür 2017; Güngör Kılıç, 2020; Gürata, 2000 ve 2004; Kaya Mutlu, 2010; Kayalı, 2003; Kaynar 2009; Kirel, 2005; 2002 ve 2008; Liman, 2014; Özgüç, 2005; Özsoy, 2020; Özyılmaz 2016; Şanlıer Yüksel ve Çam, 2019; ve 2020) ve sinemacılar tarafından yazılan anı kitapları (Akad, 2004; Akan, 2002; Belkis, 2006; ; Ertuğrul, 2007; Keskiner, 2018a, 2018b ve 2018c; Şoray, 2012; Yılmaz, 1991), yapım

<sup>4</sup> <https://www.filmingrevolution.org/> adresinden 2013 senesinde gerçekleşmiş olan bu çalışmaya ulaşılabilir.

şirketleri tarafından arşivlerin paylaşıldığı sosyal medya hesapları, müze ve galeriler tarafından gerçekleştirilen sergiler ve sinemacılar tarafından üretilen belgesel filmler gibi çeşitli kaynaklar ile Türkiye Sinema Tarihi yeniden yazılma/değerlendirilme sürecinin içine girmiştir.

Türkiye Sineması tarihinin yeniden ele alınması konusuna dijital beşeri bilimler alanında yayın yaparak katkı sağlayan ve Türkiye Sinema Tarihi çalışmalarına yenilikçi bir yaklaşım sunan üç temel proje gerçekleştirilmiştir. Bunların ilki 2013 senesinde Bilim ve Sanat Vakfı tarafından T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığının ve Şehir Üniversitesinin katkılarıyla hizmete açılmış internet tabanlı *Türk Sineması Araştırmaları* ([www.tsa.org.tr](http://www.tsa.org.tr)) çalışmasıdır. Türk Sineması Araştırmaları Türkiye sineması ile ilgili film, kişi, kitap, dergi, makale, söyleşi ve tez kategorilerinde künyelerin bulunduğu, yazılı, görsel ve işitsel belgelere dair arşiv veri tabanı çalışmalarının yürütüldüğü bir internet platformudur. Türkiye Sineması'nın belleğini ortaya çıkarmak amacıyla gerçekleştirilen bir başka tarih projesi ise Boğaziçi Üniversitesi Mithat Alam Film Merkezi tarafından yapımla gerçekleştirilen *Türkiye Sineması Görsel Hafıza Projesi*'dir. Türkiye Sinemasına emek vermiş kişilerle sözlü tarih çalışması yaparak, yaşayan tarihi kaynakları kayıt altına alan projenin video ve ses kayıtları DVD'lere aktarılıp üniversite kütüphanelerinde ve araştırma merkezlerinde erişime açılmıştır. Dijital olarak hizmete sunulan üçüncü proje ise, [www.turkishcine.ma](http://www.turkishcine.ma) başlıklı veri tabanı projesidir. Bilkent Üniversitesi'nden sinema alanında çalışan akademisyenler tarafından tasarlanan proje hem bir veri tabanı hem de filmlere çevrimiçi erişim sağlayan bir dijitalleştirme projesi olarak başlatılmıştır. Dijital veri tabanı, filmlere ilişkin künye bilgisi sunmakta hem de sinemaya dair farklı türden verileri birbiriyle ilişkilendirerek harita çıkarılmasına olanak sağlamıştır.

Serkan Şavk Türkiye Sineması'na odaklanarak üretimi gerçekleştirilen ve yukarıda sözü geçen dijital veri tabanı oluşturma süreçlerinin yeni bir yöntem olarak dijital beşeri bilimlere başvurduğunu belirtse de, veri tabanlarındaki filmlerin analiz edilmesi kısmına gelindiğinde akla gelen ilk yöntemin filmlerin bireysel olarak metinsel inceleme ile yakın okumasının yapılması olduğunu belirtiyor. Bu yöntemin daha önce çok kez uygulandığının ve bireysel filmler üzerine yapılan yakın okumaların alanda oldukça büyük bir yer tuttuğunun altını çizen Şavk, filmlerin esasen birer veri seti olarak düşünülmesi gerektiğini ve bu yolla yapılacak analizlerin çok yönlü yeni keşifler, sorular ve cevaplar barındırabileceğini ifade ediyor (2018, s. 207).

Bu bağlamda, Sinematik Mekânlar projesini yukarıda sözü edilen ulusal ve uluslararası projelerden farklı kılan unsur, Şavk'ın da değindiği üzere, filmlerle ilgili bilgileri içeren bir veri tabanı oluşturmaktan bir adım öteye gitmesi ve filmleri bireysel olarak ele alıp analiz etmekten ziyade, bir veri seti olarak kullanıp, yan yana getirilen farklı film parçaları üzerinden mekânların sinemadaki temsilini incelemesidir. Bu yolla mekânların temsilindeki dönüşümlerin izlerini süren Sinematik Mekânlar binlerce filmi tarayarak Türkiye Sineması'nın mekânlar üzerinden sosyal, siyasal ve kültürel açıdan ne gibi resimler ortaya koyduğunu öne çıkarıp, pek çok başka akademik ve sanatsal araştırma/üretim için ön ayak olacak bir yapı benimsemektedir.

### 3. Yöntem Olarak Dijital Veri Tabanı Oluşturma Süreci

Türkiye Sineması Görsel-İşitsel Ansiklopedisi'ni çevrimiçi dijital bir veri tabanına dönüştürmek için ilk olarak Sinematik Mekânlar bölümüne odaklanıldı ve bu bölümün kapsamında kategorize edilmek üzere filmler tek tek taranmaya başlandı. Bu tarama işleminin zaman açısından büyük bir bölümünü proje yöneticileri ve asistanları<sup>5</sup> tarafından filmlerin tümünün baştan sonra seyredilmesi ve dijital araçlar kullanılarak yapılan kategorizasyon oluşturdu. Yaklaşık bin kadar filmin dijital kopyalarına ulaşıldı. Bu filmler için bir Excel dosyasında oyuncular, yapımla ekibi, film şirketi, filmin konusu gibi bilgileri içeren künyeler oluşturuldu. Aynı dosya üzerinde filmlerin içinde temsil edilen mekânlar zaman kodları ile tek tek kataloglandı. Daha sonra bu liste kullanılarak tekrar filmler tarandı ve zaman kodları kullanılarak film sahneleri kurgu programları kullanılarak kesildi. Oluşturulan videolar da mekân başlıkları altında etiketlendi sabit disklerde depolandı.

Dijital beşeri bilimler alanına yapılan ana eleştirilerden birisi felsefe, sosyoloji, tarih veya dil çalışmaları gibi alanlarda kabul gören yoruma dayalı incelemenin dijital araçlar ve yöntemler ile eritileceği iddiasıdır (Gold, 2012; Kirsch, 2014). Dolayısıyla proje ekseninde film bilgilerini tablo başlıklarına dizme, film kareleri ve sahnelerin etiketlenmesi ve verilerin klasörler halinde dijital ortamda depolanması gibi işlemlerin uygulama safhalarını açıklamak önemli bir yer teşkil etmektedir. Projenin araştırma yöntemini oluşturan bu işlemler vasıtasıyla film çalışmaları için vazgeçilmez olan metin analizi ve eleştirel bakışın proje

<sup>5</sup> Oya Aytimur, Nur Boğatur, Çağla Cirikci, Özden Sevgi Diler, Iğın Erdem, Onat Esenman ve Melih Kaymaz dönüşümlü olarak projede yer almışlardır.

sürecinin tamamına yayıldığını, böylelikle uygulamanın kuramdan kopmadan dengeli bir şekilde ilişkilenebileceğini öne sürmek mümkün. Filmlerin seçilmesinden sahnelerin ayrılıp etiketlenerek depolanmasına kadar takip edilen çalışmaları detaylandırırken, bu sürecin bir yöntem olarak mekânların değerlendirilmesine ne gibi katkılar sağladığını da açıkça görmek olasıdır. Proje kapsamında taranan filmlere Arzu Film, Erler Film, Erman Film ve Fanatik Film gibi film şirketlerin kamuya açık YouTube kanallarından, üniversite kütüphanelerinden, özel koleksiyonlardan ve araştırma merkezlerinden erişildi. Arşiv taraması kapsamında Türkiye Sineması'nın başlangıcından günümüze kadar geçen her on yılı temsil edecek kadar sayıda filmin seçilmesine özen gösterildi. Başka bir deyişle, rastlantısal şekilde film seçilmesi yerine, her on yılın içinde – en çok film üretilen dönemlere daha çok ağırlık verilmesi şartıyla – bir seçki oluşturuldu. Bu seçkinin çoğunluğunun VHS, DVD veya çevrimiçi ulaşılabilir kopyaları olan filmlerden meydana geldiği söylenebileceği gibi, dönemler içinde popüler olmuş ve hakkında daha fazla akademik ve popüler yazı yazılmış ürünler oldukları da vurgulamak gerekir. Her dönem ile ilgili yapılan ön araştırmayı takiben lisans ve yüksek lisans seviyesinde sinema eğitimi alan proje asistanları ve proje yürütücülerinden oluşan proje ekibi, filmlerin ulaşılabilirlik ve popülerlik konularını da göz önünde bulundurarak bine yakın filmin taranmasında mutabık kaldı. Veri tabanı oluşturma sürecinin başlangıcı olan bu noktada belki de ilk eleştirel ölçütün bu şekilde belirlendiği söylenebilir.

Makalenin başında altının çizildiği gibi, Sinematik Mekânlar projesinin geliştirme ve uygulanma süreçleri etkileşimli bir veri tabanı oluşturma sürecidir; veri tabanını geliştiren ve kullananların nesnelliklerinden başlı başına arındırılmış değil, tersine, karşılıklı sorular sordurmaya, yön değiştirmeye ve araştırmacıların ilgi alanları, odakları ve akademik altyapılarına göre yorumlanabilecek sonuçların çıkabilmesine açık bir süreç olarak tasarlanmıştır.

Kuşkusuz bu süreç belli ölçüde bir filtrelemeyi de içermektedir. Özellikle bir filmin ulaşılabilirliğinin çoğu zaman direkt ekonomik ve politik nedenleri olduğunun, dolayısıyla sadece popüler ve kopyası bulunabilir filmlerden oluşan bir seçkinin bugüne kadar dışarıda bırakılmış sinema pratiklerini tekrar yok sayacağını bilincindeyiz. Bu nedenle film sayıları her dönem için çoğunlukla erişilebilir olan popüler filmleri içeriyor olsa da, proje ana akım karşısında var olan filmleri de değerlendirme içine almış, erişime açık You Tube kanallarında, üniversite ve araştırma merkezleri kütüphanelerinde bulunmayan, yasaklanan, kayıp olarak nitelendirilen filmlerin de listelerini çıkararak, peşine düşmüştür.

Sinematik Mekânlar arşiv oluşturma bağlamında sıkça sorunsallaştırılan mutlaklık ve hegemonya söylemlerine içeriğin etkileşim ile sürekli büyüdüğü, aynı soruya çoklu cevaplar barındırabilen, bilgi girdi ve çıktısının çoklu kullanıcı ile yapılabildiği, açık erişimli bir platform olma amacıyla karşılık vermektedir. Bir filmin varlığının veya kayıp statüsünün, bir arşivde veya veri tabanında, hatta yapım şirketinin kendisinde bile, olup olmamasından çıkarılabilecek anlamların, proje çerçevesinde ve Türkiye Sineması tartışmaları için de önemli yer tuttuğunu düşünmekteyiz.

Seçkinin bu bahsettiğimiz yapıya doğru dönüşmesi için ikinci adımı filmleri seyrettikten sonra veya seyretme esnasında mekânlara göre kategorilere ayırmak oluşturdu. Yukarıda anlatılan sürece benzer olarak proje ekibi sinematik mekânların tanımını tartıştı. Buna göre filmlerde etiketlenecek mekânlar münferit filmlerin hikâyelerinde önem taşıyan, tekrar eden yerler ile filmler eklendikçe daha fazla öne çıkan ve tekrar tekrar temsil bulan yerler olarak belirlendi. Kategorileştirme sürecinin ikinci ölçütü, benzer bir şekilde etkileşimli ve dönüşüme izin veren bir yapıda belirlendi. Mekânları filmler içinde ararken ilk ölçüte sadık kalsak da zaman içinde biriken mekânlar da bizi onlara dikkat etmeye yönlendirdi. Hem iç hem de dış mekânları kapsamış olan bu kategorizasyon birkaç tipte klasör hazırlığını içerdi. Bir Excel tablosuna her filmin yapım yılı, yönetmeni, yapım şirketi, görüntü yönetmeni, senaryo yazarı, oyuncular ve filmin konusuna dair, özellikle kullanılan mekânlar hakkında da fikir veren veriler işlendi. Aynı tabloda filmlerin içindeki mekân isimlerine ve bu mekânlarda geçen sahnelerin zaman kodlarına yer veren sütunlar ayrıldı. Mekânlarda geçen sahnelerin konusu, sahnede görünen karakterler ve diyaloglar not alındı. Bunun dışında filmlerdeki mekânları içeren sahneler kurgu programları sayesinde zaman kodlarına göre kesilip kısa klipler haline getirildi. Bu video dosyaları hem film adlarından hem de mekân adlarından oluşan bağımsız klasörlere dahil edildiler ve dosyalar zaman kodları ile isimlendirildi. Bu şekilde bireysel olarak filmlerin içinde mekân aramaya olanak sağlandığı gibi, mekânların içinde hangi filmlerin bulunduğunu da görüntüleme kolaylığı yaratıldı. Klasörlerin tümü bütün proje ekibinin kolayca erişebilmesi ve gerekli görüldüğünde, çapraz sağlama, ekleme ve çıkarmaların yapılabilmesi için bir çevrimiçi depoya yüklendi.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Projenin fon yetersizliğinden dolayı durmuş olan bir sonraki safhası tüm bu bilgilerin ve video dosyalarının depolanacağı çevrimiçi ve etkileşimli bir internet sayfası oluşturmaya kapsamaktadır. Böylelikle proje kapsamında oluşturulan verilerin ve kliplerin sınırsız

Toplamda bin filmin etiketlenmesinin ardından bu filmlerin büyük bir bölümünün hikâyesinin İstanbul'da geçtiğini ya da İstanbul'daki mekânların kullanıldığını fark ettik. Kuşkusuz tarihsel olarak da film üretiminin büyük bir bölümüne ev sahipliği yapan bu şehrin mekânlarının en belirgin mekânlar olarak karşımıza çıkması şaşırtıcı değildi. Bu nedenle Türkiye Sineması Görsel İşitsel Ansiklopedisi'nin Sinematik Mekânlar bölümü için incelemelere başladığımızda önceliği İstanbul'a vermekte karar kıldık. Taranan tüm bu filmlerde en göze çarpan mekânlar arasında Galata Köprüsü, Unkapanı Köprüsü, Haydarpaşa Garı gibi İstanbul'un sembolik dış mekânların yanı sıra, özellikle Yeşilçam döneminde birçok filmde adeta birer stüdyo gibi kullanılmış olan ve birçoğu kentsel dönüşüm süreçlerinde yıkılmış Büyükkada, Kuzguncuk, Yeşilköy gibi semtlerde bulunan evler, köşkler, yalılar ve sinema ile ünlenmiş apartmanlardaki iç mekânlar vardı.

Bir sonraki etapta mekân dosyalarını tekrar tarayarak ve Excel dosyası üzerinden sağlamasını yaparak, etiketlenmiş klasörlerin içine yüklenmiş ve filmlerden kesilmiş tüm sahneleri kronolojik olarak arka arkaya kurgu programına yükledik. Kurgu programı tüm bu sahneleri bir arada görme fırsatı verirken, elimizdeki veriler de filmleri istersek kronolojik, istersek dönemler içinde, istersek de yönetmen veya oyunculara göre gruplamamıza fırsat verdi.

Proje dahilinde her bir mekân için takip ettiğimiz adımları daha iyi açıklayabilmek adına aşağıda iki sinematik mekân olarak tanımladığımız Galata Köprüsü ve Cam Kapılı Köşk örnekleri üzerinde durulacaktır. Bu iki mekânın sinemada yıllar içinde dönüşen veya benzerlikler içeren temsillerinin izini sürebilmek için benimsediğimiz yöntem olan veri tabanı oluşturma süreci ve elde ettiğimiz veriler ile oluşturduğumuz videografik denemelerin<sup>7</sup> sinemada mekânların içinden geçtiği yolculuğu gözlemleyebilmek adına son derece verimli ve Türkiye Sineması'na dair yeni sorular sorduran bir yöntem olduğunu göstermeye çalışacağız.

#### 4. Galata Köprüsü ve Cam Kapılı Köşk Örneği

Sinematik Mekânlar projesi kapsamında taranan bin filmde biri iç diğeri dış olmak üzere iki mekân sayıca diğer filmlerden çok daha fazla karşımıza çıktı: Galata Köprüsü ve Cam Kapılı Köşk. Taradığımız filmler içinde Galata Köprüsü 1932 yılından 2021 yılına kadar Türkiye Sineması'nın en çok temsil ettiği mekânlardan biri olarak 690 filmde 98 defa karşımıza çıktı. Özellikle dış mekânlar kapsamında Galata Köprüsü, Haydarpaşa Garı, Galata Kulesi, Unkapanı Su Kemerleri gibi mekânların sinemanın favori platolarından biri olduğunu kendi seyir deneyimimiz ve bu alanda daha önce yapılmış çalışmalar vesilesi ile öngörmek mümkündür (Özgüç, 2009). Ancak taradığımız filmlerde İstanbul'un çeşitli semtlerinde bulunan köşk, yalı ve apartman dairelerinin salonlarının, kapı girişlerinin, merdivenlerinin, yatak odalarının ve bahçelerinin de tekrar tekrar defalarca karşımıza çıktığına tanık olduk. Suat Sadıkoğlu Yalısı, Selahattin Bey'in köşkü, Yeşilköy'deki Stelyo 1 ve 2 olarak 60-70 yılları arasında sektörde mekân sorumlusu olarak çalışan Stelyo'nun ismi ile anılan köşkler, Muammer Karaca'nın evi, Asım Öge Yalısı, Sait Halim Paşa Yalısı, Atamanların Köşkü, Villa Hanzade, Lazın Köşkü gibi bazıları bugün hala dizi platosu olarak kullanılan mekânların yanında, yerini tespit edemediğimiz, büyük kentsel projelerin uygulama süreçlerinde yıkılan, kaynaklarda adının geçtiğini görmediğimiz başka mekânlar da sıklıkla karşımıza çıktı. Taradığımız filmler arasında 1965-1975 yılları arasında aralıksız bir biçimde plato olarak kullanılan ve 34 kez karşımıza çıkan en belirgin iç mekân Cam Kapılı Köşk oldu. Aşağıda bu iki mekâna dair topladığımız verilerin ve filmlerden kestiğimiz parçaların eleştirel düşüncemizi harekete geçirme ve analiz süreçlerinde nasıl benzersiz bir kaynak oluşturduğunu detaylandıracağız.

##### 4.1. Sinematik bir mekân olarak Galata Köprüsü

Galata Köprüsü'nün yıllar içinde sinemada bulduğu temsili ve bu temsildeki dönüşümleri gözlemleyebilmek için, Galata Köprüsü'nü içeren tüm görüntüler kronolojik olarak ve sahnelerin başına ve sonuna müdahale edilmeden, kesilmeden, doğrusal bir şekilde kurgu programında sıralandı. Aynı zamanda videografik bir deneme olarak değerlendirilebilecek bu dosya yaklaşık kırk beş dakikalık bir video dosyası oluşturdu. Bu kırk beş dakikalık denemeyi yapmanın ve izlemenin araştırmacılar olarak bize her filmi tek tek seyredip notlar alıp, hakkında sözlü ve yazılı yorumlama yapmaktan öte, benzersiz bir inceleme fırsatı verdiğini

erişime açılacağı bir ortam yaratılacaktır. Bu safhanın da yukarıda detaylandırılan depolama ve etiketleme sürecine benzer bir şekilde kendi sorularını ve konularını üreten bir dijital arşivleme yöntemine dönüşmesi tasarlanmaktadır.

<sup>7</sup> Makalenin bu kısmında tartışmamıza eşlik etmek üzere her iki mekânın film dosyalarından iki dakikalık video denemesi kestik: *Cam Kapılı Köşk* <https://vimeo.com/867117053> ve *Galata Köprüsü* <https://vimeo.com/867114776>. Vimeo bağlantıları kaynakça bölümünde de listelenmiştir.

gözlemledik. Bu yöntemi sinema çalışmalarında sıklıkla başvurulan klasik metin incelemesinden farklı kılan en önemli unsur, sahneleri hatırlama ve yazıya dökme esnasında kaybolan, ancak sahneler yan yana yerleştiğinde karşılaştırma ve benzeşme ile ortaya çıkan detayları görünür kılmadır. Başka bir deyişle, filmleri bütün olarak tek tek seyredip ardından sahneler hakkında alınan notlar ile yapılan analizin, videografik çalışmanın birbiri ardına gelen görüntüler arasındaki ilişkilenebilirliği mümkün kılan yapısından yoksun olduğu söylenebilir.

Galata Köprüsü üzerine oluşturulan videografik deneme 1932 yılından günümüze köprünün temsilindeki değişimleri sorgulamamıza izin verirken, köprü üstünde geçen sahnelerin içeriğine odaklanabilmemize ve hangi diyaloglar, karakterler, temalar ve biçimsel özelliklerin dönem dönem daha baskın bir biçimde perdede yer bulduğunun karşılaştırmasını yapabilmemize fırsat verdi. Bu sahneleri filmlerden bağımsız bir şekilde düşündüğümüzde ise Türkiye'nin farklı dönemlerinde Galata Köprüsü'ne yüklenen farklı anlamları ortaya koyduğumuz veri dosyası üzerinden analiz edebildik. Köprü sahnelerinin videografik anlatısı gerçekçi üslupla çekilmiş 1930-1950 yıllarının macera ve dram filmlerinden Yeşilçam'ın komedilerine, 1990'ların yeni Türkiye Sineması'ndan 2000'lerin gişe filmlerine uzanan çok geniş bir yelpazede öne çıkan özellikleri kolayca takip etmeyi mümkün kıldı.

1930 ortalarından 1950'lere kadar uzanan süreçte Galata Köprüsü çoğunluklu olarak dram ve macera filmlerinde, suç ve ceza, kaçma, kovalamaca ve saklanma, pişmanlık ve çaresizlik gibi temaları barındıran sahnelere arka plan oluşturuyordu. Köprü üzerinde büyük çoğunlukla kentli, iyi giyimli, orta sınıf veya zengin, modern, meslek sahibi ve erkek karakterlerin temsil edildiğini, köprünün kendisinin kentli olmanın temsili olarak konumlandırıldığını gördük. Köprü işlek trafiği, üzerindeki rayları ve tramvayları, arka planda gelip geçen gemiler ve İstanbul silueti ile modern, teknolojiyi yakalamış, canlı bir kentin en önemli kesişme noktalarından biri olarak tasvir ediliyordu. 1960'lı yıllarda ise Galata Köprüsü'ne sinema tarafından atfedilen bu anlamda bir eğilme ve çözülme gördük. Türkiye Sineması'nın ve Yeşilçam'ın altın çağını yaşadığı 1960'lı yıllarda, hız kesmeyen kentleşme ve göçün sinemanın en egemen temaları haline gelmesinin de etkisiyle, Galata Köprüsü artık kentin cazibesinin korkutucu bir hal aldığı, İstanbul'un büyüklüğü ve eziciliği gibi konuların vurgulandığı sahnelerin mekânı olarak temsil buluyordu. Özellikle 1970 yılları itibarıyla bu gibi sahnelerde köy ve kent, geleneksel ve modern ayrımı keskin bir biçimde ortaya çıkıyordu. Köprü artık tramvaylar, arabalar, raylar ve gemi dumanları ile modernleşmeyi değil; aynı zamanda üzerinde sürülen el arabaları, at arabaları ve eşekler ile köylü ve kentlinin, eski ve yenin çatışma alanı haline geliyordu. 1980'li ve 1990'lı yılların başlarına gelindiğinde ise, daha önce rastlamadığımız bir Galata Köprüsü çıkıyordu karşımıza. Köprü artık eski ihtişamını tamamen kaybetmiş, köhne, tehlikeli, marjinalize edilmiş ve ötekileştirilmiş kentlilerin ve İstanbul'a ait olmayanların mekânı olarak resmediliyordu. Ancak ilk defa 1980'li yıllarda yalnız kadınlar köprü üstünde bu kadar çok görüntüleniyordu; tek başına Galata Köprüsü üzerinde yürüyen kadınlar, köprüyü bir geçiş mekânından ziyade, düşünme, isyan etme, meydan okuma veya kaçış mekânı olarak kullanıyordu. 2000'li yıllara gelindiğinde ise Galata Köprüsü sinemada eski ihtişamını yeniden kazanmasa da Doğu ve Batı'nın kesiştiği, marjinalize edilenin de artık kendine yer bulduğu, çok işlek, baş döndürücü derecede büyük ve karmaşık, canlı, tehlikeli ama vaatkar bir mekân olarak karşımıza çıkıyordu. Artık köprü köhne ve korkutucu değil, tehlikeli ama heyecan verici bir şehrin merkezi olarak buluşmalara, kavuşmalara, ayrılıklara ve yüzleşmelere mekân oluyordu.

#### 4.2. Sinematik bir mekân olarak cam kapılı köşk

Kentin en belirleyici manzaralarından birisi olan Galata Köprüsü'nün sinematik bir mekân olarak perdede aralıksız bir biçimde temsil bulmasından farklı olarak Türkiye'nin siyasal, ekonomik ve kültürel bağlamının yansımalarını gözlemleyebildiğimiz iç mekânların varlığından da bahsedebiliriz. Elliden fazla köşk, yalı ve müstakil ev özellikle 1960-1980 yılları arasında çekilmiş filmlerde ve çoğu hikâyelerin geçtikleri ana mekânlar olmak üzere kullanılmıştır. Kabaca Yeşilçam ve sonrasını da kapsayan bu dönemin ev görüntülerine baktığımızda Galata Köprüsü örneğinden farklı olarak dönemin çekim şartları ve tekniklerine de ışık tutan ayrıntılar görülebilir. Bahsi geçen mekânlar profesyonel film stüdyolarının olmadığı bir dönemde onların yerine plato olarak işlev görmüş gerçek lokasyonlardır. Film üretiminin ekonomik ve hızlı yapıldığı 1960'larla başlayan ve neredeyse 1980'lerin sonuna uzanan yıllarda dekorda ve ışık kullanımında ufak değişiklikler yapılarak evlerin atmosferleri değiştirilmiş, ancak kameranın konumu, açısı ve yüksekliği çoğu zaman farklılık göstermemiştir. Birden fazla filmde aynı köşkün, aynı guguklu saati, aynı merceklerle ve kamera hareketleriyle çekilmiş, farklı filmlerde beliren ancak birebir aynı olan planlar veya raylar üzerinde hareket eden kameranın kurduğu kompozisyonun yine farklı birkaç filmde, birbirinden ayrılmaz bir biçimde ekrana yansması söz konusudur.



Proje dahilinde hazırlanmış ikinci videografik dosya, 1965-1975 yılları arasında, on yılı aşkın bir süre Yeşilçam'a plato hizmeti veren bu Cam Kapılı Köşkün, salon bölümünde geçen sahnelerin arka arkaya dizilmesi ile hazırlanmıştır. Taradığımız filmler içinde 32 defa karşımıza çıkan köşkün farklı odaları ve bölümleri kullanılsa da temel olarak salon bölümü ve bu bölümde bulunan ahşap merdiven hikâyelerin geçtiği ana mekân olarak öne çıkmaktadır. Bu ahşap merdivenin önünde ya da üstünde geçen sahnelerin çoğu hikâyelerin ana çatışmasında önem taşıyan sahnelerdir. Büyük dönüşümler, çözümler, aile sırlarının ifşa olması, ilan-ı aşklar, karakterlerin büyük bir fiziki dönüşüm geçirip merdivenin ucunda belirmesi, yürüme engelli karakterlerin ani bir şokla yürümeye başlaması ve elde bavulu ile köşkü terkeden ana karakterlerin veda sahneleri gibi Türkiye Sineması'nda da tematik olarak yüzlerce kez temsil bulan sahneler, sözü geçen salon ve merdiven bölümünde geçmiştir. Bu sahnelerde merdivenler simgesel olarak yukarı-aşağı, iç-dış, yerli-yabancı gibi karşıtlıkların altını çizdiği kadar; aile, kimlik ve aidiyet gibi konularla ilgili kararların alındığı mekân olma özelliğini de taşımaktadır.

Özellikle İstanbul'un dışından olduğunun altı çizilen zengin iş insanlarının sahip olduğu bu köşklere, köşk sahipleri çoğunlukla ana karakter olarak karşımıza çıkmıyor. Hikâyede kentli, modernleşmiş, iyi eğitilmiş ve Batılılaşmış ana veya yardımcı karakterlerin ebeveynleri, akrabaları olarak yer buluyorlar. Bu salonlarda köşk sahiplerinin verdiği büyük davetler ve bu davetlerde sergilenen canlı müzik performansları, danslar ve köşk sahiplerinin genç ve iyi eğitilmiş çocukları tarafından verilen 'çılgin' partiler ve bu partilerin dans sahneleri, cam kapılı köşkün salonunun arka plan olarak kullanıldığı neredeyse her filmde temsil buluyor. Yalnızca müzik kullanımını ve dans üzerinden de başlı başına incelenebilecek köşk sahneleri, Doğu, Batı, eski, yeni, kentli, köylü, modern, geleneksel gibi karşıtlıkların da keskin bir biçimde temsilini içeriyor ve Türkiye'nin siyasi, ekonomik ve kültürel iklimi konusunda sayısız ipucu veriyor.

Hem Galata Köprüsü hem de Cam Kapılı Köşk örneklerinde filmlerden kesilerek arka arkaya eklenen ve peşi sıra seyredilen sahneler, bizi, aynı mekân kullanımı ile hem içerik hem de biçimsel anlamda bazen tıpatıp benzerlik taşıyan bazen de tamamen değişken olarak resmedilen mekânlarla karşılaştırmaktadır. Bu bağlamda, sahneleri filmlerden bağımsız olarak arka arkaya izlemenin kendisi mekânın temsili ve bu temsilin algılanma biçimleri bağlamında yeni analizlere kapı aralamaktadır.

## 5. Sonuç

Bu makalede dijital veri tabanı oluşturma ve videografi yöntemlerinin birlikte kullanılmasının, Sinematik Mekânlar projesi özelinde geleneksel analiz yöntemlerinin sınırlandırmalarına karşı duran yenilikçi bir yöntem olduğu öne sürülmüştür. Bine yakın film için film taraması, etiketleme ve filmlerden kesilen kliplerin dosyalanması gibi uygulamaların tamamlandığı projenin devamında mekânlar ve mekânların hafıza, tarih ve ulusal kimlik inşası ile olan ilişkisi üzerine yapılmış akademik çalışmalar, sinema sektöründen isimlerin anı kitapları, eski ve yeni sinema dergileri taranacak ve bu etiketler ile ilişkilendirilerek kullanıcıya açık çevrimiçi bir internet sitesine yüklenecektir. Böylelikle araştırmaya dahil olan filmlerdeki mekânların seneler içerisinde geçirdiği dönüşümün farklı disiplinler ve bakış açılarından analizi yapılabilecektir; ideal bir dijital beşerî bilimler projesinin de bu şekilde kuram ve uygulamayı bir arada düşünerek ilerlemesi gerektiğinden yanayız.

Sinema çalışmalarının vazgeçilmez bir yöntemi olan metin analizi dikkatten kaçan ve hafızaya kaydedilmeyen ya da yazarken seçilen kelimelerde, ifadede kaybolan görsel ve işitsel detayları içermeyebilir. Biz görüntünün yazıya aktarılma sürecinin bir çeşit 'çeviri' olduğuna ve bir dilden diğerine çevrilen her seferde olduğu gibi kayıplar ya da farklılıklar barındırabileceğine inanıyoruz. Videografik çalışmaların film incelemesine katkısının özellikle seyirciye sağladığı görüntüye yakınlaşma<sup>8</sup> ve film seyretme deneyimini görme ve işitme duyularının ötesine taşıyan, Laura U. Marks'ın terimiyle 'kişinin nesnesi ile bakmaktan çok dokunmaya dayalı temassal bir ilişkisi olduğunu var sayan' bir haptik eleştiriye (Marks, 2004, s.79) dönüştürme imkânı olduğunu savunuyoruz. Salt yazı yerine görsel-ışitsel malzeme ile de desteklenerek gerçekleştirilen film okumalarının metin analizini zenginleştirdiğini düşünüyoruz.

Sinematik Mekânlar projesinde kullandığımız yöntemler ve uygulamalar makale içinde daha detaylı bahsedildiği gibi Türkiye'de de son yıllarda ortaya çıkan yeni sinema tarihi yazımlarına ve alternatif sinema arşivciliğine de katkıda bulunmaktadır. Bu projenin görsel-ışitsel yönü, projenin yazılı olarak sunulan diğer sinema tarihi araştırmalarına alternatif olmasını sağlamaktadır. Proje her bir kullanıcıya Türkiye'de sinema tarihi hakkında hikâyeler anlatmaya ve sinema deneyimini kendi bakış açılarından yorumlamaya

<sup>8</sup> Bu konuyla ilgili olarak Catherine Grant'in yaptığı 'Touching the Film Object?' (2011) isimli video-deneme izlenebilir: <https://vimeo.com/28201216>.

izin vermeyi hedefleyerek tasarlanmıştır. Bu amaç kaçınılmaz olarak kullanıcı öznelliklerini yorum ve inceleme aşamalarına dahil eder. Bir dijital beşerî bilimler yöntemi olarak dijital veri tabanı ve videografi çalışmaları bu noktada eleştirel düşüncenin ufkunu genişletir, bir anlatıda birden fazla bakış açısına ev sahipliği yapmak, sinema tarihi yazımlarının ve film eleştirisi yaklaşımlarının tek ve nihai olmadığına da işaret eder.

Daha fazla film tarayarak ve etiketleri arttırarak geliştirmeyi düşündüğümüz bu veritabanı paylaşımı açılabilir ve içinde kolaylıkla arama yapılabilir bir web sitesi aracılığı ile farklı disiplinlerden gelen araştırmacılar için de kolaylık sağlayacaktır. Filmlerin içinden kesilmiş görüntüler, hikâyelerin dünyasının kurmaca görüntüleri oldukları kadar, dönemin belgeleri niteliğinde de okunabilir. Başka bir deyişle, bu görüntüler gerçek ve kurmacanın bir arada olduğu temsillerden ibarettir. Tarihsel birer belge olarak da ele alınabilecek film görüntüleri mimariden, sosyoloji ve tarihe kadar birçok disiplin için araştırmaya malzeme olabilirler.

Bu makalede Sinematik Mekânlar için kullandığımız dijital görsel-işitsel veritabanı oluşturma örneğini dijital beşerî bilimlerde kuram ve uygulamayı bir araya getirirken eleştirel düşüncenin arka planda kaldığı eleştirisine alternatif olarak tartıştık. Film sahnelerini kurgulamadan, yalnızca mekânların belirlediği sahneleri filmlerden çıkararak ve arka arkaya dizerek oluşturduğumuz videografik denemelerin de bu bağlamda yazının göstermediğini görünür kılan, çok yönlü analize olanak sağlayan bir yöntem olduğunu ortaya koyduk. Niceliksel veri toplamaları sayılabilecek film tarama, kesme ve depolama aşamalarının etiketleme ve kullanım esnaslarında ne şekilde eleştirel düşünceden beslendiğini aktardık. Bu veri tabanının gelecekte internetten açık-erişimli ve etkileşimli kullanılabilir şekilde paylaşılması ile de herhangi bir görüşün veya yaklaşımın hakimiyetini içermeyen, tek kişi veya topluluğa ait olmayan, kesin yargılar içermeyen, sürekli büyüyen ve hatta her kullanıldığında yeniden meydana gelen bir alternatif Türkiye Sineması arşivi olabileceğini savunuyoruz.

## Kaynakça

- Akad, Ö. L. (2004). *Işıkla karanlık arasında*. İletişim Yayınları.
- Akan, T. (2002). *Anne kafamda bit var*. Can Yayınları.
- Akbulut, H. (2020). Kültürel ve toplumsal bir pratik olarak sinemaya gitmek araştırmasından etnografik deneyimler ve hikâyeler. Özsoy, A. (Ed.), *Sinema, seyir ve seyirci: Türkiye’de 2000 sonrası değişen seyir kültürü ve yeni seyir deneyimleri* içinde (s.117-141). Literatürk Akademia Yayınları.
- Arslan, S. (2011). *Cinema in Turkey: A new critical history*. Oxford University Press.
- Arslan, U. T. (2005). *Bu kabuslar neden Cemil*. Metis Yayınları.
- Balan, C. (2014). Münevverler harikalar sinemasında: Yirminci yüzyıl dönümü İstanbul’unda sinema deneyimleri. Bayrakdar, D. (Ed.), *Türkiye film araştırmalarında yeni yönelimler 11* içinde (s.195-203). Bağlam Yayınları.
- Balan, C. (2015). Imagining women at the movies: Male writers and early film culture in Istanbul. Gledhill, C. ve Knight, L. (Ed.) *Doing women’s film history: Reframing cinemas, past and future* içinde (s. 53-65). University of Illinois Press.
- Balan, C. (2022). Sebahat Filmer ve *Binnaz* filmi: Sinemasal bir palimpsestte gerçek, kurmaca ve kadınların eylemliliği. *Fe Dergi*, 14 (2), s. 103-116.
- Belkıs, L. (2006). *İpek çoraplar*. Doğan Kitap.
- Bellour, R. (2000). *Analysis of film*. Indiana University Press.
- Biltereyst, D. (Ed.). (2019). *The Routledge companion to new cinema history*. Routledge.
- Bozis, S ve Bozis, Y. (2014). *Paris’ten Pera’ya sinema ve Rum sinemacılar*. Yapı Kredi Yayınları.
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T. ve Schnapp, J. (2012). *Digital humanities*. The MIT Press.
- Chapman, J., Glancy, M. ve Harper, S. (Ed.). (2007). *The new film history: Sources, methods, approaches*. Palgrave Macmillan.
- Çam, A. (2018). 1960-1975 yılları arasında Adana’da filmcilik ve sinemacılık işi. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 28, s. 9-41.

- Çam, A. ve Şanlıer Yüksel, İ. (2020). Türkiye sinema mekânları, seyir ve seyirci araştırmaları bibliyografyası: Yaklaşımlar, kaynaklar ve yöntemler. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi*, 18(36), s.593-632.
- Çeliktemel-Thomen, Ö. (2013). 1903 Sinematograf imtiyazı. *Toplumsal Tarih*, 229, 26-32.
- Çeliktemel-Thomen, Ö. (2016). Çocuklar ve kadınlar: Geç Osmanlı döneminde sinema hakkında bir mütâlaa. *Alternatif Politika* [Özel Sayı], s. 1-29.
- Dinçer, S. M. (1996). *Türk sineması üzerine düşünceler*. Doruk Yayınları.
- Elsaesser, T. (2005). *European cinema: Face to face with Hollywood*. Amsterdam University Press.
- Elsaesser, T. (2016). *Film history as media archaeology: Tracking digital cinema*. Amsterdam University Press.
- Erdoğan, N. (2018). Geçmişin sinema seyircilerini araştırmak: Arşivler, bellekler ve yöntemler. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 9(1), s. 209-211.
- Erdoğan, N. (2020). Osmanlı ve erken Cumhuriyet Dönemi'nde sinema üzerine yapılmış tarih ve tarihyazımı çalışmalarına ilişkin bir literatür değerlendirmesi (1946-2020). *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi*, 18(36), s. 473-494.
- Ertaylan, A. (2013). Yeşilçam döneminde Van'ın sinema kültürü. *Journal of Turkish Studies*, 8(8), s. 1839-1857.
- Ertuğrul, M. (2007). *Benden sonra tufan olmasın*. Remzi Kitabevi.
- Evren, B. (2006). *İlk Türk filmleri*. Es Yayınları.
- Grant, C. (2009). Video essays on films: A multiprotagonist manifesto. *Film Studies For Free*. <http://filmstudiesforfree.blogspot.com/2009/07/video-essays-on-films-multiprotagonist.html>
- Grant, C. (2012a). Video essays and scholarly remix: Film scholarship's emergent forms- audiovisual film studies, pt 2. *Film Studies For Free*. <http://filmstudiesforfree.blogspot.com/2012/03/video-essays-and-scholarly-remix-film.html>
- Grant, C. (2012b). Knowing that/known how? On audiovisual film studies, part 1: Practice-led film research. *Film Studies For Free*. <https://filmstudiesforfree.wordpress.com/2012/03/06/known-that-known-how-on-audiovisual-film-studies-part-1-practice-led-film-research/>
- Grant, C. (2013a). Déjà-viewing?: Videographic experiments in intertextual film studies. *Mediascape: UCLA's Journal of Cinema and Media Studies*. <https://sro.sussex.ac.uk/41656/>
- Grant, C. (2013b). How long is a piece of string: The practice, scope and value of videographic film studies and criticism. *Reframe*. <https://reframe.sussex.ac.uk/audiovisualexay/frankfurt-papers/catherine-grant/>
- Gold, M. K. (Ed). (2012). *Debates in the digital humanities*. University of Minnesota Press.
- Gökmen, E. ve Gür, H. (2017). Yazlık açık hava sinemaları: Sinema mekânlarının sosyal bir alan olarak işlevleri. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5 (2), (s. 2-18).
- Güngör Kılıç, E. (2020). Genç seyircinin belleği: Yeşilçam'ın genç seyirciye anımsattıkları. Özsoy A. (Ed.) *Sinema, seyir ve seyirci: Türkiye'de 2000 sonrası değişen seyir kültürü ve yeni seyir deneyimleri* içinde (s. 249-284). Literatürk Akademia Yayınları.
- Gürata, A. (2000). Türkiye'de Mısır Sineması. *İletişim Araştırmaları Dergisi* (7), s. 173-194.
- Gürata, A. (2004). Türkiye'de uluslararası film gösterimi ve kültürlerarası alımlama (1910 -1950). Bayraktar, D. (Ed.), *Türk film araştırmalarında yeni yönelimler 4* içinde (s. 35-47). Bağlam Yayınları.
- Higson, A. (2000). The limiting imagination of national cinema. Hjört, M. ve MacKenzie, S. (Ed.), *Cinema and Nation* içinde (s. 63-74). Routledge.
- Işığın, İ. A. (2000). Türk sineması çalışmalarında 1950 öncesinin dışlanması. *İletişim*, 7, s. 195-212.

- Kaya, D. (2007). Ayastefanos'taki Rus abidesi: Kim yıktı? Kim çekti? Kim 'yazdı'? Bayrakdar, D. (Ed.) *Türk film araştırmalarında yeni yönelimler 6* içinde (s. 17-29). Bağlam Yayınları.
- Kaya Mutlu, D. (2010). Between tradition and modernity: Yeşilçam melodrama, its stars, and their audiences. *Middle Eastern Studies*, 46(3), s. 417-431.
- Kayalı, K. (2003). Türk sinema tarihlerinin sınırlılıklarını aşmanın yolları. Dinçer, S. (Ed.), *Türk sineması üzerine düşünceler* içinde (s. 57-73). Doruk Yayınları.
- Kaynar, H. (2009). Al gözüm seyreyle dünyayı: İstanbul ve sinema. *Kebikeç*, 27, s. 191-220.
- Keathley, C. (2011). La caméra-stylo: Notes on video criticism and cinephilia. A. Clayton ve A. Klevan (Ed.), *The Language and Style of Film Criticism* içinde (s. 176-189). Routledge.
- Keathley, C., Mittel, J. ve Grant, C. (2019). *The videographic essay: Practice and pedagogy*. <http://videographicessay.org>
- Keskiner, A. (2018a). *Çiçek gibi*. Literatür Yayıncılık.
- Keskiner, A. (2018b). *Yine mi çiçek*. Literatür Yayıncılık.
- Keskiner, A. (2018c). *Elbette çiçek*. Literatür Yayıncılık.
- Kirel, S. (2005). *Yeşilçam öykü sineması*. Babil Yayınevi.
- Kirsch, A. (2014). Technology is taking over English departments: The false promise of the digital humanities. *The New Republic*. <https://newrepublic.com/article/117428/limits-digital-humanities-adam-kirsch>
- Kuhn, A. ve Westwell, G. (2020). *Oxford dictionary of film studies*. <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780198832096.001.0001/acref-9780198832096-e-0940?rskey=4MyRcj&result=915>
- Lebow, A. (2016). Seeing revolution non-linearly: [www.filmrevolution.org](http://www.filmrevolution.org). *Visual Anthropology*, 29(3), s. 278-295.
- Levenberg, L., Neilson, T., ve Rheams, D. (2018). *Research methods for the digital humanities*. Palgrave Macmillan.
- Liman, A. S. (2014). Gaziantep'te sinema, seyir ve seyirci (1923-1980). *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 47, s. 97-123.
- Maltby, R., Stokes, M. ve Allen, R. (2007). *Going to the movies: Hollywood and the social experience of cinema*. Chicago University Press.
- Maltby, R., Biltreyst, D. ve Meers, P. (Ed.). (2011). *Explorations in new cinema history: Approaches and case studies*. Wiley Blackwell.
- Marks, Laura U. (2004). Haptic visuality: Touching with the eyes. *Framework: The Finnish Art Review*, 2, s. 79-82.
- Martin, A. (2012). A voice too much. *De Filmkrant*. <https://reframe.sussex.ac.uk/audiovisualessay/reflections/adrian-martin-a-voice-too-much/>
- McCarty, W. (2014). *Humanities computing* [Paperback edition]. Palgrave Macmillan.
- Mulvey, L. (2006). *Death 24x a second: Stillness and the moving image*. Reaktion.
- Özen, E. (2009). Geçmişe bakmak: Sinema tarihi üzerine eleştirel bir inceleme. *Kebikeç*, 27, s. 131-155.
- Özgüç, A. (2005). *Türlerle Türk sineması: Dönemler/modalar/tipler*. Dünya Yayıncılık.
- Özgüç, A. (2009). *Türk sinemasında İstanbul*. Horizon. International.
- Özön, N. (2010). *Türk sineması tarihi 1896-1960*. Doruk Yayıncılık.
- Özsoy, M. (2020). Bir zamanlar Giresun'da sinemaya gitmek: Görüşmeler ve fotoğraflarla bir sözlü tarih çalışması. Özsoy A. (Ed.), *Sinema, seyir ve seyirci: Türkiye'de 2000 sonrası değişen seyir kültürü ve yeni seyir deneyimleri* içinde (s. 167-198). Literatürk Akademia Yayınları.
- Öztürk, S. (2005). *Erken cumhuriyet döneminde sinema seyir siyaset*. Elips Kitap.

- Özyılmaz, Ö. (2016). Türkiye’de sesli filme geçiş. *Alternatif Politika* [Özel Sayı], s. 30–54.
- Refiğ, H. (1971). *Ulusal sinema kavgası*. Dergâh Yayınları.
- Röngen-Kaynakçı, E. (2006). Türk sinema tarihi ve ‘kayıp’ filmler. Bayrakdar, D. (Ed.), *Türkiye Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler 5* içinde (s. 73-79). Bağlam Yayınları.
- Schreibman, S., Siemens, R. G. ve Unsworth, J. (Ed.). (2004). *A companion to digital humanities*. Blackwell.
- Scognamillo, G. (2009). 60’lı yıllar: Yeşilçam sinemasının altın çağı. Dadak, Z. ve Göl, B. (Ed.), *60’ların Türk Sineması* (s. 13-22). Antalya Kültür Sanat Vakfı.
- Sinematik Mekanlar. (2022). Çam Kapılı Köşk. *Vimeo*. <https://vimeo.com/867117053>
- Sinematik Mekanlar. (2022). Galata Köprüsü. *Vimeo*. <https://vimeo.com/867114776>
- Şanlıer Yüksel, İ. ve Çam, A. (2019). Adana sinema tarihinden kadınların seyir deneyimine dair fragmanlar. *Kültür ve İletişim*, 44(1), s. 63–94.
- Şavk, S. (2018). Dijital yöntem ve araçlar Türkiye sinema tarihi çalışmaları açısından ne vaat ediyor? *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 9(1), s. 199–208.
- Şoray, T. (2012). *Sinemam ve ben*. NTV Yayınları.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2015). 2015- 2019 Dönemi strateji planı. <https://sgb.ktb.gov.tr/Eklenti/39219,stratejik-plan-2015-2019v3pdf.pdf?0>
- Tunç, E. (2012). *Türk sinemasının ekonomik yapısı (1896 -2005)*. Doruk Yayımcılık.
- Yılmaz, A. (1991). *Hayallerim, aşkım ve ben*. Simavi Yayınları.



## Türk Destanı Arketiplerinin Çağdaş Mitoloji Ekseninde Yeniden Tasarlanması\*

### Redesigning Turkish Epic Archetypes on the Axis of Contemporary Mythology

Elif Merve Çakır, *Grafik Sanatlar Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, 0000-0002-9766-6145  
Banu Bulduk Türkmen, *Grafik Bölümü, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, 0000-0001-7102-9300

#### Özet

Türk destanları, binlerce yıllık Türk kültürü ve tarihine ait kültürel miraslardır. Genellikle kahramanlık, savaş, aşk ve doğüstü varlıklar gibi konuları ele alan destanların, bu konuları işlerken kurgularında arketipik karakterler kullanılmaktadır. Günümüzde, arketipik karakterlerin çağdaş mitoloji ekseninde yorumlanarak tasarlanması ve güncel hikâyelerde kullanılması toplumların ortak değerlerini yansıtmaları açısından önemlidir. Mitolojik hikâyeler ve semboller, kültürlerin en büyük mirası olan mitolojinin korunmasına, gelecek kuşaklara aktarılmasında etkili olmaktadır. Literatür incelendiğinde ülkemizde Türk destanlarının konu edinildiği basılı veya dijital platformlara yönelik karakter tasarımlarının üretimi konusunda dünyanın gerisinde kaldığı gözlemlenmektedir. Makale, literatüre katkıda bulunurken; şimdye kadar üretilmiş, başarılı çağdaş mitolojik karakter tasarımları hikâyeleri ve üretim biçimleri ile ele alınacaktır. Bu araştırma makalesinde oluşturulan örnek inceleme tablosu ile incelenen örnekler temel alınarak bir Yaradılış Destanı arketipi olan Tanrı Ülgen karakterine alternatif karakter tasarımı fikirleri üretilmiştir. Bu karakter tasarımı fikirlerinin alanda yapılacak animasyonlara, dijital oyun tasarımlarının üretimlerinde kullanılan tekniklere ışık tutması, Türk kültürünün diğer kültürler tarafından tanınmasında etkili olması beklenmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Çağdaş mitoloji, Türk destanı, karakter tasarımı, sembolizm.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Mitoloji, grafik sanat, sözlü edebiyat.

#### Abstract

Turkish epics are cultural heritages belonging to thousands of years of Turkish culture and history. Archetypal characters are used in the fiction of epics, which generally deal with topics such as heroism, war, love and supernatural beings. Nowadays, the interpretation and design of archetypal characters in the context of contemporary mythology and their use in current stories is important in terms of reflecting the common values of societies. Mythological stories and symbols are effective in preserving mythology, the greatest heritage of cultures, and transferring it to future generations. When the literature is examined, it is observed that our country lags behind the world in the production of character designs for printed or digital platforms based on Turkish epics. While contributing to the literature in this article, the successful contemporary mythological character designs produced so far will be discussed with their stories and production styles. Based on the sample analysis table created in this research article and the examples studied, alternative character design ideas for the character God Ülgen, an archetype of the epic of creation, were produced. It is expected that these character design ideas will shed light on the animations to be made in the field, the techniques used in the production of digital game designs, and will be effective in the recognition of Turkish culture by other cultures.

**Keywords:** Contemporary mythology, Turkish epic, character design, symbolism.

**Academical Disciplines/Fields:** Mythology, graphic art, oral literature.

\*Bu çalışma, birinci yazarın 2024 yılında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı'nda tamamladığı *Çağdaş Mitolojinin Sembolizm Bağlamında Grafik Tasarıma Yansımaları ve Yaradılış Destanı'nın Çağdaş Mitoloji Perspektifinde Hareketli Grafik Uygulaması* başlıklı sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

- Sorumlu Yazar:** Elif Merve Çakır, Grafik Sanatlar Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi, Tınaztepe Yerleşkesi, Adatepe Mah. Doğuş Cad. No:209, 35390 Buca/İzmir.
- e-posta:** elifmerve.cakir@deu.edu.tr
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 11.01.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1381168

Geliş tarihi: 25.10.2023 / Kabul tarihi: 25.12.2023

## 1. Giriş

Destanlar ait oldukları kültürün inanç biçimleri, yaşam tarzları ve sosyokültürel yapıları hakkında oldukça güçlü bilgiler veren ifadeler içermektedir. Elçin'e (1986, s. 72) göre destan yani orijinal adı ile *epos*, bir toplumun veya milletin var oluş sürecinde yaşanan mucizevi olayların akabinde nazım stilinden meydana gelen en eski halk edebiyatı ürünlerindedir. Genel olarak kahramanlık, savaş veya aşk gibi konuları ele alan bu sözlü edebiyat ürününün doğuşu, Köprülü' ye (2011, s. 67) göre, ait oldukları toplumun büyük olaylarla karşılaşması sonucu olmaktadır. Yaradılış gibi insanlığın doğuşunu yakından ilgilendiren ve inanç sistemlerinin temelini oluşturan bir konu ise elbette ki destanlar için vazgeçilmez bir besin kaynağıdır. Yaradılış söz konusu olduğunda anlatının içindeki mitolojik öğeler dikkat çekmektedir. Bu tarz destanlara bir Altay destanı olan Yaradılış Destanı örnek verilebilmektedir.

Bu araştırma makalesi kapsamında elde edilen veriler göstermektedir ki; dünya sineması ve dijital oyun sektörü geleneksel mitolojiden fazlası ile etkilenmiş, bu etkiyi çağdaş dünya ekseninde yorumlayarak akılda kalıcı ve ilgi çekici içerikler üretmeyi başarmıştır. Örnek vermek gerekirse bir İskandinav mitolojisi karakteri olan Thor, pek çok yaş grubu ve farklı kültürler tarafından, Marvel Comics sayesinde bilinir durumdadır. Yapılan araştırmalar sonucu söz konusu Türk dünyası olduğunda, akla gelen dünya çapında bir üne kavuşmuş ve çağdaş mitoloji konulu içeriklerde yer alabilmiş mitolojik figür eksikliği tespit edilmiştir. Bu geleneksel figürlerin modern dünyada bilinirliğinin önemi örnekler ile sabit olduğuna göre Türk kültüründeki bu eksikliği telafi edebilecek animasyonlar, hareketli grafikler veya grafik ürünlerin üretilmesinin önemli bir çaba olduğu düşünülmektedir.

Karakter tasarımı ise, grafik sanatının içerisinde en çok çizgi roman, animasyon ve dijital oyun tasarımı gibi içeriklerde kullanılan bir enstrümandır. Tasarlanan karakter temsil ettiği arketipin dış görünüşünü, jest ve mimikleri gibi fiiliyat içeren davranışlarını ifade etmektedir (Karaşahinoğlu, 2021, s. 26). Yeniden üretilen veya baştan yorumlanan bu yaratıcı karakter tasarımları içeriğin üretim sürecinde başarılı olup olmayacağını belirlemede etkili oldukça etkilidir. Geleneksel mitolojiye ait figürler modern dünyaya uyarlanarak yeniden yaratım sürecine girdiğinde çağdaş mitoloji kavramı ortaya çıkmaktadır.

Çağdaş mitoloji, temelde modern toplumların kültürlerine ait geleneksel mitoloji ile bağlantılı modern bir mitoloji türüdür. İki mitoloji türünü ayıran temel prensip ise ele aldıkları konuların ait oldukları döneme göre değişiklik göstermesidir. Geleneksel mitoloji yaratım, savaş gibi tarihsel süreçte günümüzden uzak sayılabilen konuları ele alır iken; çağdaş mitoloji modern dünyaya ait ahlaki ve kültürel değerleri konu edinmeye daha eğilimlidir. Yapay zekâ, bilişim suçları, sanal korsanlık, sanal gerçeklik ve robot teknolojisi gibi modern unsurlar, çağdaş mitolojinin önemli konuları arasındadır. Ayrıca, bu mitoloji türü, popüler kahramanları ve karakterleri hayranlarının gözünde efsaneleştirir ve onları modern çağın kahramanları olarak kabul ettirebilmektedir.

Bu çalışma, sözü geçen kavramları birbirleri ile karşılaştırarak tanımlarken, bu alanda üretilen içeriklerin grafik tasarımın çeşitli alanları ile ilişkisine dikkat çekmiştir. Elde edilen veriler ışığında konu ile bağlantılı daha önce yapılmış ve ses getirmiş animasyon, çizgi romanlar ve grafik romanlara ait karakter tasarımları hikâyeleri ve üretim biçimlerine göre incelenmiştir.

Sonuç olarak bir hikâyenin anlatımı kadar görselleştirilmesi, tasviri de önemlidir. Hikâyenin akılda kalıcılığı, benimsenmesi veya bilinirliği tasvirin başarısına paralel olarak değişim gösterebilmektedir. Sözlü edebiyat ürünlerinin de ait oldukları kültürlerin temel yapılarını, o dönemin şartlarını yansıttıkları bilindiğine göre bu ürünlerin görselleştirilmesi, sunumu eserin hayatta kalabilmesi için gereklidir. Bu anlamda grafik tasarımcı, illüstratör, karakter tasarımcısı, animatör veya konsept artistlere önemli görevler düşmektedir. Şimdiye kadar üretilen ve dünya çapında ün yapmış çizgi romanlara, grafik romanlara, filmlere, animasyonlara veya dijital oyunlara ait karakter tasarımları örnekleri incelenerek Türk kültürüne ait mitolojik karakterler yine Türk kültürüne ait özgün motifler ve sembollerle çağdaş mitoloji ekseninde yeniden yorumlanarak Türk destanlarının varlığını devam ettirmesine katkıda bulunulacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda bu alanda çalışmak isteyen tasarımcı ve sanatçıların teşvik edilmesi, bu tarz üretimlerin artarak Türk mitolojisinin markalaşmasına katkı sağlamak hedeflenmiştir.



## 2. Karakter Tasarımında Tasarım Yöntemleri

Bir hikâyenin veya kurgunun anlatılmasında, görselleştirilmesinde en önemli ve ilk aşamalarından birisi karakter tasarımıdır. Özellikle son yıllarda edebiyat, sinema, grafik tasarım, dijital medya ve oyun tasarımı gibi birçok disiplinden faydalanılarak etkin karakter tasarımlarının üretilebilmesi oldukça ilham verici örneklerin üretilmesinde etkili olmuştur. Teknolojinin ilerlemesi ve olanakların genişlemesi ile karakter tasarımı yöntemleri de değişime uğrarken; temel basamak olan karakterin güçlü bir hikâyeye sahip olması, gerekliliğini korumaktadır. Tillman'a (2011, s. 5) göre, karakterler her zaman hikâyeye hizmet etmelidir. Tasarlanacak karakterin hikâyedeki konumu onun görünüşünde önemli bir rol oynamaktadır. Örnek vermek gerekirse *başkahraman (Protogonist)* veya *karşıt karakter (Antogonist)* arasında fiziksel yapı, kostüm açısından ayırt edici farklılıklar olması gerekmektedir.

Hikâyenin ait olduğu kültür, etnik köken veya coğrafi bölge de karakterin tasarlanmasında önemli rol oynamaktadır. Bu noktada holistik bir bilim dalı olan, kültürler veya ırklar arası karşılaştırmalara dayanan antropoloji yani; insan biliminden yararlanmak karakter tasarımına katkı sağlayacaktır. Antropolojinin alt dalı olan biyolojik antropoloji insanın fiziksel özelliklerini genetik, sosyo-kültürel ve toplumsal açıdan morfolojik ve standartlaşmış ölçümler ile sınıflandırmıştır (Beals ve Hoijer, 1991, s. 16). Söz konusu morfolojik delillerin içerisinde kafatası gibi arkeolojik buluntular mevcuttur. Bu buluntular ışığında Orta Doğu ve Mezopotamya ırkları şu ifadeler ile tasvir edilmiştir.

Bulunan kafatasları, o devirde Mısır'da başlıca üç tip bulunduğunu göstermektedir. Bu üç tipten biri cenup mıntıkasında, diğer ikisi de şimal mıntıkasında bulunuyordu. Küçük başlı, alâimi veçhiyeleri ince olan cenup tipi, somal Callaslarına ve cenubi Arabistan halkına yakın bir tipti. Şimal mıntıkasındaki iki tipten Semieo-Libien denilen ve Samilerle Libyelilerin ihtilatından doğan tip, büyük başlı, kemer burunlu olmakla diğer tiplerden ayrılmaktadır. Şimal mıntikasının üçüncü tipi ise, Mısır'da ikinci eneolitik kültürü kuran ve menşeleri Mezopotamya yolu ile Orta Asya'ya dayayan Fatihler tipi insanlardır. Bu tip brakisefal, kısa ve büyük burunlu olmakla diğerlerinden temayüz eder. (Günaltay, 1938, s. 365)

Benzer şekilde arkeolojik kazılara dayanarak Kuzey Avrupa ırkının antropolojik tasvirini yapmak mümkündür. Aryan yani Ari ırk ile ilgili çalışmaların geneli dolikosefal kafataslı ve uzun boylu iskeletleri Nordik ırkın mensupları olarak gruplamışlardır (Sivrioğlu, 2015, s. 15).

Bu rasyonel veriler, tasarlanacak karakterin fiziksel özelliklerinde etkili olmuştur. Ortaya çıkan pek çok çizgi roman, animasyon, video oyun veya sinema karakterinde ait oldukları kültürün fiziksel özelliklerini taşıdıkları görülmektedir. Karakter tasarımının sonraki aşamaları ise, renklendirme, kostüm ve obje tasarımı gibi diğer başlıklar ile devam etmektedir (Görsel 1).



Görsel 1. Karakter Tasarım Süreci

Kurgusu şekillendirilen karakter, üretilme yöntemlerine de karar verildikten sonra üçgen, yuvarlak veya kare gibi temel formlar aracılığı ile tasarım aşamasına geçilmelidir. Karaşahinoğlu'na (2021, s. 30) göre, *şekil dili (shape language)* olarak adlandırılan bu aşamada istikrar, güven ve inat kare formlar ile ifade edilirken, yumuşak, sıcak ve mutlu his daire formu ile sağlanmaktadır. Üçgen şekli ise keskin, sert ve hızlı bir çağrışım vermektedir. Şekiller ile temeli oluşturulan karakter tasarımı gölge, renk paleti, kostüm ve abartı gibi diğer unsurlar oluşturularak tamamlanmaktadır. Bu aşamalar içinde en önemlilerden biri renk paletidir. Temel tasarımdaki renk paleti ve duygu karşılığı, karakter tasarımı için de geçerlidir.

Örneğin 2012 ve Pixar yapımı olan *Brave (Cesur)* filminin protogonisti olan Merida karakter tasarımı incelendiğinde öne çıkan renklerin mavi, kırmızı ve yeşil tonlarının ağırlıklı olduğu görülmektedir. Animasyon filminin kurgusuna göre Merida streotipi, cesur, gözü kara, özgüvenli ve de özgürlükçüdür. Karakoç 'a (2008, s. 15) göre mavi; mutluluğu, ferahlığı ve özgürlüğü ifade etmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Brave [Animasyon Film Afişi], 2012 (Brenda, 2012).

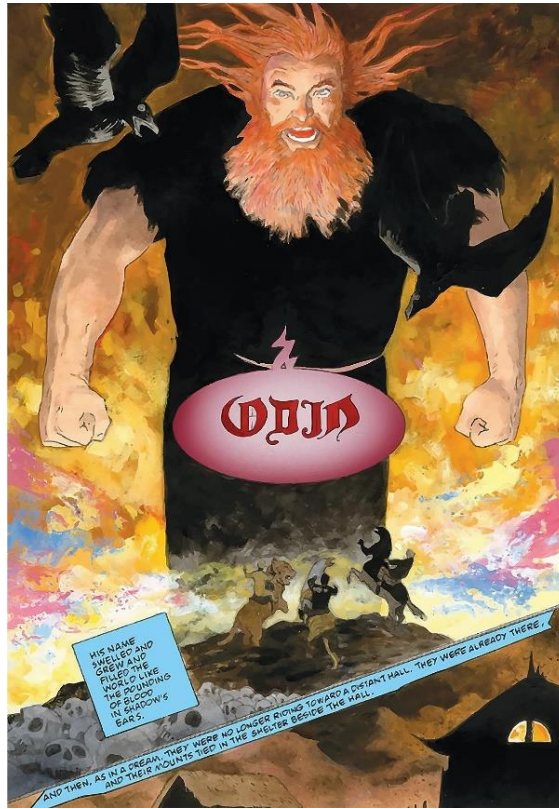
Renk aşaması karakter tasarımının karakterin fiziksel özelliklerinden, kostüm ve aksesuarına kadar birçok unsurda belirleyici etken olmasından dolayı önemli bir aşamadır. Bütün tasarım aşamaları tamamlandığında ortaya çıkan karakter, teknolojik yöntemler ile hareketlendirilme aşamasına geçmektedir. Bu aşama ise hareketli grafiklerin başka bir konusudur.

### 3. Geleneksel Mitolojinin Çağdaş Mitolojiden Farkı

Mitoloji, en genel tanımı ile antik dönemlerden günümüze kadar uzanan ve çeşitli kültürlerin mistik hikâyelerini, tanrıları, kahramanları ve doğüstü olayları anlatan bir disiplindir. Etimolojik olarak Yunanca kökenli mitoloji kelimesi hikâye anlamına gelen *mythos* ve Türkçe karşılığı söz olan *logos* kelimesinin karışımıdır (Can, 1997, s. 1). Dünyanın farklı bölgelerindeki toplumlar kendi mitolojilerini geliştirmişlerdir. Eliade'ye (2016, s. 11) göre, *mit* kelimesi kurmaca anlamına gelirken sosyologlar, etnologlar ve din bilimcileri arasında yaygın olan kutsal-geleneksel metin veya vahiy niteliği taşıyan içeriklerdir. Buna göre mitoloji kurgusal içeriklerden daha fazlasıdır. İnsanlık tarihine uzanan kökleri, insanın evreni anlamaya yönelik çabası, ahlaki ve dini öğretiler geleneksel mitolojiye tarihi bir nitelik kazandırmaktadır.

Geleneksel mitoloji hali hazırda var olan medeniyetlerin oluşumuna, antik dönemlere ve arkaik inançlara ışık tutan bir disiplin iken; çağdaş mitoloji kaynağını geleneksel mitolojiden alan yeni bir fantastik içerik türüdür. Çağdaş mitoloji, geleneksel mitolojiden farklı olarak modern toplumlarda ortaya çıkan ve günümüzdeki kültürel, sosyal ve teknolojik bağlamlara odaklanan mitolojik hikâyeleri ifade etmektedir. Bu hikâyeler genellikle edebiyat, sinema, çizgi romanlar, video oyunları ve diğer popüler medya türleri gibi modern kültürün bir parçası olarak ortaya çıkmaktadır. Özellikle geleneksel mitolojide belli başlı semboller modern dünyada da benzer anlamlar ile farklı biçimlerde kendini göstermektedir. Dünyada bunun örnekleri arasında en bilinenlerden olan *American Gods*, Neil Gaiman tarafından yazılmış bir grafik romandır.

*American Gods*, eski Yunan tanrıları ve yeni tanrılar arasındaki çatışmaları ve mitolojik figürlerin modern dünyada nasıl var olduğunu anlatmaktadır. Bu hikâyede ana karakter Shadow olsa da geleneksel mitolojinin çağdaş mitolojiye evrimi incelendiği için Wednesday karakteri üzerinde durulmalıdır. Grafik romanın başkarakteri olan Shadow, eski bir mahkûmdur. Hapishaneden kaçtıktan sonra uçakta, sonradan eski bir Nors tanrısının reankarne versiyonu olduğu anlaşılacak olan Mr. Wednesday ile karşılaşır ve Wednesday onu koruması olarak işe almıştır. Efsaneye göre Tanrı Odin bir İskandinav alfabeti olan *Rune*'lerin sırrını elde etmek için kendini feda ederek dokuz gün boyunca *Hayat Ağacı*'na kendini asmıştır. Odin bu fedakârlık karşısında on sekiz adet büyülü tılsım kazanmıştır. Buna rağmen dünyadaki hali, eskisi kadar güçlü değildir. Çizgi romanda da bu efsaneden bahsedilmektedir. Mr. Wednesday'ın modern takım elbisesinin kahverengi ve siyah ağırlıklı olması ciddiyeti ve güveni çağrıştıran bu tasarım onun Odin versiyonunun geleneksel halinden çok farklı bir imaja sahip olmasını sağlamıştır (Görsel 3).



Görsel 3. Mr.Wednesday [İllüstrasyon], P. Craig Russel, *American Gods: Shadow* (Russel, 2017).

Mr.Wednesday karakter tasarımına bakıldığında ilk olarak Amerikalı çizer Russel'ın figürlerdeki realist yaklaşımı göze çarpmaktadır. Stilizasyondan uzak, anatomik sistematığın güçlü şekilde uygulandığı, ifadenin öne çıkarıldığı bu figürde Tanrı Odin'in metinlerde tasvir edilen karakteristik yüzü ve yara izi mevcuttur. Karakterin tasarımında kimliğini belirleyici rol oynayan yüzünün, İskandinav halkının genetik yapısı göz önünde bulundurularak görselleştirildiği dikkat çekmektedir. Mr. Wednesday'ın bakıra çalan saç ve sakal rengi, ince yüz hatları, köşeli ve birbirinden uzak kaşları, mavi ve nispeten sivri gözleri ile Kuzey Avrupa stereotipi yakalanmıştır (Görsel 4).



**Grsel 4.** Mr.Wednesday Portresi [İllstrasyon], P. Craig Russel, American Gods: Shadow (Russel, 2017).

retim teknikleri aısından Russel, oėu zaman kuru sulu ve mrekkep teknikleri ile alıřmıřtır. Genelde takım elbiseli, iyi grnml ve orta yařlarının sonunda grnen Wednesday karakteri, blmler veya senaryo itibari ile gerektiėi zaman saflıėın ve iyiliėin temsili olan beyaz renkteki kâhin kostm ile tasarlanmıřtır (Grsel 5).



**Grsel 5.** Kahin Mr.Wednesday [İllstrasyon], P.Craig Russel, American Gods, Shadow (Russel, 2017).

Diėer bir aėdař mitoloji rneėi olan Thor, Marvel Comics tarafından yayınlanmıř, İřkandinav mitolojisinden esinlenen bir sper kahraman konulu izgi romandır. izgi roman serisi, Thor'un tanrısal gleri ve mitolojik dnyalar arasındaki maceralarını anlatırken modern bir slup takınarak ieriėe gnmz dnyasına ait zellikler atfetmektedir. Thor karakteri yine İřkandinav mitolojisinden esinlenerek ortaya ıkan bir mitolojik karakter olmasından dolayı, Kuzey Avrupa insanının genetik zellikleri ile tasvir edilmiřtir (Grsel 6).



**Görsel 6.** Thor: The Return Of Donald Blake [İllüstrasyon] (Klein, 2020).

Klein tarafından görselleştirilmiş Thor portresine bakıldığında belirgin elmacık kemikleri, soluk ten rengi, karakteristik burun yapısı, sarı saç ve mavi göz kombinasyonu İskandinav Tanrısı konsepti ile bütünleşmiştir. Özellikle geleneksel savaşçı kostümünde kullanılan Viking miğferi onun epik kahraman tarafını öne çıkarmaktadır. Bunun yanı sıra geleneksel mitoloji ile modern dünya bağlantısının kurulduğu bölümlerde Thor dünyaya gelmiş ve çağdaş giyim tarzı ile sıradan insan görünümüne sahip olabilmektedir. Thor Midgard adı verilen bir evrende yaşarken, New York'ta da yaşayacak maceraları olduğunu fark etmiş ve bu evrene de uyumlanmak adına günümüzdeki normal insan profiline uyum sağlamıştır.

Karakterin geleneksel mitolojideki kostüm renkleri asaletin ve mesafenin temsili gri ve mavi renkleri ile yansıtılır iken; çağdaş mitolojideki hali daha sıcak ve pastel tişört ve pantolon kombinasyonları ile tasarlanarak daha ulaşılabilir ve iletişime açık bir Thor karakterinin oluşturulmasında etkili olmuştur (Görsel 7).



**Görsel 7.** Thor: Revelotions [İllüstrasyon] (Bandini, 2020).

İtalyan izgi roman tasarımcısı Bandini, geleneksel illüstrasyon tekniklerini kullanarak dijital sanatı birleştirmiş, iki türün karışımı ile güncel ve etkili çizimler ortaya çıkarmıştır. Marvel izgi romanlarının özelliklerinden birisi her izgi romanın izerinin farklı olması ve izer farklılığından kaynaklanan görsel dilin zenginliğidir. Animasyon ve izgi film üretiminde de benzer çeşitlilik söz konusu olsa da Thor'un fiziksel özellikleri çoğu içerikte benzerlik göstermektedir. Fox Kids kanalında 13 bölüm yayınlanan, 1999 yapımı *The Avengers: United They Stand* adlı animasyon dizisinde Thor karakteri izgi romanlardaki ile benzer olarak tasarlanmıştır.

Yunan mitolojisine ait *Heracles (Herkül)* Marvel evreninde *Yeşil Dev Hulk* ile modernize edilmiştir. *Avengers* yani *Yenilmezler*'in bir üyesi olan Hulk, yazar Stan Lee ve illüstratör Jack Kirby tarafından yaratılmış olup, pek çok izgi roman, animasyon, film ve video oyununda ortaya çıkmıştır. Karakterin orijin olarak doğuşu İskandinav Tanrısı Thor'un rakibi olarak *Journey Into Mystery Annual* adlı izgi romanda görünür hale gelmiştir (DeFalco vd., 2019, s. 169). Herkül'ün özel gücü, dayanıklılığı ve fiziksel gücü iken, Hulk'un da benzer şekilde fiziksel gücü ile çok sert objeleri bile yok edebilmesidir. Hikâyeye göre sıradan bir insan olan Bruce Wayne, daha sonradan bilinen ismi ile Hulk, bir doktor tarafından laboratuvar ortamında gamma radyasyon adı verilen bir kimyasala maruz kaldığı için yeşil bir renge bürünerek adeta taşlaşmıştır. Bu senaryodan yola çıkarak Hulk karakterinin tasarımında yeşil renk ve abartılı kas yapısı söz konusudur. Gamma radyasyonu yüzünden fiziksel bir mutasyon geçiren karakterin yeşil renkte olması tesadüf değildir. Radyasyon, zehir veya kimyasal tepkilerin genellikle yeşil veya sarı tonlarında olması karakterin yeşil vücudunu açıklayabilmektedir (Görsel 8).



**Görsel 8.** Marvel: Hulk Earth 616 [İllüstrasyon] (Bagley ve Hennesey, 2014).

Amerikalı izgi roman sanatçısı ve illüstratör Bagley, pek çok Marvel izgi romanının izerliğini yapmıştır. 2014 yılında Hulk Serisi'ni görselleştirmiş ve izgisel olarak başladığı eserlerini dijital etkiler ile güçlendirmiştir. Bagley, Hulk karakterini görselleştirirken onu Heracles'ten soyutlamamış ve klasik Roma tipolojisini Hulk karakterine de uyarlamıştır. Bruce Banner'ın koyu renk saçları, kavisli ve yakın kaş yapısı Orta Avrupa'lı, Akdeniz insanının kalıtsal özelliklerini andırmaktadır (Görsel 9).



Görsel 9. Marvel: Hulk – Bruce Banner [İllüstrasyon] (Bagley, 2014).

Başlangıç noktası genellikle çizgi roman – grafik romanlar olan bu karakterler, animasyonlara, beyaz perdeye, video oyunlarına da yansımıştır (Görsel 10). Hikâyelerin farklı platformlardaki versiyonlarındaki karakterler ilk ortaya çıktıkları noktadaki halleri ile nüanslar dışında bütünleşmek adına aynıdır (Görsel 11).



Görsel 10. Marvel's Avengers: Secret Wars [Animasyon], 2013 (Marvel, 2013).

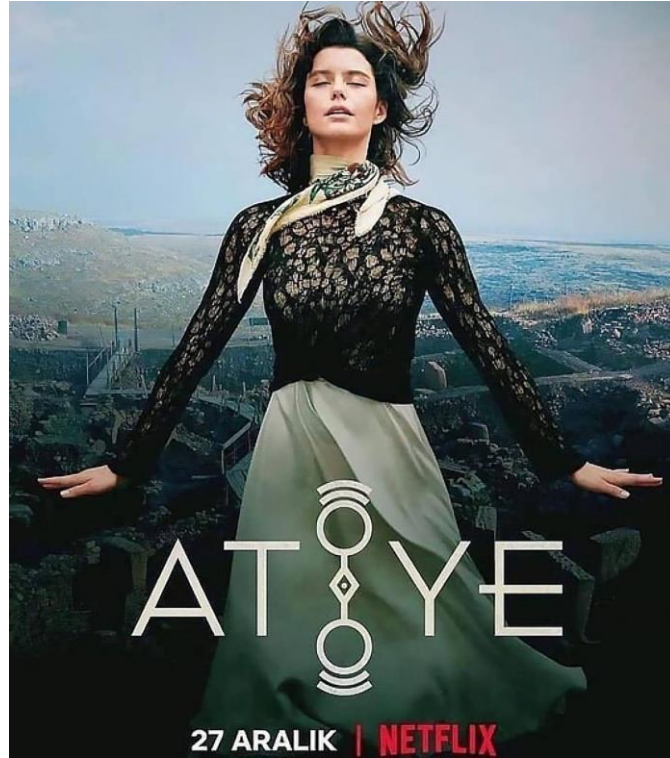


Görsel 11. Thor: The Dark World [Film], 2013 (Marvel, 2013).

Türkiye’de geleneksel mitoloji alanında *Tarkan*, *Kara Murat* ve *Karaoğlan* gibi karakterlerin grafik tasarımları ve beyaz perde uyarlamaları yapılmış olsa da bu içeriklerin çağdaştırılmış versiyonlarının üretimi dünya geneline kıyasla daha azdır. Buna karşın son dönemlerde en çok Netflix gibi dijital platformlarda ünlene dizilerde veya filmlerde çağdaş mitoloji kavramı sıkça konu edilmeye başlanmıştır. İlk sezonu 2020 yılında yayımlanan ve başrolünde Beren Saat’in rol aldığı *Atiye* dizisi, geleneksel Türk mitolojisinin, çağdaş mitolojiye uyarlandığı bir hikâyeyi anlatmaktadır. Dizi, gizemli semboller, esrarengiz olaylar ve mitolojik unsurlarla dolu bir dünyada geçmektedir. Buna göre, başkarakter olan Atiye’nin, İstanbul’da yaşayan bir ressam olarak başlayan hayatının, mitolojik bir geçmişe sahip antik bir tapınak olan Göbeklitepe’ye bağlı olduğunu keşfetmesini konu almaktadır. Atiye, Göbeklitepe’ye olan bu gizemli bağlantısını araştırırken, mitolojik semboller ve eski efsanelerden oluşan bir yolculuğa çıkmaktadır. Atiye’nin hikâyesi, modern dünyaya ait bir karakterin antik mitoloji ve gizemli geçmişle etkileşimini anlatarak çağdaş mitolojiye ait kurgular arasında örnek gösterilebilmektedir. Atiye karakterinin fiziksel özelliklerine bakıldığında ona hayat veren Beren Saat’in ortalama Türk kadını fizyolojisine uygun minyon yapısı, kumral saçları ve ela gözleri öne çıkmaktadır. Her şeyden önce Atiye sakin, içe dönük ve duygusal bir karakterdir ve bu karakter yapısı giyim tazındaki klasik parçaların nötr tonlarla eşleşmesi ile vurgulanmıştır (Görsel 12).

Sonuç olarak çağdaş mitoloji, geçmişin mitolojik hikâyelerini günümüzün kültürel ve sosyal gerçeklikleriyle birleştirerek yeni hikâyeler ve anlatılar yaratma potansiyeline sahiptir. Bu, insanların mitolojik mirası güncel bir şekilde anlamalarını sağlar ve çağdaş dünyanın karmaşıklıklarını anlatmak için etkili bir araç olabilmektedir. Çağdaş mitolojinin önemi, insanların kimlik, inanç ve anlam arayışlarında çağdaş hikâye anlatımının gücünü vurgular ve kültürel bir köprü oluşturarak insanları birleştirici bir etkiye sahip olabilmektedir.





Görsel 12. The Gift: Atiye, 1.sezon (Netflix, 2019).

#### 4. Çağdaş Mitoloji Ekseninde Türk Destanları Arketiplerinin Yeniden Karakter Tasarımı Dair Örneklemeler

Türk destanları, zengin bir mitolojik mirasa sahiptir ve bu destanlarda yer alan karakterlerin çoğu klasik mitolojik arketiplerle bağlantılı olduğu makalenin karakter tasarımı üretim incelemelerinde vurgulanmıştır. Türk Destanları mitolojik arketipler bakımından oldukça zengindir. Örnek vermek gerekirse *Asena (Kurt Ana)*, *Alp Er Tunga*, *Battal Gazi*, *Efsanevi Ejderha* ve *Tanrı Ülgen* gibi belli başlı örnekler çağdaşlaştırılabilmektedir. Bu arketiplerin taşıdıkları anlam, sembolize ettikleri kavram karakter tasarımına başlanmadan önce belirlenmelidir. Belirlenen kavramlar çerçevesinde, karakterin içinde olduğu senaryo da göz önünde bulundurularak, ait olduğu kültür ve dönem içerisinde o karakterin yeniden tasarlanabilmesi mümkün olacaktır.

Örneklem geliştirmek için yaratım gibi çok temel ve her şeyin başlangıcı sayılan *Yaratılış Destanı'nın* başkarakteri Tanrı Ülgen ele alındığında görülecektir ki; Ülgen, Türk mitolojisinde yüce bir varlık olarak kabul edilmektedir. O, gökyüzünün ve hava olaylarının tanrısıdır. Ayrıca adaletin, bilginin, sağlığın, bereketin ve savaşın koruyucusu olarak da bilinmektedir. Türk halk inançlarında, Tanrı Ülgen'e dua ederek bereket, sağlık ve güvenlik gibi konularda yardım istenmektedir. Birçok kaynakta Ülgen, Kayra Han ile aynı Tanrı olarak ele alınmıştır. Çoban'a (2013, s. 195) göre ise Tanrı Ülgen insanın koruyucusu ve iyilik tanrısı olarak Kayra Han tarafından var edilmiştir. Buna göre Kayra Han ile Tanrı Ülgen arasındaki en temel fark Kayra Han'ın evrenden önce de var olması, Ülgen'in ise evrenin doğuşu ile var olmasıdır. Yani evrenin düzenini veya başka bir deyiş ile tasarımını oluşturan Tanrı Ülgen'dir.

Bu görüşten hareketle kaynağını dini inançlardan alan Türk mitolojisinin çoktanrılı yapısı Ülgen'in Kayra Han'ın şefkatli ve affedici yönlerini temsil ettiği düşünülmektedir (Çoban, 2013, s. 195). Böylece Kayra Han Tanrı Ülgen ile eşleşmiştir. Şefkatli ve affedici olarak addedilen Tanrı Ülgen, yeniden tasarlanırken Tanrısal ve güçlü özelliğinin yanı sıra uzlaşmacı bir karakter olduğunu da gösteren bir sembol veya renk bu tasarıma dahil edilmelidir. Bazen bu karakter özellikleri yüz ifadesi gibi fiziksel özelliklerle de verilebilmektedir. Tanrı Ülgen, Türk mitolojisinde göksel olaylar ile ilişkilendirildiği için onun sembolüğü gök gürültüsü ve şimşektir. Ülgen'in yıldırımlarının düştüğü yer kutsal kabul edilmektedir (Çoban, 2013, s. 195). Dolayısıyla Ülgen karakteri tasarlanırken şimşek sembolünün karakterin kostüm ve aksesuarlarda kullanılması iyi bir fikirdir.

Tanrı Ülgen Yaradılış Destanı'nın başlangıcında suyun üzerinde tasvir edildiği için kaz veya kuğu biçiminde ortaya çıksa da genelde insan şeklinde tasvir edilmiştir. Bazen Ülgen bozkurt, alageyik ve kartal gibi Türk kültürünün önemi bir parçası olarak görülen hayvan figürleri biçiminde de gözükmektedir. Tanrı Ülgen, insan olarak tasvirinde iri ve uzun boylu, beyaz uzun saçlı, uzun sakallı iken gökyüzü ile ilişkilendirildiği için kıyafetleri mavidir ve geleneksel Türk kalpağı ile tasvir edilir (Kunos ve Radloff, 1998, aktaran Çoban, 2013, s. 198).

Sembolik açıdan bakıldığında ve destan metni incelendiğinde Tanrı Ülgen, evrenin dengesini koruyan bir güç olarak tanımlanmaktadır. O, doğanın güçlerini temsil eden ve insanlığın sürdürülebilir bir geleceğe yönelmesine yardımcı olan bir varlık olarak görülmektedir. Ayrıca Tanrı Ülgen, gök gürültüsü ve şimşeklerin yanı sıra rüzgâr, güneş ve su gibi doğal elementlerin de kontrolünü elinde tutmaktadır. Bu elementlerin uyum içinde çalışmasıyla dünyanın ekolojik denge ve uyumunu sağladığı göz önünde bulundurulduğunda insanlığın doğal kaynakları sürdürülebilir hale getirmeleri ve doğaya hak ettiği özeni göstermeleri için ilham vermektedir.

Bütün bu doğa, yaratım ve evren konseptine ek olarak, efsaneye göre adaletin ve eşitliğin savunucusu olan Tanrı Ülgen, insanlar arasında barış ve hoşgörüyü teşvik eder. Destan metninde doğaya ve diğer insanlara zarar verilmesini yasak kılmış, bu yasağa uymayan her kim olur ise onu yeraltına göndermiştir (Uğurcan, 2016, aktaran Alkır, 2021, s. 55). Yani iyi ve kötüyü bekleyen cennet ve cehennem benzeri yerlerin destandaki varlığı adalet kavramına da dikkat çekmektedir. Bu sembolik ise çağdaş mitolojide Tanrı Ülgen'in rolünü, insanların doğal dünya ile uyum içinde yaşamasını, çevreye duyarlı olmayı ve sürdürülebilirlik ilkesi ile özdeşleştirebilmektedir.

Yukarıda verilen semboliklerin çağdaş mitoloji ekseninde yeniden kurgulama örnekleri ve bu kurgulara bağlı olarak üretilecek olan karakter tasarımları, Tanrı Ülgen'in geleneksel mitolojik rolünü çağdaş bir anlayışa uyarlamayı amaçlamaktadır. Bu şekilde, insanlar Tanrı Ülgen aracılığıyla doğa ile bağlantı kurabilir, çevresel sorunlara karşı duyarlılık geliştirebilir ve insanlar arasında daha adil ve hoşgörülü bir dünya yaratmaya yönelik eylemler gerçekleştirebilmektedir.

1914 yılında kurulan AIGA yani *American Institute of Graphic Arts*, grafik tasarımın ve tasarımcının topluma ve ekosisteme karşı olan sorumluluklarını belirlemiş ve sınırlarını çizmiştir. Buna dayanarak, 2007 senesinde AIGA tarafından yenilenen bildiri *resimlemelerin kullanımı, tipografinin kullanımı ve ekolojik problemler* başlıklarına AIGA'nın *Profesyonel Mesleğin Standartları* isimli genelgeyi yayımlayarak tasarımcının halka karşı sorumlulukları bölümü de eklenmiştir (Aykan, 2008, s. 65). Söz konusu bölüme ilişkin maddelerden, *profesyonel bir tasarımcı toplumların inanç ve kültürel değerlere karşı hassas olması ve iletişimde hoşgörülü ve anlayış benimsemesi* maddesi destan ve mitoloji gibi ait oldukları toplumun ayna tutan kavramlara yönelik tasarımsal projelerin üretilirken esas motivasyon kaynağını vurgulamaktadır.

## 5. Sonuç

Bu çalışma kapsamında elde edilen veriler; geleneksel mitolojinin, insanlık tarihinin, yaşam felsefesinin hatta inançların bir yansıması olduğunu ve mitolojik figürlerin folklorik motifler olabileceğini göstermiştir. Bu sonuç, anlatıma dayalı kültürel motiflerin, bağlı oldukları toplumun yapısını, inançlarını, yaşam şekillerini, beğeni düzeylerini ve ahlak kavramı gibi değerli unsurlarının önemine dikkat çekmektedir. Dolayısıyla bu mitolojik varlıkların, ait oldukları kültürlerini ifade etmek noktasında eğlenceli ve sanatsal bir araç oldukları yorumu yapılabilir. Esas problem ise bu unsurların değişen dünya düzeni, ekonomik koşullar ve teknoloji karşısında duyarsız kalamayan insan beğenisinin ve algısının odak noktası oluşturabilmeye devam edebilmesidir.

Makalede incelenen örnekler bakıldığında Marvel Comics, DC, Netflix ve Fox Kids gibi dünya çapında işler yapan, yüksek bütçeli yapımcıların çağdaş mitoloji kavramını görselleştirerek bu problemi çözdükleri görülmektedir. Burada önemli olan hiç şüphesiz ki; senaryo ve senaryoyu görselleştirme işleminin niteliğidir. Özellikle de çizgi roman, grafik roman gibi yazının ağırlığını görsele dayandıran türler için üretilen karakter tasarımları zaman içerisinde karakterin kendisi ile bütünleşerek beyaz perdeyi de etkilemiş, çizgi film veya beyaz perde için seçilen başroller de bu karakter tasarımlarını referans almıştır.

Söz konusu yapımcıların eserlerine bakıldığında karakter tasarımları kendi içerisinde belli başlı üretim tekniklerine ve sıralı ilkelere sahiptir. Buna göre makale çalışmasındaki örnekler de benzer bir sıralamada incelenmiştir. Bu başarılı örnekler beraberinde Türk kültürüne ait destanların arketiplerini düşündürmüş ve literatüre bakıldığında dünyadaki örnekleri gibi modern mitoloji kavramının içinde bir Türk mitolojisi karakteri örneği olmadığı gözlemlenmiştir. Bu nedenle geleneksel Türk mitolojisine ait kültürel motifler olarak nitelendirilen bu mitosların varlığını sürdürmesi, en az bir tarihi eserin korunması kadar önem arz ettiği düşünülmektedir.

Bu düşünceden yola çıkarak makale çalışmasının *Çağdaş Mitoloji Ekseninde Türk Destanları Arketiplerinin Yeniden Karakter Tasarımı Dair Örneklemeler* başlığında Türk mitolojisine ait varlıkların çağdaşlaştırılarak tasarlanmasına dair fikirler sunulmuştur. Özellikle yaratım gibi temel bir konuyu işleyen Yaradılış Destanı'nın başkarakteri Tanrı Ülgen örnekleme üzerinde durularak, çeşitli anlatılar ve yazıtlardaki tariflerden yola çıkılmış ve bu karakter görselleştirildiği takdirde dikkat edilebilecek bazı unsurların altı çizilmiştir.

Sonuç olarak bu makale; diğer toplumların kültürlerine ait mitolojik figürlerin günümüzde varlıklarına devam edebilmelerini sağlayan asıl yöntemlerden birisi olan çağdaş mitoloji kapsamında; geleneksel Türk mitolojisinin de uyarlanarak kültürümüzün bilinirliğine, kalıcılığına katkı sağlamayı amaçlamıştır. Karakter tasarımı, animasyon, konsept tasarımı ve illüstrasyon alanında çalışmalar yapan, yapmak isteyen tasarımcı ve tasarımcı adaylarına kılavuz niteliğinde olması hedeflenen çalışmanın, literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## Kaynakça

- Alkır, Y. (2021). Kahramanın cehenneme yolculuğu: Altay Destanı Maaday Kara'da ve İlahi Komedyada cehennem tasviri. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi, Yazılı, Sözlü ve Elektronik Ortamda Kahramanlık*, 5 (3), 51-61.  
[https://dergipark.org.tr/tr/pub/akaded/issue/64858/999488#article\\_cite](https://dergipark.org.tr/tr/pub/akaded/issue/64858/999488#article_cite)
- Aykan, O. A. (2008). *Grafik tasarımında etik: "Grafik tasarımcının sosyal ve kültürel sorumlulukları"* (Tez no: 28588225) [Yüksek lisans tezi, Marmara üniversitesi]. ProQuest Dissertations & Theses Global. [www.proquest.com/dissertations-theses/grafik-tasariminda-etik-tasarimcinin-sosyal-ve/docview/2567984484/se-2](http://www.proquest.com/dissertations-theses/grafik-tasariminda-etik-tasarimcinin-sosyal-ve/docview/2567984484/se-2)
- Bagley, M. (2014). *Marvel: Hulk – Bruce Banner* [İllüstrasyon]. Read Comic Online. <https://readcomiconline.li/Comic/Hulk-2014/Issue-4?id=22087#3>
- Bagley, M. ve Hennesey, A. (2020). *Marvel: Hulk*, [İllüstrasyon]. Marvel Fandom. [https://marvel.fandom.com/wiki/Hulk\\_Vol\\_3\\_6?file=Hulk\\_Vol\\_3\\_6\\_Textless.jpg](https://marvel.fandom.com/wiki/Hulk_Vol_3_6?file=Hulk_Vol_3_6_Textless.jpg)
- Bandini, M. (2020). *Thor: Revelotions*, [İllüstrasyon]. <https://readcomiconline.li/Comic/Thor-2020/Issue-16?id=187611#6>
- Beals, R. L. ve Hoijer, H. (1991). Antropolojinin konusu ve alanı (G. Erginer, Çev.). *DTCF Dergisi*, 35(2), 9 – 34. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2152906>
- Brenda, C. (Yönetmen). (2012). *Brave* [Cesur] [Animasyon Film Afişi]. Disney Studios. <https://tr.pinterest.com/pin/782922716474669448/>
- Can, Ş. (1997). *Klasik Yunan mitolojisi*. İnkılâp Kitabevi.
- Çoban, R. V. (2013). Türk mitolojisinde iyilik tanrısı Ülgen'in inanıştaki yeri, tasviri ve kökeni. *Bilim ve Kültür Dergisi*, 1, 192-198. <https://docplayer.biz.tr/155860177-Turk-mitolojisinde-iyilik-tanrиси-ulgen- in-inanistaki-yeri-tasviri-ve-kokeni.html>
- Defalco, T., Sanderson, P., Brevoort, T., Teltelbaum, M., Wallace, D., Darling, A., Forbeck, M., Cowsill, A. ve Bray, A. (2019). *The Marvel encyclopedia*. DK Publishing.
- Elçin, Ş. (1986). *Halk edebiyatına giriş*. Akçağ Yayınları.
- Eliade, M. (2016). *Mitlerin özellikleri* (S. Rifat, Çev.). Alfa Yayınları.
- George, J. (Senarist), Güvenatam, O. (Yapımcı) ve Açıktan O. (Yönetmen). (2019, 27 Aralık). 1.sezon [Dijital Platform Dizisi]. *The Gift: Atiye*. OGM Pictures, Netflix. <https://www.imdb.com/title/tt10075318/mediaviewer/rm3639706369/>
- Günaltay, Ş. (1938). *Türk tarih tezi hakkındaki intikatlara mahiyeti ve tez'in kat'i zaferi*. Türk Tarih Kurumu.
- Karakoç, O. (2008). *Sinemada renk olgusu "Ölümsüz"* (Tez no: 28552411) [Yüksek lisans tezi, Marmara üniversitesi]. ProQuest Dissertations & Theses Global. <https://www.proquest.com/dissertations-theses/sinemada-renk-olgusu-ölümsüz/docview/2606878171/se-2>

- Karashinođlu, Ő. (2021). Karakter tasarım yaklařımları. *Akademik Sanat*, (13), 24-35.  
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1738378>
- Klein, N. (2020). *Thor: The return of Donald Blake* [İllstrasyon]. Read Comic Online.  
<https://readcomiconline.li/Comic/Thor-2020/Issue-9?id=177444#10>
- Kprl, M. F. (2011). *Trk edebiyatı tarihi*. Akađ Yayınevi.
- Marvel Studios. (2013) *Marvel Avenger: Secret Wars*, Disney XD [Animasyon].  
<https://www.marvel.com/articles/tv-shows/the-avengers-return-for-an-action-packed-one-hour-marvel-s-avengers-secret-wars-season-four-premiere-on-saturday-june-17-on-disney-xd>
- Russel, P. C. (2017). *Mr. Wednesday* [İllstrasyon]. American Gods Fandom.  
[https://americangods.fandom.com/wiki/Mr.\\_Wednesday/Novel?file=AG\\_Comic\\_Odin.jpg](https://americangods.fandom.com/wiki/Mr._Wednesday/Novel?file=AG_Comic_Odin.jpg)
- Russel, P. C. (2017). *Mr. Wednesday'in portresi* [İllstrasyon]. American Gods Fandom.  
[https://americangods.fandom.com/wiki/Mr.\\_Wednesday/Novel?file=Wednesday\\_comic\\_4.jpg](https://americangods.fandom.com/wiki/Mr._Wednesday/Novel?file=Wednesday_comic_4.jpg)
- Russel, P. C. (2017). *Kâhin Mr. Wednesday* [İllstrasyon]. American Gods Fandom.  
[https://americangods.fandom.com/wiki/Mr.\\_Wednesday/Novel?file=Comic\\_Odin\\_A.jpg](https://americangods.fandom.com/wiki/Mr._Wednesday/Novel?file=Comic_Odin_A.jpg)
- Sivriođlu, U. T. (2015). Aryan teorisi Trk tarih tezi. *Akademik Tarih ve Dřnce Dergisi*, 2 (6), 1-27.  
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/285780>
- Taylor, A. (Ynetmen). (2013). *Thor: The Dark World* [Film]. Marvel Studios.  
<https://www.imdb.com/title/tt1981115/mediaviewer/rm1806760449/>
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Oxford Focal Press.

## Bilim Kurgu Edebiyatı ve Sinemasında Zaman-Mekân Kavramları: *Değiştirilmiş Karbon* [Altered Carbon]\*

### Time-Space Concepts in Science Fiction Literature and Cinema: *Altered Carbon*

Afra Keleş Dilekçi, Yaşar Üniversitesi, 0000-0002-9370-2305

Zeynep Tuna Ultav, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Yaşar Üniversitesi, 0000-0003-0478-7333

Müge Sever, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Yaşar Üniversitesi, 0000-0001-7478-2816

#### Özet

Mimarlık ve iç mimarlık alanları edebiyat, sinema gibi farklı disiplinlerle etkileşim halindedir ve özellikle mekânsal anlamda önemli bir buluşma noktasına sahiptirler. Gelecek tasarımları söz konusu olduğunda, kuşkusuz bilim kurgu eserleri mimari kesitte önemli bir rol oynamaktadırlar. Geçmiş-gelecek, zaman-mekân ilişkisini en iyi ifade eden bilim kurgu alt türlerinden biri olan Siberpunk türünün ise, zaman kavramının mekânsal yansımalarını anlayabilmek adına önemli bir örnek olduğu söylenebilir. Richard K. Morgan'ın 2002'de yazmış olduğu *Değiştirilmiş Karbon* [Altered Carbon], 2018'te televizyon dizisi olarak uyarlanmıştır. Uyarlama, edebi mekânın televizyon dizisi mekânına dönüşümüyle üç, hatta zaman ile birlikte, dört boyutlu algılanabilir hale gelmektedir. Makale; edebiyat ve televizyon dizisi olarak iki farklı medyadaki mekân sunumuna odaklanır. *Değiştirilmiş Karbon* edebi eserinin okunduktan sonra, aynı adlı televizyon dizisi izlenmiş ve sinema, mimarlık ve edebiyat ilişkisi literatürüne dayanarak mekânsal analizler yapılmıştır. Bu iki farklı medyadaki mekân sunumunda ortaya çıkan farklılıklar ve benzerlikler, mekânın temsili ve sunumuna ilişkin tartışmalarda, farklı medya ve araçların kullanımının tartışılması ile ilgili olarak katkıda bulunur. *Değiştirilmiş Karbon* edebi eserinde tasvir edilen mekânlar ile televizyon dizisine uyarlanmış olan aynı eserin mekânlarının karşılaştırma ve analizlerini yaparak; ortaya çıkan kavramlarla birlikte edebiyat, sinema ve mimarlık arasındaki ilişkiye değinmeyi amaçlar. Çözümleme; edebiyat, sinema ve mimarlık disiplinleri arasındaki ilişkide, geçmiş ve gelecek arasındaki ilişkinin kurulması ve gelecek mekânlarının ve tasarımlarının anlaşılması açısından literatüre önemli bir katkı sağlar.

**Anahtar Sözcükler:** Bilim kurgu edebiyatı, bilim kurgu sineması, zaman, mekân, Değiştirilmiş Karbon.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Mimarlık, edebiyat, sinema.

#### Abstract

Architecture and interior design interact with different disciplines such as literature and cinema, and they have an important meeting point especially in spatial terms. Undoubtedly, science fiction works play an important role in the architectural cross-section when it comes to future designs. Cyberpunk genre, which is one of the science fiction sub-genres that best expresses the past-future, time-space relationship, can be recognized to be an important example for understanding the spatial reflections of the concept of time. *Altered Carbon*, written by Richard K. Morgan in 2002, was adapted as a television series in 2018. The adaptation becomes three-dimensional, even four-dimensional with time, with the transformation of literary space into television drama space. The article focuses on the presentation of space in two different media as literature and television series. After reading the *Altered Carbon* literary work, the television series of the same name was watched and spatial analyzes were made based on the relationship between cinema, architecture and literature. The differences and similarities that arise in the presentation of space in these two different media contribute to the discussion of the use of different media and tools in the discussions on representations and presentations of space. By comparing and analyzing the spaces depicted in the *Altered Carbon* literary work and the spaces of the same work adapted to the television series; the article aims to touch on the relationship between literature, cinema and architecture with emerging concepts. Analysis makes an important contribution to the literature in terms of the relationship between the disciplines of literature, cinema and architecture, the establishment of the relationship between the past and the future, and the understanding of future spaces and designs.

**Keywords:** Science fiction literature, science fiction cinema, time, space, *Altered Carbon*.

**Academical Disciplines/Fields:** Architecture, literature, cinema.

\* Bu çalışma Afra Keleş Dilekçi'nin 2022 yılında Yaşar Üniversitesi'nde tamamladığı 'Technology-history juxtaposition within the spaces of cyberpunk literature and cinema: Reading Altered Carbon [Siberpunk edebiyatı ve sinema mekânlarında teknoloji-tarih birlikteliği: Altered Carbon'u okumak]' başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

## 1. Giriş

Farklı disiplinlerin birbirleriyle ilişkilendirilmeleri, bu disiplinlerin gelişimi açısından önemli rol oynamaktadır. Mimarlık ve iç mimarlık alanlarının da diğer alanlarla ilişkilendirilmeleri mekânsal anlamda gelişim sağlayabilmek adına önemlidir. Mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinin de edebiyat ve sinema gibi farklı disiplinlerle güçlü bir etkileşim içerisinde olduğunu ve bu nedenle mekân tasarımlarının gelişmesi açısından edebiyat ve sinema alanlarına bakmak gerektiğini söylemek mümkündür. Mimarlık kuramının sinema ve edebiyat gibi farklı disiplinlerle ilişkilendirilmesi, mekân kavramının daha iyi anlaşılmasını sağlayacak, ayrıca mimarlık ve iç mimarlık alanlarına tasarımsal anlamda önemli katkıları olacaktır. Özellikle gelecek tasarımları için bilim kurgu edebiyatındaki ve sinemasındaki mekânsal betimlemeleri çözümlenmek oldukça önemlidir.

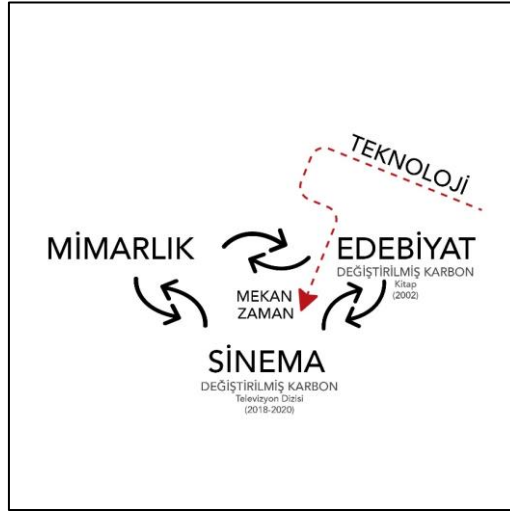
Edebiyatta mekân, fiziksel, toplumsal ve psikolojik açıdan pek çok anlam ifade etmektedir. Bu da edebi eserlerdeki mekânların bir dil olma özelliği kazandığını gösterir. Edebi eserlerdeki bu mekânlar aynı zamanda kültürel hayattaki değişimleri ifade etmekte ve sosyal çevreyi sergilemektedirler (Şengül, 2010). Bu nedenle, bu mekânların mimari alanda incelenmeleri oldukça önemlidir. Edebiyatın bir yansıması olan sinema da mekân kavramı ile ilgili önemli ipuçları sunmaktadır. Pallasmaa'ya göre sinemada kullanılan mekân, kurgulanan olayı tamamen farklı hikâyelere dönüştürebilir. Bir olayın hangi mekânda gerçekleştiği o olayın algılanma şekli açısından oldukça önemlidir. Bu nedenle Pallasmaa, sinemada sunulan mekânın mimariden ayrılmasının mümkün olmadığına inanmaktadır (aktaran Ünver, 2012). Mekân kavramının hem edebiyatı hem de sinemayı etkileyen önemli bir olgu olduğu düşünüldüğünde, bu disiplinlerin birbirleriyle olan etkileşimlerinin kaçınılmaz olduğunu söylemek mümkündür. Bu nedenle de mekânsal çözümlenmelerin edebi ve sinematik eserler üzerinden yapılmasının mimarlığa ve iç mimarlığa önemli ipuçları sunabileceği söylenebilir. Özellikle bilim kurgu eserlerindeki mekânlar, gelecek mekânlarını tasarlayabilmek adına mimarlık alanında yol gösterici olabilir (Tekin, 2016).

Bu arka plandan yola çıkarak bu çalışmada amaç; bilim kurgu eserlerindeki mekân tasarımlarını çözümlenmek ve bu eserlerin gelecek tasarımlarına nasıl bir yol gösterdiğini anlamaktır. Odak noktası, zaman-mekân kavramları kapsamında bilim kurgu eserlerinin gelecek mekânları ile ilgili ne gibi ipuçları sunduğunu çözümlenmektedir. Bilim kurgu eserlerindeki gelecek mekânlarını çözümlenerek zaman ve mekân kavramları arasındaki ilişkiyi anlamak ve bu ilişkiye dayalı şekilde zaman kavramının ilişkilendiği teknoloji kavramını da mekân ve zaman doğrultusunda irdelemek amaçlandığından, çalışmada ilk olarak disiplinlerarası ilişkiyi anlamak adına edebiyat, sinema ve mimarlık-iç mimarlık ilişkisi tartışılmaktadır. Çalışmanın öncelikli alanı olan bilim-kurgu edebiyat ve sinemasını anlamak adına edebiyat, sinema ve mekân ilişkisine ilişkin, ele alınan tartışmaların ardından bilim kurgu türüne odaklanılmaktadır. Gelecek mekânları ve ileri teknoloji söz konusu olduğunda önemli ipuçları barındıran ve bilim kurgu alt türü olan Siberpunk1 türü bu çalışmada spesifik olarak incelenmektedir. Siberpunk türü ve bu türün sahip olduğu gelecek betimlemeleri detaylı bir şekilde çözümlenmiştir. Bu nedenle bu türün örneklerinden olan Richard K. Morgan'ın *Değiştirilmiş Karbon* (*Altered Carbon*) romanı edebiyat-mekân ilişkisini anlamak adına, uyarılma olan *Değiştirilmiş Karbon* dizisi ise sinema-mekân ilişkisini çözümlenmek adına örnek alan çalışması olarak ele alınmaktadır.

Bu doğrultuda yöntem olarak öncelikle, edebiyat-sinema-mekân, zaman-mekân ve teknoloji konuları arasındaki ilişkiye dayalı bir literatür taraması yapılmış ve çalışmayı destekleyen veriler edinilmiştir. Bu çalışmada özellikle edebiyat ve sinema disiplinlerine bakılmış ve mimarlığın bu disiplinlerle ilişkisi araştırılmıştır. Ardından edebiyat ve sinema ile ilişkili makale ve çalışmalar ayrıntılı olarak incelenmiştir. Araştırma konusuna uygun olarak Richard K. Morgan'ın *Değiştirilmiş Karbon* romanı ve romanın uyarılması olan *Değiştirilmiş Karbon* dizisinin 1. sezonu örnek alan çalışması olarak belirlenmiş; yazar, kitap ve dizi hakkında konuya ilişkin gerekli veriler toplanmıştır. Öncelikle kitap okunmuş, dizi izlenmiş ve ardından kitaptaki konuyla ilişkili önemli bölümler ve diziden de gerekli görseller referans verileri olarak belirlenmiştir. Eserin ve dizinin sahip olduğu mekânsal betimlemelerin mimarlık ve iç mimarlık alanına zaman, mekân ilişkisi açısından önemli ipuçları sunması nedeni ile eserdeki betimlemeler ve dizideki mekânlar detaylı bir şekilde çözümlenmektedir. Makalede kent ve gezegen değerlendirmesi ile başlayan bu çözümlenme; kentte yer alan reklamlar, Hendrix Oteli, Ortega'nın evi, Aerium, Suntouch evi, Psychasec şirketi

<sup>1</sup> Siberpunk terimi ilk kez bir *hacker* çetesini anlatan Bruce Bethke'nin *Cyberpunk* adlı kısa öyküsünde kullanılmasıyla oluşmuştur. Canlılarda ve makinelerde bilgi alışverişini kontrol eden yönetim bilimi anlamına gelen Sibernetik (*Cybernetics*) ve özgürlük, bireycilik ve otorite karşıtlığı gibi düşünceleri savunan, toplumun geleneksel tabularına karşı çıkan ve genel ahlaki değerlerini reddeden gençlerin oluşturduğu bir hareket olan Punk kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır (Ersümer, 2013).

iç mekân ve mobilyalarının mekân-zaman ve teknoloji bağlamında tartışılması ile devam etmektedir. Bu çözümlerden önce eseri ve hikâyeyi anlamak adına Richard K. Morgan ve ele aldığı Takeshi Kovacs hikâyesinden detaylı bir şekilde söz edilmektedir. Ardından eserdeki zaman-mekân kavramlarının eser ile olan ilişkisinin anlaşılması açısından *Değiştirilmiş Karbon*'daki zaman ve mekân kavramları arasındaki ilişkiye değinilmektedir. Zaman kavramının önemli getirisi olan teknoloji de zaman ve mekân arakesitinde ayrıca incelenmektedir. Tüm bu ilişkinin mekânsal tasvirlerinin anlaşılması için de eser ve dizideki zaman-mekân ilişkisi detaylı bir şekilde ele alınmaktadır (Görsel 1). Bu bölümde roman ve dizideki zaman ve mekân kavramları spesifik bir şekilde tartışılmış özellikle zaman-mekân kavramlarının yarattığı mekânsal olgulara odaklanılmıştır. Buna ek olarak zamanın yarattığı teknoloji ve bu teknolojinin mekânla kurduğu ilişkiye de ayrıca yer verilmiştir.



Görsel 1. Kavram Diyagramı

## 2. Edebiyat, Sinema ve Mekân

Basa'ya göre dil tüm disiplinler için oldukça önemli bir unsurdur ve bir bilgi de ancak kelimeler ile var olduğunda bilgiye dönüşmektedir. Bu nedenle edebi eserler de pek çok farklı disipline yol gösterici olabilmektedirler (Basa, 2000). Dünyayı anlamının yollarından biri olan edebiyat, yaşamdan aldığı verileri okuyucuya sunmakta ve kendi dünyasında gezdirmektedir. Bunu da şüphesiz kurmaca dünyaları ve kurgusal mekânları ile yapmaktadır (Tally, 2013). Mekân kavramının edebiyat içerisindeki bu tanımı, mimari alanda da benzer bir şekilde görülmektedir. Nobbs, mimari alanın heykel, dans ve resim gibi alanlara kıyasla tıpkı edebiyat gibi hem duygusal açıdan hem de tema açısından daha geniş bir alana sahip olduğunu düşünmektedir. Edebiyatın kelimeleri, mimarlığın da tuğlaları düzenlediğini söyleyerek edebiyat ve mimarlık arasında bir benzerlik söz konusu olduğundan söz etmektedir (Nobbs, 1923). Edebiyatta dil ile, mimarlıkta ise görsel yollar ile ifade edilebilen mekân, aslında iki alanda da kurguya dayanmaktadır. Bu iki disiplin arasındaki benzerlik aslında edebiyat ve mimarlık disiplinlerinin birbirinden yararlanabileceğinin bir göstergesidir. Hem mimarlığın hem de edebiyatın sahip olduğu mekân kavramı bu iki disiplinin önemli bir buluşma noktasıdır. Bu nedenle, bu disiplinlerin birbirleriyle olan ilişkisini anlamak için de edebiyat ve mimarlık alanlarındaki mekân kavramlarını incelemek gerekmektedir.

Edebiyatla ortak yönleri bulunan farklı bir disiplin de sinemadır. Edebiyat ve sinema, benzer amaçlara sahip, fakat farklı araçlar kullanan iki ayrı disiplindir. D. W. Griffith'in film çekmesinin ardından yaptığı aslında Dickens'in yaptığıyla aynı olduğunu fark etmesi üzerine ilk kez edebiyat-sinema etkileşiminden söz edilmiştir. D. W. Griffith'e göre film çekmek resimle bir öykü anlatmak gibidir (aktaran Kale, 2010). Bu nedenle edebiyat ve sinema disiplinlerinin aslında birbirleriyle oldukça ilişkili alanlar olduğunu söylemek mümkündür. Edebiyat ve mimarlık arasında görülen etkileşim benzer şekilde sinema ve mimarlık disiplinleri arasında da görülmektedir. Pallasmaa'ya göre mimari imajları içermeyen neredeyse hiçbir film yoktur. Çünkü bir yer yaratmak mimarinin en temel eylemidir (Pallasmaa, 2007). Bu nedenle aslında her filmin mimarlıkla ilgili yansımaları sahip olduğunu ve mimariyi temsil ettiğini söylemek mümkündür. Sinema ve mimarlık ilişkisinde, film mimarisi, çağdaş gelişmelerin bir yansıması ve yorumu, yenilikçi vizyonlara bir test alanı ve mimarlık sanatına ve pratiğine farklı bir yaklaşım gerçekleştirilebilecek bir alan olarak üç farklı rol üstlenmektedir (Neumann, 1996).

Bilim kurgu eserlerinin çözümlenmesi özellikle gelecek mekânlarının tasarımı açısından yararlıdır. İlk örneklerinin 19. yüzyılda var olduğu bilim kurgu edebiyatı, insanın kendini ve evreni keşfetme isteği ile doğmuştur (Topuz, 2013). 20. yüzyılda sinema endüstrisinin var olmasıyla sinema alanında da kendini göstermeye başlamıştır. Teknoloji geliştikçe de bilim kurgu eserlerinin geleceğe atıfta bulunması ve gelecek mekânlarına ilişkin ipuçları vermesi, mimari alanda edebi söylemlerin ve sinema eserlerinin incelenmesinin önemini ortaya çıkarmıştır. Kullanılan olanaklar ve insanlığın keşifleri geliştikçe, yaratılan gelecek öngörülerini de önemli ölçüde değiştirmiştir. Bugüne dek pek çok bilim kurgu filmi yıllar öncesinden bugünle ilgili ipuçları vermiş, tasarımsal olarak da günümüz kent ve binalarını etkilemişlerdir (Căplescu, 2015). Bu örneklerden yola çıkılarak bilim kurgu filmlerinde ve edebi eserlerinde yaratılan mekânsal tasarımların gelecek tasarımlarına esin kaynağı olduğu ve günümüze yansıdığı açıkça görülmektedir. Düünden bugüne geçen sürede bilim kurgu geliştikçe Siberpunk, Dizelpunk, Uzay Operası gibi pek çok bilim kurgu alt türü oluşmuştur. Teknoloji ve gelecek kavramları ele alındığında ise kuşkusuz akla gelen bilim kurgu alt türlerinden biri de Siberpunk türüdür. Yakın gelecekteki yozlaşmış teknolojik yaşamı ele alan bu tür, geleceğin yaşam tarzını, toplumsal sorunlarını, mekânsal değişimlerini anlayabilmek için oldukça önemli bir türdür. Siberpunk kavramının teknolojiyi temsil eden ve aynı zamanda geleceğin karamsar yönlerini ele alan ve dönemin sosyal, ekonomik ve politik konularını anlatan bir bilimkurgu alt türü olması nedeni ile söz konusu gelecek tasarımları olduğunda Siberpunk türünün incelenmesi gereken bir bilim kurgu alt türü olduğunu söylemek doğru olacaktır. Bu nedenle Siberpunk türünün hem toplumsal hem de mekânsal anlamda çözümlenmesinin gelecek mekânlarında gerçekleşebilecek olası sorun ve değişimleri anlayabilmek için önemli olduğunu söylemek mümkündür.

### 3. Zaman ve Mekân

Tüm sanat dallarında olduğu gibi mimarlık alanı da temelde zaman ve mekân ilişkisine değinmektedir. Çünkü mimarlık yaşamla, ölümlerle, zamanla, dünyayla kuşkusuz iç içedir ve bireyi zaman ve mekân kavramları ile ilişkilendirerek insani bir ölçüyle boyutlandırmayı amaçlamaktadır (Pallasmaa, 2016). Bu nedenle zaman ve mekân olgularının hem birbirleri ile olan ilişkisini anlamak hem de mimari anlamda bu olguların önemine değinmek oldukça önemlidir.

Zamanın tanımı, en geniş anlatımla bir eylemin gerçekleştiği süre olarak yapılabilir. Zaman kavramının ölçülebilirliği onu nesnel bir olgu olarak gösterse de aslında öznel pek çok değere sahip soyut bir kavramdır. Günümüze dek fiziksel, biyolojik ve psikolojik gibi farklı pek çok zaman türü var olmuştur. Modern öncesi toplumlarda insanın rutinini oluşturan biyolojik zaman algısına ağırlıklı olarak rastlanması, modern toplumlarda ölçü birimleri ile ifade edilen fiziksel zamanın görülmesi ve postmodern zamanda ise psikolojik zaman algısının daha ağır basması gibi zaman kavramının farklı dönemlerde farklı tanımlarının ön plana çıktığı görülmektedir (Erdoğan ve Yıldız, 2018).

Mekân olgusunun ise kabaca Maslow'un çalışmasından yola çıkarak insanın barınma ihtiyacı sonucunda ortaya çıktığı söylenebilir (Bezci, 2016). Fakat mekân kavramının tanımı sadece sınırları olan bir boşluktan ibaret değildir. Mekân aynı zamanda görsel ve sembolik boyutlara sahip çok boyutlu bir olgudur. Roth mekânı fiziksel, algısal ve kavramsal olmak üzere üç farklı şekilde tanımlamaktayken; Schulz ise, mekân kavramını pragmatik, algısal, kavramsal, soyut ve varoluşsal olmak üzere beş şekilde anlatmaktadır (Erdoğan ve Yıldız, 2018). 20. yüzyılda ise tüm bu üç boyutlu algılanan geleneksel mekân kavramlarına bir dördüncü boyut olarak zaman kavramı eklenerek farklı bir mekânsal bakış açısı yaratılmıştır. Mekân-zaman kavramının birlikte ele alındığı bu önemli durum, kübist bir ressam grubunun daha gerçek bir izlenim yakalamak adına yapmış oldukları resim çalışmaları sonucu ortaya çıkmıştır. Kübizmin parçalı bir modernizm anlayışı ile gerçekliği ve tüm geleneksel görsel temsil sistemlerini kırması mekân- zaman ilişkisi konusunun yeniden yorumlanmasını sağlar. Kübistler aynı resimde aynı cismin farklı noktalarını birleştirerek ve üç boyutlu geleneksel perspektif algısına dördüncü boyut olarak zaman kavramını da ekleyerek farklı bir bakış açısı geliştirmişlerdir. "Kübist ressamlar, zaman ve mekânda tek bir çerçeve içindeki eşzamanlı, art arda (*sequential*) anları temsil etmeye çalışmış; çoklu mekân-zamansal farklı katmanlar temsil edebilen, tamamıyla parçalı bir resim yüzeyine dördüncü boyut kavramı olan Zaman'ı sunmuşlardır" (Öztürk, 2014). Dönem sanatçıları tarafından bu fikrin ilk kez ortaya atıldığı düşünülse de aslında matematikçi olan Hermann Minkowski 1980'li yıllarda zaman ve mekânın ayrı ayrı düşünülmesi durumunda tıpkı gölgeler gibi yok olabileceklerini ifade ederek mekân-zaman kavramlarının birbirleri ile olan ilişkisine değinmiştir (Altan, 2015). Zaman ve mekân kavramları günümüze dek farklı pek çok şekilde tanımlanmıştır. Mekânın boyutsal algıları ve zamanla ilişkilendirilmesi mimariye de önemli ölçüde yansımış, mekânsal algının zamanla ilişkisi mimari ölçekte de önemli derecede incelenmiştir.



Zaman ve mekânın edebiyatta var oluş biçiminden bahseden en dikkat çekici çalışmalardan biri Mikhail Bakhtin'in kronotop kavramını açıkladığı çalışmadır. Mekân ve zamanın edebiyat eserlerinde iç içe geçmiş bir halde var olarak anlatıda yer alan birçok kronotoptan bahseder. Yunanca *Kronos* (zaman) ve *topos* (yer) kelimelerinin bir araya gelmesinden oluşan *Kronotop* kavramı "bir zaman-uzam düğümüdür" (Bakhtin, 2014). Edebiyatta zaman ve mekân kuşkusuz anlatının en önemli parçalarıdır. Okurun zihninde yer eden bu iç içe geçmiş zaman-mekân yumakları anlatıya yaşam veren düğümlerdir (Doğru, 2020). "Mekân-zaman, anlatı düğümlerinin bağlandığı ve birleştiği yerdir" (Bakhtin, aktaran Sözen, 2008, s. 93-94). Zamanın mekânla iç içe geçerek anlatının içinde görünür hale gelmesi, olayları < somutlaştırır. Bakhtin'e göre metnin dışında yer alan zaman metnin zaman-mekânına yani kronotopuna sızarak etkiler. Yani metnin yazıldığı zamanda gerçekleşiyor olan tüm olayların etkisi anlatıda görülür, oradaki zaman ve mekânı da şekillendirir. Bu bağlamda aynı etkinin sinema üzerinde de olduğunu söylemek mümkündür. Mekân-zamanın hem edebiyatta hem de sinemada aynı şekilde düğümler olarak yer alıyor olması edebi anlatı ve sinematik anlatı arasındaki ilişkiyi tartışmaya değer kılar. 2002 yılında yazılan *Değiştirilmiş Karbon* romanında yer alan kronotoplarla 2018 yılında TV dizisi olarak yayımlanmaya başlanan *Değiştirilmiş Karbon* kronotopları açısından anlatı mekânı ve görsel anlatı mekânının yansımalarının tartışılması önemlidir.

Mekânın dördüncü boyut olarak eklenmesi ile oluşan ve modern mimarlıkta da yerini alan yeni mekân kavramına Kübizm ve Fütürizm sınırlarında farklı bakış açıları sunan önemli isimlerden biri Sigfried Giedion'dır. Giedion'a göre bu yeni mekân kavramı mimarlığın tipik niteliklerinden biri olmuştur. Bu fikirler ile bir nesnenin aynı anda farklı açılardan tasvirinin mümkün olduğuna ve bir eşzamanlılığın söz konusu olduğuna vurgu yapılmakta ve nesnelerin hareketine yoğunlaşarak devinimselliğin ön plana çıkarılması sağlanmaktadır. Giedion'un yoğunlaşmış olduğu bu fikirler sonucunda kütlelerin iç içe geçmesi (*durchdringung*), bütünü parçalanması, yüzeylerin eşzamanlılığı, iç-dış ilişkisi gibi tartışmalar meydana gelmiştir. Bu tartışmalar mimari alanda da kendini göstermiş Walter Gropius Dessau'daki Bauhaus'ta kullandığı şeffaf duvarlarla saydamlığı yansıtmış, iç içe geçme kavramına vurgu yapmıştır (Öztürk, 2014). Heynen (2011), Giedion'un Eiffel Kulesi deneyimi üzerinden aktardığı iç içe geçmiş mekânlar ve formların kaybolan sınırları üzerinden Paris kentinin tekrar tekrar, her kullanıcı tarafından yeniden üretilmesine ve zaman-mekân ilişkisine odaklanmıştır. Kübizm anlayışıyla zamana bağlı mekânın tekrar tekrar kendisini var etmesi sonucu, mekânın ruhundan bahsetmek mümkün hale gelmiştir. Mimarlık alanı da yeni mekân-zaman kavramının etkisiyle kütlelerin hareket kazanması, saydamlık ve eşzamanlılığın vurgulanması gibi farklı bir yönde gelişim göstermiştir. Kübizmle birlikte mimarlıkta ortaya çıkan parçalı ve eşzamanlı yaklaşım, Fütürizm ile birlikte, hız ve dinamikliğin dahil olmasıyla, yeni bir bakış açısı getirmiştir. 1900'lü yıllarda ortaya çıkan bu anlayış ile birlikte geliştirilen yenilikçi kent tasarımlarında yüksek teknoloji ürünü araç yolları ve yürüyen merdiven gibi yenilikler göze çarpmaktadır (Öztürk, 2014).

Zaman ve mekân kavramlarının ilişkisine ilişkin yapılan tartışmaların geçmişine bakıldığında bu kavramların birbirleri ile olan ilişkileri üzerine günümüze dek pek çok tanı konmuş olduğu görülmektedir. Bu iki olgunun modern çağa geçen sürede iki farklı kavram olarak kabul edilmesi, modern çağda ise oldukça benzer ve iç içe geçmiş kavramlar olarak ele alınması gibi farklı düşüncelere rastlamak mümkündür. Kaçmaz-Erk (2009) mimarlıkta zamanın değişiminin mekânı tanımladığını, zamanın tasarlanmadığını ancak mimariden farklı olarak sinemada hem mekân hem de zamanın tasarlandığını dile getirir. Sinemada mekânın değişmesi zamanı dönüştürmekte, zamanın değişmesi de mekânı etkilemektedir (Kaçmaz-Erk, 2009) Tüm bu tanımlar ele alındığında ise zaman ve mekân olgularının birbirlerinden bağımsız ve somut kavramlar gibi görünmelerine rağmen aslında birbirleri ile paradoksal bir ilişkiye sahip olduklarını söylemek mümkündür (Erdoğan ve Yıldız, 2018). Till (1996), mekânı deneyimlemenin zamana bağlı olduğunu düşünmekte ve zamanı okumanın mekânsal olarak gerçekleştirilebileceği fikrini savunmaktadır. Bu düşünce doğrultusunda mekân kavramının anlaşılması için zaman kavramı ile ilişkisine bakılması gerektiği ve mimari yansımalarını incelemenin mekânsal anlamda önemli olduğu söylenebilmektedir.

*Değiştirilmiş Karbon* dizisinin öncülü olarak görülebilecek 1982 yapımı Ridley Scott filmi olan *Blade Runner*'da da görülen zaman-mekân sıkışmasının bir benzerini dizide de gözlemlemek mümkündür. Sinema; geçmiş, bugün ve geleceğin aynı anda gösterilebildiği ve Tarkovsky'nin de bu durumu zaman içinde zaman olarak tarif ettiği bir sinema zaman oluşturmada özgürdür (Ertem, 2010; Gülüş, 2006). Kurguyla birlikte gerçeklik ve geçmiş, şimdi ve gelecek temsili aynı görüntü içinde var olur ve birbirleri içerisine eklenirler, zaman-mekân sürekli olarak birbiriyle ilişkili ve dönüşür durumdadır (İmamoğlu, 2021).

Zaman olgusu söz konusu olduğunda kuşkusuz en önemli konulardan biri de teknolojidir. Zaman kavramı, teknoloji kavramının varoluşuna ve gelişimine olanak vermiş ve gün geçtikçe dünya üzerindeki teknoloji kavramı oldukça gelişmiştir. Bilgisayar teknolojisinin insan hayatına girdiği ve bilginin sayısal kodlarla işlendiği dönem olan sayısal devrim sürecinde çeşitli pek çok dijital yenilik gerçekleşmiştir. İletişimin sayısal ifadelerle gerçekleştirildiği ve mekanik sistemlerin kullanıldığı bu sayısal devrimde, gelişen

teknoloji ve disiplinlerarası yaklaşım, sanal mekânlar, sanal malzemeler gibi mekânsal yeniliklere de olanak sağlamış ve mekân tasarımıyla ilgili de yenilikçi fikirler oluşmuştur. Bu teknolojik gelişmeler, malzeme, statik, dinamik, fiziksellik gibi kavramların sınırlarını genişletmiş, algılanmalarını bulanıklaştırmıştır. Sanal ve gerçek ilişkisi doğrultusunda oluşan hibrit (melez) mekânlar gibi yeni mekânsal tanımlar var olmuştur (Bezci, 2016). Bu nedenle zamanın meydana getirmiş olduğu teknolojinin mekân oluşumlarını doğrudan etkilediğini söylemek kaçınılmazdır. Bu da teknolojinin doğrudan zamanla ilişkilendiğine işaret etmekte ve aynı zamanda zaman-mekân kavramlarını anlayabilmek adına incelenmesi gereken önemli bir etken olduğunu açıkça göstermektedir.

#### 4. Richard K. Morgan, *Değiştirilmiş Karbon ve Siberpunk*

*Değiştirilmiş Karbon*, Richard K. Morgan'ın 2002 yılında yayınlanan bilim kurgu eseridir. Bu kitap Takeshi Kovacs'ın hikâyesinin anlatıldığı üçlü serinin ilk kitabıdır. Serinin ilki olan *Değiştirilmiş Karbon* 26. yüzyılda geçmekte ve bu eserde günümüzden oldukça farklı bir dünyaya rastlanmaktadır. Morgan, romanında gelecekte yaşanması muhtemel distopik bir dünya yaratmıştır. *Değiştirilmiş Karbon*'da ölümsüzlüğün mümkün olduğu ve insan bedeninin nesneleştirildiği bir dünya kurgusu dikkat çekmektedir. Eserde geleceğe ilişkin hem sosyal hem de mekânsal anlamda önemli ipuçları bulunduğunu söylemek mümkündür. Morgan, yarattığı hikâyeler ve karakterlerle dönemin toplumsal sorunlarını ele almakta ve gelecekte yaşanabilecek olası toplumsal sorunlara değinmektedir. Gezegenler arası yolculuğun mümkün olduğu, insan bilincinin çiplerde saklandığı bir dünyada yaşanması ön görülebilecek bazı problemleri okuyucuya sunan Morgan, zaman zaman mekânsal anlamda da yaşanması mümkün değişikliklerden bahsetmektedir.

Eser, Dünya'da bulunan Bay City şehrinde geçmektedir. Ana karakter olan Takeshi Kovacs ise bir siyasi operatördür ve Harlan Dünyası olarak adlandırılan başka bir gezegende yaşamaktadır ve Morgan okuyucuya 26. yüzyıldan kesitler sunmaktadır. Yarattığı bu distopik dünyada artık insanlar, tercihen, bilinçlerini bir çipe yerleştirebilmekte ve farklı bedenleri ziyaret edebilmektedirler. Yani bu evrende insan bilinci mikro çiplerde saklanabilmekte ve bambaşka bedenlerde vücut bulabilmektedir. Bu nedenle, romanda yeni ve güzel bedenler üreten şirketlerin varlığına da rastlanmaktadır. Aynı zamanda, bu şirketler beden klonlayabilmekte, hatta bir insanın bilincini yedekleyebilmektedir. Yani Morgan, 26. yüzyılda, teknoloji ve bilimin öncülüğünde, transhumanizmin<sup>2</sup> var olabileceğini ön görmekte ve bu dünyada nelerin yaşanabileceğini okuyucuya sunmaktadır.

Morgan'ın yaratmış olduğu 26. yüzyıl hikâyesinde asıl ele alınan konu olan beden değiştirme, teknolojinin ne kadar ilerleyebileceğini ve insanın neleri mümkün kılabileceğini gösteren önemli bir konudur. İnsanların kıyafet değiştirir gibi beden değiştirmeleri, zihinlerinin mikro çiplerde saklanabilmesi ve ölümün bedensel ve zihinsel olarak çeşitlenmesi gibi yenilikler teknolojinin günümüze kıyasla gidebileceği önemli bir noktayı temsil etmektedir (Foršek, 2019). Morgan, okuyucuya zihin depolama ve beden klonlama sayesinde, varlıklı insanların ölümsüzlüğünü ilan edebileceği bir Dünya'nın mümkün olduğunu göstermektedir. Yazarın yarattığı bu dünyada, teknolojinin hakimiyeti altında bir yaşam sürüldüğü açıkça görülebilmektedir. Yazarın okuyucuya sunmuş olduğu beden değiştirme, zihin kopyalama, uçan arabalar, güvenlik robotları, yapay zekâ gibi bir takım teknolojik yenilikler hikâyenin geçtiği zaman dilimine açıkça atıfta bulunmaktadır.

Genel olarak hikâyedeki kentte görülen yeniliklere, insanların bedensel ve zihinsel yaşadıkları yeni deneyimlere ve diğer bir takım teknolojik gelişimlere bakıldığında, romanın Siberpunk türüne ait pek çok özelliği barındırdığı dikkat çekmektedir. Siberpunk, ilk olarak 1980'lerde *Amazing Science Fiction Stories* dergisinde Bruce Bethke'nin bir hacker çetesini konu alan kısa öyküsü ile ortaya çıkmıştır (Cavallaro, 2000). İnsan vücudunun bir makine gibi algılanması ve aynı zamanda insan organizmasının simüle edilebileceği görüşüne dayanan, insan işlevlerinin bilgisayarlı işlevlerle değiştirme bilimi olarak da tarif edilen *sibernetik* kültürü ile gürültülü ve bir başkaldırı müziği olan punk ile birleştirilerek yaratılan kavram (Merriam-Webster, t.y.) bilim kurgu geleneğinin "mümkün olduğu kadar fazla gürültüyle" yapısökümü olarak görülebilir (Hauser, 2003). Robotlar, uzay gemileri gibi teknolojik unsurların ötesinde insan ve makine ilişkisine odaklanan siberpunk karşı-kültürel anti kahramanları konu alan bir türdür. Siberpunk her ne kadar distopik bir gelecek tasvirine odaklanıyor olsa da ekonomik, politik, sosyal ve kültürel sorunlara duyarlı ve geç kapitalizm, simülasyon dünyası ve postmodernizm gibi birçok toplumsal değişimin yansımasını taşıyan bir harekettir (Keleş, 2022). 1984 yılında yayımladığı *Neuromancer* kitabıyla

<sup>2</sup> Transhumanizm; insanın sahip olduğu özelliklerinin ve formunun bilim ve teknolojinin etkisiyle insan evriminin hızlandırılabilmesi ve kolayca değiştirilip geliştirilebileceği düşüncesine sahip kültürel ve entelektüel bir harekettir (Uğur, 2018).

Siberpunk akımının en önemli temsilcilerinden ve öncüsü görülenlerden William Gibson, bilim kurgu içinde yer alan statükodan ve genel olarak o dönemki toplumdan hoşnutsuzluklarının olduğunu ve bu nedenle Siberpunk yazmaya başladıklarını belirterek anti-kahramanlar için de bir yer açtığını eklemiştir (Yakar, 2020). Siberpunk akımının geç kapitalizmin kendisinin en üstün ifadesi olduğunu aktaran Murphy ve Schmeink (2018), akımın görsel bir kültür olduğunu belirtmektedir. Siberpunk toplumsal gerçekliğin görsel bir inşasını aktarır ve bu nedenle edebi bir tür olmaktan öte, görsel bir kültür olarak tasvir edildiğinde genel bir kültürel formasyona doğru evrilmiştir.

Romanda hâkim olan teknoloji ürünleri, Siberpunk türünün siber dünyasına referanslar taşıırken, yazarın okuyucuya sunduğu teknolojiye yetişememiş bir toplum da Siberpunk teriminin punk kısmına açık bir şekilde vurgu yapmaktadır. Bu nedenle Morgan'ın eserinin bir Siberpunk türü örneği olabileceğini söylemek mümkündür. Eserin Siberpunk türünün sinemadaki öncüsü olan *Blade Runner* ile sahip olduğu benzerlikler de bu düşünceyi desteklemektedir. *Blade Runner*'da hâkim olan kaotik ve karanlık atmosferin ve sahip olduğu ileri teknolojinin kendisinden sonraki eserlere de öncülük ettiğini söylenebilir (Serttaş, 2018). Bu nedenle *Değiştirilmiş Karbon*'un da *Blade Runner* izinde giden bir bilim kurgu olduğu düşünüldüğünde, Siberpunk ile olan ilişkisi daha net bir şekilde okunabilmektedir.

Morgan, tüm bu konuları, bir cinayeti aydınlatmaya çalışan Takeshi Kovacs üzerinden okuyucuya aktarmaktadır. Bu cinayet ise Bay City kentinin en zengin ailesi olan Bancroft ailesinden Laurens Bancroft cinayetidir. Kendisi sahip olduğu olanaklar sayesinde ölümsüzlüğünü ilan etmiş bir insandır. Bu nedenle de kendi cinayetini çözmesi, yani onu kimin öldürmek istediğini öğrenmesi için 250 yıl uyku cezasına çarptırılmış olan siyasi operatör ve elçi olarak bilinen özel yeteneklere sahip olan Kovacs'ı başka bir bedende uyandırır. Kendisinden, özgürlüğüne kavuşması karşılığında, bu vakayı çözmesini ister. Tüm hikâye Kovacs'ın yeni bedenine, yeni dünyaya alışması ve bir yandan da Bancroft cinayetini çözmeye çalışması üzerinden aktarılır.

Morgan'ın okuyucuya sunduğu bu romanı, 2018 yılında dizi olarak uyarlanmış ve izleyiciye sunulmuştur. Serinin ilki olan *Değiştirilmiş Karbon* birinci sezon olarak uyarlanmıştır. 2020 yılında ise; ikinci sezonla seri devam etmiştir. Kurguda bazı farklılıklar görülse de genel anlamda dizi romanla paralel ilerlemektedir. Özellikle mekânsal anlamda incelenen *Değiştirilmiş Karbon* kitabı, sahip olduğu mimari söylemler açısından ele alındığında dizide kurgulanan mekânlarla hem benzerlik göstermekte hem de farklı noktalara sahip olduğu görülmektedir. Dizinin tasarımcısı olan Carey Meyer, *Değiştirilmiş Karbon* dizisinin çalıştığı en büyük bütçeli prodüksiyon olduğunu, mümkün olduğunca, bilgisayar üretimi arka planlar yerine, set tasarımı ile mekânların ve distopik kent vurgusunun sağlandığını belirtmiştir. Vancouver'da tüm ekipmanları çıkarılarak, eski bir matbaada, yaklaşık 92 metre uzunluğunda bir yol inşa edilerek bu yol üzerinde yapılan çekimlerde farklı sahnelerde farklı mekânların sergilendiğini ancak; hepsinin tek bir dünya olarak sunulduğunu vurgulamıştır (Grouchnikov, 2020). Meyer, bir set olarak kapalı bir alanda inşa edilen bu mekân hattı sayesinde var olan distopik vurgunun, gece halinin sürekli olmasının ve kitapta aktarılan dünyanın izleyiciye gösteriminin sağlanabildiğini belirtmiştir (Grouchnikov, 2020). Gerçek dünyadan, çeşitli mimari yapılardan da yararlandığının aktarıldığı dizide romanda var olan kurgunun ve çevrenin gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır. Dizide, eski bir kilise bir polis karakolu olarak dönüştürülmüş ve bu şekilde romanın genel olarak sunduğu bağlamın ve konseptin içinde kalınması planlanmıştır (Grouchnikov, 2020). *Değiştirilmiş Karbon* dünyasının yaratım sürecinde, birçok farklı esin kaynaklarının olduğunu belirten dizi ekibi, Matt Grobar tarafından 2018 yılında yapılan röportajda da belirttikleri üzere, Zaha Hadid mimarisinin dizide yaratılan dünyayı etkilediğini belirtmiştir. Bu bağlamda bakıldığında, aslında, başka esin kaynaklarına ve dizide yer alan gerçek mekânlara ya da mimari tasarımlara da rastlamak mümkündür. Clouds Mimari Ofisin tasarımı olan Analemma Kulesi, Ja Studio tarafından tasarlanan Modern Ponte Vecchio projesinden ilham alınarak tasarlanan, Golden Gate Köprüsü'ne bir parazit olarak eklenmiş konteyner evlerden oluşan Brigetown ve New York'ta yer alan Zaha Hadid Mimarlık tarafından tasarlanan 520 West 28<sup>th</sup> Binası bunlardan bazılarıdır (Noaa, 2018).

## 5. *Altered Carbon*'da Zaman ve Mekân İlişkisi

Morgan, eserinde teknoloji ve toplum ilişkisini ağırlıklı olarak ana karakter olan Kovacs üzerinden okuyucuya aktarmaktadır. 250 yıllık uykudan uyanan Kovacs'ın içinde bulunduğu zaman dilimini ve teknolojiyi sorgulaması, ortaya çıkan yeniliklere alışmaya çalışması ile Morgan, aynı zamanda, okuyucuya da yarattığı 26. yüzyıl dünyasını tanıtmaktadır. Teknolojinin hayata ne denli etki ettiğini ise hem romandaki insanların karakterlerinden hem yeni yaşam stillerinden hem de yazarın mekânsal tasvirlerinden anlamak çoğu zaman mümkündür. Bu betimlemeler romanda ve dizi uyarlamasında da mekânsal anlamda açıkça okunabilmektedir. Bu nedenle Morgan'ın eserinde zaman ve teknoloji ilişkisinin yansıdığı en önemli

unsurlardan birinin mekân olduğu söylenebilir. Yazar, gelişen teknolojinin mekânsal anlamda ne gibi yenilikler yaratabileceğine ilişkin okuyucuya kendi bakış açısından önemli perspektifler sunmaktadır. Tıpkı teknolojinin zamanla olan ilişkisi kadar mekân ile olan etkileşiminin de geleceğe ilişkin önemli ipuçları sunmasından dolayı Morgan'ın betimlediği mekânları anlayabilmek için bu mekânların zaman ve teknolojiyle olan ilişkisine bakmak oldukça önemlidir.

Mekân olgusu, insanın varoluşundan günümüze kadar sürekli değişime uğramış bir olgudur. Penz'in (2003) de belirttiği üzere, kentlerde sürekli bir akış vardır ve değişim hızlı yaşanmaktadır. Teknolojik veya Siber Çağ olarak adlandırılan günümüz çağında gözlemlenen toplumsal anlamda pek çok değişiklik var olduğu gibi bu toplum yaşantısını birebir etkileyen Teknolojik Çağ, bahsedilen bu hızlı değişimin yaşandığı kent ve mekân ölçeğini de farklı boyutlara taşımıştır (Şpat, 2017). Bu nedenle mekân kavramının değişen çağa ve teknolojiye paralel olarak geliştiğini söylemek mümkündür. Bu değişimler günümüz mimarisinde görülebildiği gibi gelecek mekânları ile ilgili öngörüler içeren edebi eserlerde de farklı şekillerde okuyucuya ve tasarımcılara sunulmaktadır. Bu nedenle zaman ve teknolojik gelişmelerin tartışıldığı noktada bilim kurgu eserlerine bakmak fayda sağlayıcı olabilmektedir. Kaçmaz-Erk'in (2009) belirttiği üzere, yönetmen Wim Wenders mekânın bir mesaj iletebilecek ve anlatıyı görselleştirmeye yardımcı olacak bir araç olduğunu belirtmektedir. Morgan'ın 26. yüzyılı ele aldığı *Değiştirilmiş Karbon* eseri de okuyucuya gelecekle ilgili öngörülerini yansıtmakta ve aynı zamanda tasarımcılara gelecek mekânları ile ilgili düşündürücü perspektifler sunmaktadır. Bu nedenle *Değiştirilmiş Karbon* mekânlarını ve mekânların zaman ile olan ilişkisini çözümlenimin mimari ve iç mimari anlamda fayda sağlayıcı olabileceğini söylemek mümkündür.

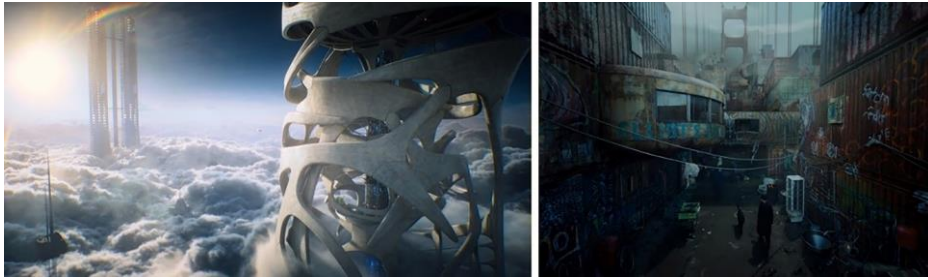
Yazar, bir Siberpunk türü olan *Değiştirilmiş Karbon* eserinde yarattığı karamsar dünya ile gelişen teknolojinin getirebileceği olası toplumsal problemlere romanında sık sık değinmektedir. Örneğin; Morgan teknolojinin kapitalizmi daha da ileri taşıdığı bir dünyanın varlığından, kent içerisine bu tüketimin nasıl yansıdığından veya zamanın ve tüketimin toplumsal hiyerarşiyi nasıl etkilediğinden zaman zaman söz etmektedir. Morgan bu toplumsal konuları okuyucuya karakterler veya hikâye üzerinden aktardığı gibi, aynı zamanda, mekânsal betimlemeler ile de önemli ölçüde hissettirmektedir. Yazarın eserinde teknolojinin ne kadar hızlı geliştiğine ve bu gelişimin insanlar üzerindeki yaratabileceği etkiye de değindiği bazı diyaloglarda açıkça görülebilmektedir: "‘Bu bana tanıdık geldi. Dünya’da kendini kopyalamak kolay bir şey mi?’ Ortega yüzünü buruşturdu. ‘Gittikçe kolaylaşıyor. Günümüz teknolojisinde kılıf işlemcisi bir banyo büyüklüğünde. Kısa sürede asansör büyüklüğüne erişir. Daha sonra da bir bavula bile sığabilir.’ Omuzlarını silkti. ‘İlerlemenin bedeli’" (Morgan, 2018, s. 73).

Morgan'ın romanında ele aldığı bilimsel ve endüstriyel yeniliklere ek olarak, teknolojinin gelişimini en fazla vurguladığı yerin kent olduğu söylenebilir. Kentte yer alan yapıların kendilerinin de bir iletişim aracı olduğunu ve tasarım aracılığıyla iletişim kurduklarını belirten Hacıömeroğlu'nun (2008) sözlerini göz önüne alarak *Değiştirilmiş Karbon*'da yaratılan kent tasarımındaki öğelerin de birbirleriyle konuşarak bir dünya yarattıkları açıktır. *Değiştirilmiş Karbon* kentinin neon aydınlatmalarla aydınlanan karanlık bir kent olması, kentin dikeyde gelişen ve puslu bir yapıya sahip olması, geleceğin karamsarlığının en çok hissedildiği alandır. Bu kent, sahip olduğu bu karamsar ve kaotik yapıyla, aynı zamanda bir Siberpunk kenti özelliği de taşımaktadır. Hatta, romanın Siberpunk türüne yakın durmasının en etkili olduğu noktanın eserdeki kent olduğu söylenebilir.

Yazar, toplumun teknolojik gelişmelere karşı gösterdikleri tutum ile insanlığın teknolojiye yetişememesine ve teknolojinin ne kadar hızlı ilerlediğine dikkat çekmektedir. Kitapta görülen diyaloglar bu gelişimin daha da hızlanacağına ve bu şaşkınlığın devam edeceğine ilişkin ipuçları sunmaktadır. Eserde, olayların gerçekleştiği Bay City kenti, bünyesinde bilim kurgu eserlerinde sıkça rastlanan yüksek binaları ve bu binaları kaplayan hologram reklamları bulunduran, gün ışığından uzak yapay aydınlatmalarla aydınlanan bir kent yapısına sahiptir (Görsel 2). Kent içerisinde bir hiyerarşik yapılaşmanın var olduğu da açıkça görülmektedir. Dikeyde gelişen binaların üst katlarında met adı verilen zenginler yaşarken yeraltında ise yoksul kesim yaşamını sürdürmektedir. Bu betimlemeler dizide görsel olarak daha net bir şekilde ifade edilmişlerdir (Görsel 3). Dikey kent, bulutlara yükselen gökdelenler, binalar arası oluşan yeni ulaşım alanları gibi pek çok teknolojik gelişim dizideki kent içerisinde oldukça net bir şekilde vurgulanmaktadır.



**Görsel 2.** Değiştirilmiş Karbon dizisi Bay City kenti<sup>3</sup>



**Görsel 3.** Bay City kenti yer altı ve yer üstü mekânları

Romandaki hikâyeler genel anlamda yeraltında geçse de yazar zaman zaman zenginlerin malikânelerine ve eğlence alanlarına da değinmektedir. İç mekânlara kıyasla kentin oldukça teknolojik bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Yazarın teknolojiyi kenti örten bir örtü gibi ifade etmesi ve kentin aslında bir dönem filmini andırıldığından bahsetmesi de oldukça dikkat çekicidir:

Dışarı çıktığımda sıcacık güneş ışığını yüzümde hissettim. Kamaşmamaları için yeni gözlerimi kısıtım ve bakımsız bir pistin öteki tarafında bulunan çitlerin ardındaki köşeli binaları fark ettim. Bu arındırılmış, kırık beyaz binalar muhtemelen bin yıldan eskiydi. Tuhaf bir şekilde tek renge boyanmış duvarların arasından, gizli bir yerle bağlantıyı kuran demirden gri bir köprüyü kısmen görebiliyordum. Benzer şekilde donuk renklere sahip olan hava ve kara taşıtları dağınık bir şekilde park etmişlerdi. Rüzgâr aniden kuvvetli bir şekilde estiğinde pistteki çatlaklar boyunca çiçeklenen otların belli belirsiz kokusu burnuma geldi. Uzaklardan alışıldık bir trafik uğultusu yükseliyordu ama geri kalan her şey bir dönem filmini andırıyordu. (Morgan, 2018, s. 28)

Yazarın teknolojinin hızla ilerleyişini ve kentte de bu ilerlemenin bir zaman kaynaşmasına yol açtığını hissettirmeye çalıştığı düşünülebilir. Bu kadar teknolojinin ilerlemiş olduğu bir zaman diliminde ve oldukça teknolojik bir yapıya sahip kentte bulunan tarihî yapılar bu zaman kaynaşmasının önemli örneklerindedir. Yazarın kurgulamış olduğu bu kent aslında gelecekte var olacak yapıların geçmiş yapılardan kopmadan bu eski yapılar üzerine inşa edileceğine ilişkin önemli ipuçları sunmaktadır.

Kentte en çok dikkat çeken teknolojik elemanlar ise reklamlardır. Adeta kenti kaplayan hologram reklamlar tüketimin ne denli ilerleyebileceğini işaret etmekte ve aynı zamanda mimarinin de kapitalizmle ilişkili olarak ne yönde ilerleyebileceğine ilişkin okuyucu ve tasarımcıları düşündürmektedir:

<sup>3</sup> Çalışmada kullanılmış olan tüm görseller, yazarlar tarafından alınmış ekran görüntüsüdür. "Altered Carbon", <https://www.netflix.com/title/80097140>, Erişim Tarihi: 10.08.2021.

Sokaktaki yaşam her yerde aynıydı. Gittiğim bütün dünyalarda gösteriş, kibir ve alışveriş çılgınlığı vardı. Siyasi mekanizmaların dayatmalarının altından, insan davranışından damıtılmış bir öz sızıyordu. Dünya üzerinde bulunan ve medeni dünyaların en eskisi olan Bay City de diğerlerinden farksızdı. Tarihi binaların ön cephelerine kurulmuş devasa mağazalardan tutun da kataloglarını sakar mekanik şahinler ya da kocaman tümörler gibi omuzlarında taşıyan sokak satıcılarına kadar herkes bir şeyler satıyordu. Kaldırımların kenarına arabalar yanaşmış duruyor, esnek vücutlar, arabaların icadından beri yaptıkları gibi, arabalardan içeri uzanıp pazarlık yapıyorlardı. Yemek arabalarından buhar ve duman tütüyordu. Limuzin ses ve yayınları geçirmese de camın ardından satıcıların bağırışlarını ve insanları tüketime iten sesteki yavaş müzikleri sezabiliyordunuz. (Morgan, 2018, s. 61)



Görsel 4. Bay City kenti

Morgan, gelecekte kapitalizmin her alanda ilerleme kat edeceğine, insanların ve yapıların bu ilerlemeye yönelik değişeceğine ve tüm gezegenlerde kapitalist yaşamın sürdürüleceğine işaret etmektedir. Yarattığı kentte hâkim olan devasa reklamlar da bu yaşantının mimari anlamda ne anlamda değişebileceğine ilişkin öngörüler sunmaktadır. Dizide de bu kapitalist yaşam ve kent yansımaları romana paralel şekilde kurgulanmıştır (Görsel 4).

Eserde kullanılan zaman diliminin ve teknolojinin mekânsal anlamdaki yansıması kentte açıkça okunabilmektedir. Aynı zamanda bu teknolojinin yarattığı bir takım toplumsal sorunların da kentteki yapılaşmayı etkilediği görülmektedir. Morgan, kent içerisindeki bu teknolojik hakimiyeti bazı iç mekânlarda da sürdürmektedir. Yazarın kurguladığı denizaltı restoranları ya da yapay zekâ otelleri ile bu açıkça hissedilebilir. Polislerin sorgu odalarının sanallaşması, silah atışlarının sanal bir şekilde gerçekleştirilmesi gibi oldukça ileri teknolojiye hâkim mekânlar oldukça dikkat çekicidir. Hatta kent için dönem filmi ifadesi kullanan Morgan, kentte yarattığı bu zaman karmaşasını iç mekânlarda da kurgulamıştır. Yazarın yarattığı çoğu iç mekân, teknolojik alt yapıya sahipken bazı mekânların da günümüze fazlasıyla benzer mekânlar olması dikkat çekmektedir.

Dizide yaratılan eklettik mimari dikkat çekicidir. Aynı anda birçok stilin kullanılmaya başladığı 19. yüzyılda doğan eklettisizm 1867’de düzenlenen Paris’te açılan Dünya Sergisi’nde Tunus’tan Osmanlı’ya, Çin’e kadar Oryantalizmin etkisine giren Avrupa’da ortaya çıkar (Batur, 1996). Enis Kortan’ın (1996) Seçmecilik diye de tanımladığı eklettisizm dizide de farklı stillerin bir araya getirilerek oluşturulduğu Hendrix Oteli ve Suntouch Evi gibi yapılarda, özellikle iç mekân tasarımlarında ortaya çıkar. Yazarın yarattığı en önemli mekânlardan biri Hendrix Oteli’dir. Bu otel, hikâyenin ana karakteri olan Kovacs’ın cinayet davası süresince konakladığı oteldir. Hendrix Oteli, yeraltı dünyasının karanlık sokaklarından birinde bir yapay zekâ tarafından yaratılmıştır. Morgan, okuyucuya otelin yapay zekâ tarafından üretilmesi ve yönlendirilmesi ile mekân-teknoloji etkileşiminin farklı bir yönünü sunmaktadır. Hendrix, bazen bir insan bedeninde bazen bir müzik sistemi ya da kahve makinesi gibi akıllı bir elektronik sistem içerisinde okuyucuyu karşılar. Morgan yarattığı bu otel ile, teknolojiden etkilenmiş bir mekândan çok, aslında tamamen teknolojinin yarattığı bir mekân deneyimi yaşatmaktadır. Yazar, otel için kurguladığı akıllı aydınlatmalar, akıllı ses sistemleri ya da koku yayan uyandırma servisi gibi özelliklerle bu teknolojiyi hissettirebilmektedir. Morgan yarattığı bu mekânın sahip olduğu farklı nitelikleri zaman zaman Kovacs’ın dilinden okuyucuya aktarmaktadır; “Hendrix, nedenini anlamadığım bir şekilde, derin bir ragga ritmi çalmaya başladı. Üzerimizdeki tavanda kırmızı ve mor ışıklar dans etmeye başladı” (Morgan, 2018, s. 134).



**Görsel 5.** Hendrix otelinin yaratıcısı Poe

Morgan'ın bu mekânsal betimlemeleri dizide de benzer şekilde yansıtılmaktadır. Hacıömeroğlu'na (2017) göre farklı medyalarındaki mimari anlatının temsili ve okunması ile ilgili çalışmasında aktarıldığı üzere romandaki mimari anlatının görsel mimari anlatıya birebir dönüşmesi beklentisi yeterli olmayabilir. Romanda anlatılan temsilde oluşturulmaya çalışılan atmosfer, romanın ruhu gibi verilerin de analiz edilmesi gerekir. Bu bağlamda romanda yer alan mekânlar değiştirilebilir ya da yeni mekân ya da karakterler, romanda anlatılan atmosferin görsel temsili için yaratılabilir. Romandan farklı olarak eserdeki Hendrix Oteli dizide Kuzgun Otel olarak adlandırılmıştır. Ayrıca kitapta var olmayan bir karakter olarak Poe, dizide, bir yapay zekâ karakter olarak izleyici karşısına çıkmaktadır (Görsel 5). Oysa ki; romanda böyle bir karakter bulunmamakta ve otel tamamen gizli bir güç tarafından yönetiliyormuş gibi hissedilmektedir. Poe karakteri dışında ise pek farklılık bulunmamakta ve aynı zamanda mekânsal anlamda Morgan'ın betimlemelerine yakın tasarımlar görülmektedir. Otelin mekânsal tasarımları çözümlendiğinde sahip olduğu tarzın teknolojiden biraz uzak bir dilde olduğu görülebilir:

Gördüğüm ilk şey otel odasının saykodelik duvar resimleri oldu. Yeşil çimlerin, sarı ve beyaz çiçeklerin süslediği bir bahçenin etrafında kaftan giymiş, evsiz görünümlü zayıf bedenler vardı. Kaşlarımı çatıp kolumdaki sertleşen yara dokusuna dokundum. Kanamadığımı fark edince tamamen uyandım ve kocaman, kırmızı yatağında doğrularak oturdum. Kahvenin ve taze ekmeğin kokusuyla üzerimdeki uyku mahmurluğundan tamamen sıyrıldım. Hendrix'in koku yayan uyandırma servisiydi bu. Pencerenin polarize camındaki çatlaktan loş odama ışık sızıyordu. (Morgan, 2018, s. 84)

Otelin sahip olduğu bu eklektik tarz dizide de oldukça fazla dikkat çeken bir unsurdur. Bir yapay zekâ otelinde zaman zaman 20. yüzyıla ait mobilyaların görülmesi ve genel olarak otelin iç mekânlarının Art Deco tarzında yaratılmış olması mekânsal anlamda oldukça düşündürücüdür (Görsel 6).



**Görsel 6.** Hendrix Oteli iç mekânları

Dizide 20. Yüzyıl mobilyalarının dikkat çektiği başka bir mekân da Kovacs'a yardım eden ve polis olan Ortega'nın evidir (Görsel 7). Yeryüzünde bulunan bu ev aslında fazla teknolojik bir yapıya sahip değildir. Eve genel anlamda bakıldığında karanlık, ama modern bir yapıya sahip olduğu görülebilir. Bu ev Hendrix Oteli kadar tarihî tarza sahip olmasa da Ortega'nın evinin de 26. yüzyıl dünyasını yansıtan bir tarzda olmadığı söylenebilir. Evde kullanılan Arco lambader ve Tom Vac sandalyesi gibi 20. yüzyıla ait mobilyaların dikkat çektiği görülmektedir.

*Değiştirilmiş Karbon*'un önemli mekânlarından biri de Suntouch evidir. Burası Bay City şehrinin en zengin ailesi olan Bancroft'ların yaşadığı malikânedir. Romanda deniz kenarında bağımsız bir ev olarak betimlenen bu mekân, dizi uyarlamasında "met" adı verilen zenginlerin yaşadığı Aerium binasının en tepesinde bulunmaktadır (Görsel 8).



**Görsel 7.** Ortega'nın evinden görseller



**Görsel 8.** Aerium ve Suntouch House

Binanın fütüristik yapısına fazlasıyla zıt bir tarza sahip bu evin iç mekânlarına bakıldığında, Aerium gibi bulutlara ulaşmış bir binada bulunduğunu söylemek oldukça zordur. Suntouch evinin iç mekânları da tıpkı Hendrix Oteli gibi oldukça eklektik bir iç mimari tasarım anlayışına sahiptir (Görsel 9). Mekânda hissedilen tarihî doku hem binaya hem de içinde bulunulan zaman dilimine oldukça zıt bir karakterdedir.



**Görsel 9.** Suntouch House iç mekânları

Hem Morgan'ın eserinde hem de dizi uyarlamasında tarihî tarza sahip, teknolojiyle donanmamış çok fazla mekân bulunmaktadır. Bazı mekânlar oldukça teknolojik bir yapıya sahipken bazı mekânlar ise oldukça tarihî bir tarza sahiptirler. Bu tarihî tarza sahip mekânlara en iyi örnekler Hendrix Oteli ve Suntouch evidir. Teknolojik bir anlayış üzerine tasarlanmış mekânlara ise Morgan'ın eserinde bahsettiği denizaltı restoranları ya da sanal sorgu odaları örnek olarak gösterilebilirler. Dizide de mekânların genel anlamda Morgan'ın betimlemelerine uygun olarak tarihî tarzda ya da teknolojik bir anlayışla kurgulandığı görülmektedir. Teknolojik yapıya sahip örneklerden biri de beden üretiminin, klonlamanın ve bilinç yedeklemenin yapıldığı özel şirket olan Psychasec'dir. Burası sahip olduğu işleve de uygun bir şekilde teknolojik yapıda bir mekândır (Görsel 10).





**Görsel 10.** Psychasec Şirketi

Bu şirket dijital sistemlere, oval formlara ve teknolojinin simgesi sayılabilecek gri, beyaz, mavi renk tonlarının hâkim olduğu bir tasarıma sahiptir. Dizide ise bu mekânın bir görselinde 20. Yüzyılın ikonik mobilyalarından biri olan Barcelona Chair dikkat çekmektedir (Görsel 11).



**Görsel 11.** Fütüristik formlar ve Barcelona Chair örneği



**Görsel 12.** *Değiştirilmiş Karbon*'dan mekân ve teknoloji karmaşasına örnek görseller

Burada dizinin tasarımcılarının diğer mekânların sahip olduğu eklektik anlayışın devamını yakalamaya çalıştıkları düşünülebilir. Tarihî anlayışa sahip mekânların bir yapay zekâ tarafından yönetilmesi, bir gökdelenin tepesindeki evin tarihî bir bakış açısı üzerinden tasarlanmış olması gibi okuyucu ve seyirciye sunulan bu zaman karmaşasının bir devamı olarak teknolojik mekânlara da bazı tarihî dokunuşların yapılmış olabileceği söylenebilir (Görsel 12).

Edebiyattaki mekânı, Manfred Jahn edebi mekân olarak nitelerken, okuyucunun hayal gücünde eksik metinsel ipuçları temelinde oluşturulan mekânsal ortam ve nesnelerin bütünü olarak tanımlamaktadır (Bolak, 2000). Moslund'a göre edebiyatta mekân okuyucuya duysal bir deneyim yaşatır; bir anlatı ya da betimleme okuyucuya bir mevcudiyet üretme şansı sunar ve bu şekilde okuyucu gerçek dünyada bu deneyimi fiziksel olarak deneyebilmiş olur (Moslund, 2010). Romanın ve dizinin mekânlarının genel anlamda bir zaman kaynaşması içerisinde oldukları açıkça görülmektedir. İnsanların 300-400 yıl yaşadıkları bu evrende değişen zaman algısının mekânsal anlamda da birtakım farklılıklara neden olduğu görülebilir. Edebiyatta eylemler ve olaylar aynı anda gerçekleşse bile birbirini takip ederken, bir film, sürekli bir lineer harekete karşılık olarak bir sahneden diğerine ileri-geri gitme ya da her iki sahneyi aynı karede yan yana getirebilir (Hacıömeroğlu, 2017). Bu bağlamda; uyarılma bir eser olan *Değiştirilmiş Karbon* mekânlarının da bu zaman karmaşasını gözlemlemek adına iyi bir örnek olduğu açıktır. Bu nedenle bu mekânların hem romandaki tasvirlerini hem de dizi uyarılmasındaki kurgularını çözümlemenin zaman-mekân ilişkisini anlamakta fayda sağlayıcı olabilir.

## 6. Sonuç

Mimaride mekân kavramını anlamak için edebiyat ve sinema gibi farklı disiplinlerdeki mekânsal tasvirlerle bakmak oldukça faydalıdır. Özellikle geleceğe atıfta bulunan ve bugüne dek bilime pek çok alanda yön vermiş bilim kurgu edebiyat ve sineması, gelecek tasarımları için de oldukça önemli araçlardır. Genellikle ileri teknolojinin hâkim olduğu bilim kurgu eserlerinde kullanılan tarihî tarz bu alanda dikkat çeken unsurlardan biridir. Özellikle Siberpunk türünde görülen bu eski yeni kaynaşması, geçmiş gelecek ilişkisi ve tarihî tarzın gelecek mekânlarıyla etkileşimi hakkında önemli bilgiler sunmaktadır.

Bilim kurgu eserlerindeki uzay, zaman yolculukları, beden değiştirme gibi konuların söz edilen zaman-mekân algısına ve zamanın getirdiği teknolojinin mekânsal etkisine işaret ettiği söylenebilir. Bu nedenle zaman ve mekân ilişkisini anlamak, zamanla ilişkili olarak da teknolojiye bakmak önemlidir. Burada aslında işaret edilmesi gereken önemli bir nokta da tüm bu zaman-mekân etkileşiminin içinde geçmiş, gelecek ve şimdi ilişkisinin mekânsal anlamda nasıl bir yansımaya sahip olduğudur. İnsanın tarihî bir varlık olduğu ve binlerce yıllık bir tarihî birikime ve deneyime sahip olduğu düşünülürken, ne kadar ileri bir geleceği tasarlasa tasarlasın bu tasarımların içinde bugünden hatta geçmişten karelere yer vermek zorunda olduğu söylenebilir. Buna hem insan olduğu için hem de geçmişi olmadan bugününü geleceğe taşıyamayacağı için zorunludur. *Değiştirilmiş Karbon* da 26. yüzyılda geçmesine rağmen hem bugünden hem de geçmişten kesitler taşıması nedeniyle geçmiş gelecek kaynaşmasına sahip iyi bir örnektir. Bedenlerini değiştirip yüzlerce yıl yaşayan *Değiştirilmiş Karbon* dizisi kahramanları yaşam alanlarına geçmiş figürleri yansıtarak, hafıza çipleriyle tarihi geleceğe taşıyarak tarihle bağlarını sürdürmektedirler. Sözü edilen bu zaman karmaşası eserde ve dizide mekânlara da paralel bir şekilde yansımıştır. *Değiştirilmiş Karbon*'da bu durumun örneği olarak tarihî figürlerin gelecek mekânlarının bir parçası olduğu, hatta bazı mekânların tamamen tarihî hafızaya ithafla kurgulandığı söylenebilir. 300 yıldır yaşam süren Bancroft'un malikânesinin 26. yüzyıl yaşantısından uzak ve oldukça tarihî bir anlayışa sahip olması gibi eserdeki mekânsal betimlemeler değişen zaman algısıyla ilişkilendirilebilir ve eserdeki geçmişe yapılan göndermelerin gelecek tasarımlarında tarihî tarzın gücünün anlaşılmasına işaret ettiği düşünülebilir.

Tüm bu zaman-mekân ilişkisine özellikle de bilim kurgu alanıyla sınırlandırıp bakıldığında aslında bu eserlerin mekânsal tasvirlerinin pek çok anlam ifade ettiği açıkça görülebilmektedir. Mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinin diğer disiplinlerle ilişki kurması da bu nedenle oldukça önemlidir. Gelecek mekânlarının tasarımcılara ne anlatmak istediği, gelecek tasarımlarının günümüzle ve geçmişle nasıl ilişkilendirilebileceği gibi önemli ipuçları barındırdıkları düşünülürken mimarlık ve içmimarlığın edebiyat ve sinema gibi farklı disiplinler ile ele alınması gerektiği söylenebilir. Özellikle de bilim kurgu eserlerinin çözümlenmesinin, geçmişle geleceğin ilişkisini kavramak ve de gelecek tasarımlarını anlamak açısından oldukça fayda sağlayıcı olduğunu söylemek mümkündür.

## Kaynakça

- Altan, İ. (2015). *Mimarlıkta mekan kavramı*. Ofis 2005 Yayınevi.
- Bakhtin, M. (2014). *Karnavaldan romana edebiyat teorisinden dil felsefesine seçme yazılar*. Ayrıntı Yayınları.
- Basa, İ. (2000). *Linguistic discourse in architecture* (Tez No. 93267) [Doktora tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Batur, A. (1996). *Mimarlıkta oryantalist eğilimler*. O. Tunaşat, B. Kumral (Ed.), *Mimari Akımlar 1 - Yapı'dan seçmeler Dizisi 8* (s. 22–35) içinde. YEM.
- Bezci, İ. (2016). *Teknolojik gelişmelerin mekan yüzeylerine çağdaş yansımaları* (Tez No. 449586) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bolak, B. (2000). *Constructed space in literature as represented in novels, a case study: The black book by Orhan Pamuk* (Tez No. 93148) [Yüksek lisans tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson*. Athlone.
- Căplescu, O. A. (2015, 26 Mart). *Architecture in science fiction movies* [Bildiri Sunumu]. ICAR 2015: International Conference on Architectural Research, Bucharest. [https://www.academia.edu/11672078/ARCHITECTURE\\_IN\\_SCIENCE\\_FICTION\\_MOVIES](https://www.academia.edu/11672078/ARCHITECTURE_IN_SCIENCE_FICTION_MOVIES)

- Dođru, S. (2020). Zaman ve mekân bağlamında Bir Zamanlar Anadolu'da filmini Bahtin'in "Kronotop" kavramıyla okumak. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)* 6(1), Yaz, 329-341.
- Erdoğan E. ve Yıldız Z. (2018). Zaman ve mekân kavramları arasındaki paradoksal ilişkinin 'Bulut Atlası' filmi üzerinden okunması. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 35(1), 1-25. <https://dx.doi.org/10.4305/metu.jfa.2018.1.1>
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu sinemasında Cyberpunk*. Altıkırkbeş Yayın.
- Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve mimarlık etkileşiminin örnek kara filmler üzerinden incelenmesi* (Tez No. 292336) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Foršek, N. (2019). *Transhumanism, ethics and religion in 'Altered Carbon' by Richard K. Morgan* (Tez No: 142:255576). [Doktora tezi, Josip Juraj Strossmayer University]. <https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos:4627>
- Grobar, M. (2018, 18 Haziran). *How 'Altered Carbon' production designer Carey Meyer built Bay City's prawning main street for Sci-Fi series*. Deadline. <https://deadline.com/2018/06/altered-carbon-carey-meyer-production-design-interview-news-1202361170/>
- Grouchnikov, K. (2020, 4 Ağustos). *Production design of "Altered Carbon" – interview with Carey Meyer*. Pushing Pixels. <https://www.pushing-pixels.org/2020/08/04/production-design-of-altered-carbon-interview-with-carey-meyer.html>
- Gülüş, İ. (2006). Sinemada görsel zaman ve mekan kurgusu. (Tez No. 217405) [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hacıömerođlu, T. N. (2008). Reconstruction of architectural image in science fiction cinema: A case study on New York. (Tez. No. 176725) [Yüksek lisans tezi, Orta Dođu Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hacıömerođlu, T. N. (2017). A model or reading architectural narrative in Different. *Aurum Mühendislik Sistemleri ve Mimarlık Dergisi*, 1 (2), 49-58. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ajesa/issue/36735/418485>
- Hauser, S. (2003). *Virtual geographies: Cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction*. Rodopi.
- Heynen, H. (2011). *Mimarlık ve modernite: Bir eleştiri*. Versus Kitap.
- İmamođlu, N. (2021). Işıl Baysan Serim ile ütopyalar üzerine. *Arka Pencere Mecmua*, 56-59.
- Kaçmaz-Erk, G. (2009). *Architecture in cinema: A relation of representation based on space*. Lambert Academic Publishing.
- Kale, Ö. (2010). Edebiyat sinema ilişkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3, 267-275.
- Keleş, A. (2022). *Technology-history juxtaposition within the spaces of cyberpunk literature and cinema: Reading Altered Carbon* (Tez. No. 747223) [Yüksek lisans tezi, Yaşar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kortan, E. (1996). *Mimarlıkta alanındaki son gelişmeler üzerine*. O. Tunaşat, B. Kumral (Ed.), *Mimari Akımlar 1 - Yapı'dan seçmeler Dizisi 8* (s. 9-36) içinde. YEM.
- Lenic, J. G. (Yapımcı). (2018-2020). *Altered Carbon* [Dizi]. Virago Productions; Mythology Entertainment; Phoenix Pictures; Skydance Television.
- Merriam-Webster. (t.y.). Cyberpunk. *Merriam-Webster.com dictionary* içinde. 15 Nisan 2023 tarihinde, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cyberpunk> adresinden.
- Morgan, R. K. (2018). *Altered Carbon*. İthaki Yayınları.
- Moslund, S. (2010). The presence of place in literature – with a few examples from Virginia Woolf. *Aktuel Forskning*. <http://static.sdu.dk/mediafiles//F/3/9/%7BF39578E6-7C8B-49BA-B7BE-3244D3CC3884%7DPlaceInLiterature.pdf>
- Murphy, G. J. ve Schmeink, L. (Ed.). (2017). *Cyberpunk and visual culture*. Routledge.

- Neumann, D. (1996). *Before and after Metropolis: Film and Architecture in search of the modern city*. D. Neumann ve D. Albrecht (Ed.). *Film architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*. (s. 33–38) içinde. Prestel.
- Noaa. (2018, 19 Mart). *Altered Carbon architecture – Finding inspiration in today's radical concepts*. Medium. <https://medium.com/@n0aa/altered-carbon-architecture-finding-inspiration-in-todays-radical-concepts-83d8e55c00c>
- Nobbs, P. E. (1923). Literature and architecture. *The Journal of the American Institute of Architects*, 343–346. <https://cac.mcgill.ca/nobbs/publications/articles/litertureandarch.pdf>
- Öztürk, S. S. (2014). *Mekân-zaman kavramının sinematografiye bağlı değişkenler doğrultusunda mekânın üretilmesindeki rolü* (Tez No. 367908). [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Pallasmaa, J. (2007). *The architecture of image. Existential space in cinema*. Rakennustieto Publishing.
- Pallasmaa, J. (2016). *Tenin gözleri: Mimarlık ve duyular*. YEM Yayınları.
- Penz, F. (2003). *Architecture and the screen from photography to synthetic imagining, capturing and building space, time and motion*. F. Penz, M. Thomas (Ed.). *Architecture of Illusion, from motion pictures to navigable interactive environments*. (s. 135–164) içinde. Intellect Books.
- Serttaş, A. (2018). Sinemada yabancılaşma ve teknoloji temalı distopya: Siberpunk anlatı. *TRT Akademi*, 3, 346–360.
- Sözen, M. F. (2008). Bakhtin'in romanda kronotop kavramı ve sinema. *Akdeniz Sanat*, 1 (2), 91-107. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akdenizsanat/issue/27687/291878>
- Şengül, M. B. (2010). Concept of place in novel. *The Journal of International Social Research*, 3, 528–538.
- Şpat, S. (2017). *Teknolojinin iç mekân tasarımına etkileri ve toplumsal yansımalar* (Tez No. 469205) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tally, R. T. (2013). *Spatiality*. Routledge.
- Tekin, A. (2016). *Bilim kurgu filmlerinde yaratılan tematik mekanların tasarım ve üretim süreçlerinin analizi* (Tez No. 435152) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Till, J. (1996). Architecture in space, time. *Collected Writings*, 1–6. [https://jeremytill.s3.amazonaws.com/uploads/post/attachment/25/1996\\_Architecture\\_in\\_Space\\_Time.pdf](https://jeremytill.s3.amazonaws.com/uploads/post/attachment/25/1996_Architecture_in_Space_Time.pdf)
- Topuz, Ö. (2013). *Bilimkurgu filmlerinin mimari açıdan gelecekle ilgili fikirlerin oluşmasına katkısı* (Tez No. 352296) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Uğur, S. (2018). Transhumanizm ve öğrenmedeki değişim. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 4, 58–74.
- Ünver, B. (2012). *Sinemada mekansal duyumsama: The Shining film örneği* (Tez No. 341220) [Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yakar, U. (2020, 22 Kasım). *Cyberpunk kültürü nedir, nasıl ortaya çıktı? Cyberpunk temalı film, dizi ve oyunlara yakından bakıyoruz*. Webtekno. <https://www.webtekno.com/cyberpunk-nedir-siberpunk-filmler-diziler-oyunlar-h101733.html>

## Gerçeğin ve Kurgunun Sınırında: Walid Raad ve Atlas Grubu Çalışmaları

### On the Border of the Truth and Fiction: Walid Raad and the Atlas Group Studies

Muhammet Fatih Gök, *Resim Bölümü, Adıyaman Üniversitesi*, 0000-0001-9686-7888

#### Özet

Bu makalede Lübnanlı sanatçı Walid Raad'ın sanatına dair bir inceleme yapılmıştır. Raad'ın sanatında kullandığı arşivleyici tutumun, çalışmalarının kavramsal, estetik ve politik içeriği ile ilişkisi araştırılmıştır. Bu amaçla yazılmış olan makalede Raad'ın sanat yaratımındaki yaklaşımı onun Atlas Grubu Projesi ile sınırlı olarak ele alınmıştır. Bu sınırlar dâhilinde hem Walid Raad'ın sanat görüşüne dair genel bir çözümleme, hem de Atlas Grubu Projesinin özel ve evrensel içeriğine dair kapsamlı bir inceleme imkânı doğmuştur. Atlas Grup Projesi üzerinden gerçek olan, gerçek olduğunu iddia eden ve kurgusal olanın ne olduğu; sınırlarının ne olduğu ve aynı zamanda bu sınırların nasıl bulanıklaşabileceği meselelerinin sanat alanı üzerinden tartışılmasının olanakları araştırılmıştır. Eserlerinin manipülatif boyutu, Raad'ın kurgusal eser metinleriyle birlikte ele alınmıştır. Bu bağlamda çalışmada, bir sanatçı ve projesi merkezinden sanat ve hakikat sorununu inceleyen nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Raad'ın Atlas Grubu çalışmalarının analizi, çalışmanın karmaşık kurgusal boyutunun daha iyi anlaşılması açısından önemlidir. Çünkü sanatçı tarafından gerçek olduğu iddia edilen tarihsel verinin çarpıtılmış boyutlarını ayırt etmek izleyici açısından her zaman kolay değildir. Ayrıca sanat alanında tarihsel veriden yola çıkarak yaratmanın çeşitli olanaklarına dair yapılan bu çalışma, olası diğer çalışmalar için yeni sorular sorma potansiyelini ortaya çıkarır. Son olarak, Atlas Grubu çalışmasının analizi ile tarihsel veri ve onu anlama biçimlerimizin yeniden gözden geçirilmesi üzerine katkı sunmak amaçlanmaktadır.

**Anahtar Sözcükler:** Walid Raad, kurgu, gerçek, fotoğraf, arşiv sanatı, sanat, performans.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Sanat, fotoğraf, performans.

#### Abstract

This article analyzes the art of Lebanese artist Walid Raad. The relationship between Raad's archival approach in his art, and the conceptual, aesthetic, and political content of his work is explored. In this article, Raad's approach to artistic creation is limited to his Atlas Group Project. Within these limits, both a general analysis of Walid Raad's view of art, and a comprehensive examination of the specific and universal content of the Atlas Group Project, have been possible. Through the Atlas Group Project, the possibilities of discussing the issue of what is truth, what claims to be truth, and what is fiction, as well as what are the boundaries and at the same time how these boundaries can be blurred through the field of art have been explored. The manipulative dimension of his works is discussed together with Raad's fictional work texts. In this context, the study adopts a qualitative research method that examines the problem of art and truth from the center of an artist and his project. The analysis of Raad's Atlas Group works is important for a better understanding of the complex fictional dimension of the work since it is not always easy for the viewer to distinguish the distorted dimensions of the historical data claimed to be real by the artist. Moreover, this study of the possibilities of creating from historical data in the field of art opens the potential to raise new questions for other possible works. Finally, the analysis of the Atlas Group work aims to contribute to a reconsideration of historical data and the ways in which we understand it.

**Keywords:** Walid Raad, fiction, truth, photography, archival art, art, performance.

**Academical Disciplines/Fields:** Art, photograph, performance.

- Sorumlu Yazar:** Muhammet Fatih Gök, Resim Bölümü, Adıyaman Üniversitesi.
- Adres:** Adıyaman Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü. Altınşehir. 02040. Merkez/Adıyaman
- e-posta:** m.fatihgok@msn.com
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 23.01.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1292237

**Geliş tarihi:** 04.05.2023 / **Kabul tarihi:** 07.10.2023

## 1. Giriş

Arşiv, hafıza, bellek, tarih, tanıklık gibi kavramlar üzerine sanat ve kuram alanlarında yapılan çalışmalar son yıllarda oldukça artmıştır. Hatta öyle ki; “Son otuz yıl 'tanıklık çağı' olarak tanımlanmaktadır” (Wallen, 2011, s. 277). Tanıklığın belleği ve bireyin hafızası gibi meseleler de nispeten güncel tartışma alanlarıdır.

Walid Raad, Orta Doğu'nun, özellikle de Lübnan'ın sosyal, politik ve kültürel karmaşıklıklarını sanatı aracılığıyla araştıran Lübnanlı bir çağdaş sanatçıdır. Raad'ın arşivsel çalışmaları, onlarca yıl savaş ve siyasi çalkantılar yaşamış olan Lübnan'ın siyasi ve toplumsal tarihinden yola çıkmaktadır. Raad'ın çalışma pratiğinin özünde genellikle gerçek ve kurgu, geçmiş ve günümüz gibi ikili anlamlar arasındaki sınırları bulanıklaştıran ayrıntılı kurgusal anlatılar vardır. Çok disiplinli bir sanatçı olarak film, fotoğraf, kolaj, performans gibi farklı biçimlerde çalışmalar gerçekleştirmiştir.

Raad, Arab Image Foundation (Arap Görsel Vakfı) üyesidir. Vakıf 1997 yılında Beyrut'ta kurucu üyeler Samer Mohdad, Fouad Houry, Akram Zaatar ve Walid Raad tarafından kurulmuştur. Orta Doğu, Kuzey Afrika ve Arap Diasporasına dair yaklaşık beş yüz bin fotoğraf ve belge burada toplanmakta ve korunmaktadır (Arab Image Foundation, t.y.). Kâr amacı gütmeyen bağımsız vakfın arşivi aynı zamanda sanatçılara da açıktır. Bu sayede tarihin ve arşivin sanat alanında yeniden değerlendirilmesi imkânı doğmuştur. Raad'ın çalışmalarında görsel kültür, geçmiş ve tarihe dair kavramlar önemli bir yer tutmaktadır. Ayrıca anlaşılmaktadır ki; Raad aynı tarihlerde AIF<sup>1</sup> çatısı altında gerçek bir kültürel miras arşivi çalışması yaparken aynı zamanda da Atlas Grup Projesi ile arşiv, tarih, kültür, bellek gibi kavramların sorgulandığı kurgusal çalışmalar yapmıştır.

Bu makalede, Raad'ın çalışmalarının Atlas Grubu projesi özelindeki hakikat, tarih ve hafıza gibi kavramlara dair yerleşik varsayımlarımıza ilişkin nasıl yeni sorgulama alanları açtığı veya açabileceği incelenmiştir. Atlas Grubunu inceleyen yazıların yanı sıra arşiv sanatını araştıran Hal Foster ve Borga Kantürk gibi isimlere ait kaynaklardan yararlanılmıştır. Bir güncel sanat çalışması örneği olarak ele alınan Atlas Grubu Projesinin arşiv sanatı bağlamında incelenmesiyle hakikat kavramı etrafındaki içeriği görünür kılınmıştır.

## 2. Atlas Grubu Projesi Üzerine

Atlas Grubu, Walid Raad'ın 1990'ların sonunda kurduğu sanal bir kolektiftir. Raad bu kolektif çatısı altında Lübnan'ın yakın tarihsel geçmişini ele almıştır. 1989 ile 2004<sup>2</sup> yılları arasında gerçekleştirdiği bu *sözde* 15 yıllık projede özellikle 1975 ve 1991 yılları arasında Lübnan'da yaşanan savaşlara odaklanmış ve bu bağlamda çalışmalar üretmiştir. Raad, sanatında kullandığı mizah ve ironiyi burada da göstermiştir. Projesini 15 yıllık proje olarak tanımlamasına rağmen Atlas Grup çalışması kişisel internet sayfasında *devam eden projeler* başlığı altında yer almaktadır ve yanında parantez içinde şu not yazılıdır: “aşağıdaki tarihler aksini ima etse bile” (Walid Raad, t.y.).

Atlas Grubu, New York ve Beyrut'ta tutulan film, videokaset, fotoğraf ve diğer nesnelere arşivlerinden oluşturulmuştur. Bu arşivler kamuya sunulduğunda ise karışık medya yerleştirmeleri, tek kanal video gösterimleri, konferanslar, performanslar, görsel ve edebi yazılar şeklini almıştır.

Kolektifin ismine bakıldığında, isim seçimindeki bilinçli tercih Raad'ın çalışmalarındaki amacına paraleldir. Atlas'ın güncel Türkçe sözlükteki şu iki kelime anlamı bu noktada önemlidir;

1. coğ. Dünyanın, bir ülkenin, bir bölgenin fiziksel ve siyasal coğrafyası ile ekonomi, tarih vb. konularda toplu bilgi vermek için bir araya getirilmiş coğrafya haritaları derlemesi. 2. Bir konuyu açıklamak için hazırlanmış resim veya levhalardan oluşmuş kitap: Anatomi atlası. Dil atlası. (Türk Dil Kurumu, t.y.).

Kelimenin birinci anlamı Raad'ın Lübnan'ın tarihsel geçmişinin bir haritasını çıkarma amacına benzer bir anlam içermektedir. İkinci anlamı ise yine benzer şekilde bu arşivleme çalışmasının görsel boyutuna gönderme yapmaktadır. Kısacası Raad bu projede sanatçı perspektifinden Lübnan İç Savaşı'nın bir atlasını çıkarmaktadır.

<sup>1</sup> Arab Image Foundation.

<sup>2</sup> “Atlas Grubu 1999 yılında kurulmuş olsa da, Raad geçmişte Atlas Grubu Projesi'ni 1947, 1967 ve 1999 yıllarıyla tarihlendirmiş, yakın zamanda ise 1989-2004 yılları arasında karar kılmıştır” (Narusevicius, 2014, s. 45).

Raad Lisans eğitimini *Fotoğraf* üzerine almasına ek olarak Lisansüstü çalışmalarını da *Kültürel ve Görsel Çalışmalar* alanında yapmıştır ve 80'li yıllarda Lübnan İç Savaşı sırasında rehine olarak tutulan Amerikalı ve Avrupalılar üzerine tez hazırlamıştır (Cotter, 2016). Bu bilgiler ışığında bakıldığında Raad'ın sanat üretimindeki belgeleyici-arşivleyici tavrın ve malzeme olarak fotoğraf, film, video kullanımının altyapısının eğitim hayatıyla bağlantılı olduğu görülmektedir. Bu bağlamda Raad'ın kullandığı tekniğin, içeriğin ve malzemenin, birbirini destekleyen bilinçli tercihler olduğu söylenebilir.

Spieker'a (2008, s. 152) göre Raad fotoğrafı travma ile ilişkilendirir; travmatik olarak tanımladığımız şeyin, etrafımızdaki dünyayı artık tutarlı, bütünleşik bir imge olarak göremediğimiz noktada bize musallat olmaya başlayan bir göstergeler kümesi olduğunu ileri sürer. Travmada gerçekliğin ve deneyimin mutlaka geri dönmesi gibi fotoğraf da dondurduğu ve işaret ettiği gerçekliği geri çağırır.

Raad'ın en bilinen projelerinden biri, 1990'ların başında başladığı ve halen devam etmekte olan *Atlas Grubu* serisidir. Atlas Grubu Projesi Raad'ın Lübnan İç Savaşıyla ilgili topladığı fotoğraf, video gibi tarihi belge ve dokümanlardan oluşan kurgusal bir arşivden oluşmaktadır. Bu arşiv nesnelere aracılığıyla savaşın Lübnan halkının kolektif hafızasını nasıl şekillendirdiği ve geçmiş anlatısının şekillenmesinde iktidarların rolü üzerine bir sorgulama alanı açmaktadır.

Raad'ın Lübnan İç Savaşı'nı bir anlamda yeniden üretmesi Hal Foster'ın arşiv sanatı için kullandığı *Post-production* kavramına denk düşer. Foster'a (2004, s.5) göre arşiv sanatı "mutlak kökenlerden çok belirsiz izlerle ilgilenir". Bu nedenle Raad'ın Atlas Grubu Projesi de arşiv sanatı bağlamında değerlendirilebilir ve savaşın bütünsel bir anlatısını ortaya koymaktansa küçük hikayelere odaklanır.

Raad, yeniden üretilmiş belgelerini sergilemek yerine çoğunlukla akademik bir derste sunar. Bu nedenle belgeler izleyicinin somut olarak erişebileceği eserler değil, bir slayt halinde dijital olarak sahnelenen performansların parçaları olarak kalırlar. Yine bu nedenle Raad Atlas Grubu'nda tekil sanat eserleri yaratmak yerine; sanat alanını kullanarak tüm parçaların toplamından doğan bütünsel bir anlatı ortaya koyar.

Atlas Grubu, tarihsel olayların nesnel ve tutarlı aktarımının mümkün olup olmadığı sorusu ile de ilgilidir. "Raad daha çok kimin bilgi üretme yetkisine sahip olduğu, geçerli bir belgeyi neyin oluşturduğu ve tarihin birincil kaynak belgelerden oluşan bir arşivden nasıl yapılandırıldığı ile ilgilenmektedir" (Narusevicius, 2014, s. 43). Tarih ve hafızanın nasıl inşa edildiği ve bunların iktidar yapıları, ideolojiler ve propaganda araçları tarafından nasıl şekillendirildiği çalışmalarının temel sorularıdır.

Atlas Grubu'nun ana temalarından biri de kişisel hafıza ile resmi tarih arasındaki gerilimdir. Raad projesinde kişisel hafıza ile ortak tarih anlayışı arasındaki ilişkiyi ve bu ilişkinin zaman içerisinde nasıl inşa edilip şekillendiğini sorgulamaktadır. Atlas Grubu arşivine kendilerine ait belge ve arşivlerini bağışlayan kişilerin ortaya koyduğu savaş anlatısıyla resmi tarih anlatısı çelişir gibi görünmektedir. Bu noktada proje izleyiciye savaşlara, çatışmalara ve ihtilafı alanlara dair tarih yazımının sanıldığından daha karmaşık ve zorlu olduğunu gösterir.

Kantürk'e (2011, s. 124) göre Atlas Grup Projesi yapısökümcü bir alternatif tarih okumasıdır. Tarih anlayışı artık tüm bireyleri içine alan tek merkezli bir anlayış yerine tek tek bireylerin var olduğu çok merkezli yeni bakışları da içeren bir kavram olarak düşünülebilir. Raad'ın Atlas Grubu çalışması bu çeşit bir *mikro tarih* okumasıdır. Mikro tarih anlatısı büyük bütünsel anlatının çeperlerinde kalan, görünmeyen veya aksini iddia eden anlatıları da içerebilir. Bu nedenle kıymetlidir. Çünkü hakikat genellikle bu şekilde çok yönlüdür ve gri alanlarda saklıdır. Raad çalışmasında "Batının kapital gücü ve enformatik geleneği ile kurumsallaşan kayıt tutma eylemi karşısında, bu yönden beslenen ancak kayda geçirilebilir bir yeni tarih yazım pratiği Doğu için mümkün müdür?" (Kantürk, 2011, s. 126) sorusunun cevabını arar. Benzer şekilde Narusevicius'a (2014, s. 43) göre de Raad, Lübnan iç savaşlarının bir tarihinin yazılabileceğini reddeder ve bunun yerine bir *karşı-tarih* yaratmaya çalışır.

Atlas Grubu Projesine dair bir diğer önemli mesele ise *geçmiş* kavramına dair yerleşik bilgi, deneyim, tecrübe ve önyargılarımızı yeniden değerlendirmemiz gerekebileceğini göstermesidir. Geçmiş, tanıklıklar ve arşivler-belgeler aracılığıyla anlamlandırılır. Görsel temsil araçları olarak fotoğraf ve video gibi araçlar geçmişi tanımlamak konusunda önemli kaynaklardır. Raad'ın Atlas Grubu Projesi'nde kullandığı tarihi fotoğraf ve videolar, tarihi tanımlarken nelerin *kanıt* olabileceğine dair genel düşünceye meydan okur. Çünkü arşivde savaşa dair şiddet görüntülerinin olduğu belgeler dışında kasıtlı olarak müdahale edilmiş belgeler de bulunur. Bu durum görsel kanıtların güvenilirliğini sorgularken, tarihsel hakikate ulaşmanın kolay olmadığı gibi manipüle edilebilirliğini de göstermektedir.

Atlas Grubu Projesinde Raad hakikat hakkındaki varsayımları sorgularken kullandığı yöntemlerden biri de ironidir. Çalışmalardaki mizah ve ironi kullanımı, sanatçının hâkim tarih ve bellek anlatılarına eleştirel bir şekilde yaklaşmasına olanak tanır. Bu sayede dünyayı algılamının yeni olanakları mümkün hale gelir.

Atlas Grubu Projesi aynı zamanda Lübnan'daki savaşlar üzerinden daha genel olarak kolektif tarihsel travmatik olayların temsiliyle de ilgilidir. Proje ile savaşların yarattığı toplumsal, altyapısal ve ruhsal yıkımı gösteren eserler üretilmiştir. Somut bir gerçeklik üzerinden evrensel bir içerik kurgulamıştır. Lübnan İç Savaşından yola çıkılarak daha genel anlamda savaşlar, politika ve tarih yazımı hakkında düşünceler üretilmiştir.

### 3. Atlas Grubu Projesini Kurgu ve Gerçeklik Kavramları Bağlamında Okumak

Walid Raad'ın Atlas Grup çatısı altındaki üretimlerinin belki de en önemli noktası gerçeğin ve kurgunun sınırında konumlandırılmış olmalarıdır. Burada *gerçekten* kasıt çalışmalara kaynaklık eden dokümanların hakiki belgeler olmasıdır. Bunlar Raad'ın arşiv araştırmalarından elde ettiği tarihsel değeri olan belgelerdir. *Kurgusal boyutu* ise Raad'ın projedeki amacının salt arşivleme olmamasıdır. Raad gerçeklikten yola çıkarak Lübnan'da yaşanmış iç savaş üzerinden kendi gerçekliğini oluşturur. Çalışmalarını orijinal tarihsel dokümanlardan bağımsız ve bu sanal projesine paralel olarak dijital boyutta yeniden kurgular. Raad'ın çalışmalara dair verdiği bilgilerin doğruluğu hakkında hiçbir zaman tam olarak tatmin olunamaz. Burada her şeyden şüphe edilir fakat hiçbiri de olasılıksız değil, aksine son derece inandırıcıdır. Bu durum Raad'ın bilinçli tercihidir.

Misal Adnan Yıldız'ın (2015) aktardığı sözleriyle Raad projede kurgu ve gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştırma amacını şöyle açıklar;

Farklı yerlerde ve farklı zamanlarda Atlas Grubu'nu hayali bir kuruluş olarak tanımladım. 1976'da kurduğum bir kuruluş olarak ve 1976'da Maha Traboulsi tarafından kurulmuş bir kuruluş olarak. 1999'da Lübnan'da ise 'Atlas Grubu 1967'de Beyrut'ta kurulan kâr amacı gütmeyen bir kuruluştur' dedim. 2000 yılında New York'ta ve 2002 yılında Beyrut'ta 'Atlas Grubu 1999'da kurduğum hayali bir kuruluştur' dedim.

Kişisel, tarihsel, kültürel ve politik durumlarla coğrafi konum ve benim izleyiciyle kişisel ve profesyonel ilişkiye göre ve onların Lübnan'ın politik, ekonomik ve kültürel tarihi hakkında, Lübnan'daki, Orta Asya'daki savaşlar hakkında ve çağdaş sanat hakkında ne kadar bilgisi olduğuna göre, farklı zamanlarda ve farklı mekânlarda farklı şeyler söyledim. Aynı zamanda daima Atlas Grup belgelerinden ürettiğim ve hayali bireylere atfettiğim sergilerden ve konferanslardan söz ediyorum. Fakat bu doğrudan ifade bile, pek çok durumda izleyiciler ve okuyucular için Atlas Grubu'nun ve belgelerinin hayali doğasını açığa çıkarmada başarısız oluyor.

Bu sözler ışığında Raad'ın Atlas Grup hakkında gerçek olanı çarpıtarak izleyiciyi doğruluk ve gerçeklik kavramlarına dair mutlak bir şüpheye götürdüğü görülür. Daha sonrasında sergiler esnasında verdiği konferanslarda durumu açıklamaya çalışsa da izleyicinin bu durumu anlamakta ve ikna olmakta zorlandığını ifade etmektedir. Raad'ın gerçeği bu denli çarpıtması esasen gerçek denilen kavramın önemini, tutarlılığını ve değişkenliğini sorgulamaya neden olur. Mutlak bir gerçeğin olmadığını, gerçeğin çeşitli odaklar tarafından çarpıtılabileceği gibi, izleyen tarafından da tam olarak anlaşılamayabileceğini göstermektedir.

Raad'ın projesinde sunduğu belgeler, hikâyeler ve şahıslar kendisinin uydurduğu gerçeklerin ve geçmiş hikâyelerin bir karışımıdır. Ancak bunların hepsi, sanatçının Lübnan ve diğer ülkelerdeki araştırmalarının ürünüdür. Yani Raad her ne kadar izleyiciyi eserlerin kaynağına ve gerçekliğine dair çeşitli yollarla manipüle etmeye çalışsa da proje altındaki tüm üretimler Walid Raad'a aittir.

Atlas Grubu arşivindeki eserler birkaç ana kategori altında yer alan serilerden oluşmaktadır. Bu kategoriler Raad'ın eserlerin kaynağına dair yaptığı manipülasyona dayanır. Bunlardan bazıları Walid Raad'a, bir hayali kuruluş olarak Atlas Grubuna veya Dr. Fadl Fakhouri gibi gerçekte var olmayan birtakım hayali kişilere atfedilmiş eserler ve anonim eserlerdir (Jahn, 2004).

Fotoğraflar ve onların işaret ettiği şeyler *gerçek* olduğu için çıktılarının tamamen kurgu olduğu söylenemeyeceği gibi; Raad'ın gerçeği bağlamından kopardığı ve bu materyallerle, kendi söylemleriyle



kendi gerçekliğini kurguladığı için tamamen gerçek oldukları da söylenemez. Bu bakımdan Raad'ın Atlas Grup üretimleri gerçeklik ve kurgu arasında gidip gelen üretimler olarak algılanmaktadır. Belki de Orit Gat'ın (2015) Raad'ın Moma'daki sergisi üzerine yazdığı makalede "Gerçek mi kurgu mu? Fark eder mi?" dediği gibi Atlas Grubu da izleyiciye hakikatin önemsizleştirildiğini gösterir. Bu nedenle Gat'ın ifadesinden de yola çıkarak Atlas Grubu'nu *hakikat-sonrası* kavramı ile ilişkilendirmek mümkündür. Hakikat sonrası kavramı Oxford sözlüklerine göre nesnel gerçeklerin, kamuoyunun şekillenmesinde, duygulara ve kişisel inançlara hitap edilmesi kadar etkili olmaması olarak tanımlanmıştır (Mcintyre, 2019, s. 5). Raad'ın Atlas Grubu çalışmalarını anlatırken gösterdiği inandırıcı performansları çalışmaların sahte ve kurgulanmış içeriğinin fark edilmesini engellediği gibi; Raad'ın bunların düzenlenmiş üretimler olduklarını itiraf ettiğinde dahi izleyiciler ikna olmakta zorlanmıştır. Hakikat-sonrası, hakikatin önemsizleşmesi kadar kolaylıkla çarpıtılabilmesini de içerir. Raad'ın çalışmaları da belirli amaçlar doğrultusunda hakikatleri çarpıtmanın ne kadar olası olduğunu göstermektedir.



**Görsel 1.** *Notebook Volume 38: Already Been in a Lake of Fire*, Walid Raad, 1989-2004 (Theatlasgroup1989, t.y.).

Atlas Grup Projesini Raad'ın manipüle ederek atfettiği şekilde farklı kişilerden örneklerle incelemek yerinde olacaktır. Bunlardan birisi de Dr. Fakhouri'ye atfedilen kolaj çalışmalarıdır. Çalışma görselleriyle ilk karşılaşmada Raad'ın titiz ve arşivci tavrı dikkat çeker. Raad'ın arşive yaklaşımı Görsel 1'de ve tüm diğer Atlas Grubu çalışmalarında görülebilen önemli özelliklerden biridir. *Sahte gerçeklerin* ikna edici özelliğini artırmak için son derece sistematik çalışmıştır Raad.

Görsel 1'de ve diğer birçok örnekte olduğu gibi Raad'ın çalışmalarında görüntü-metin iş birliği söz konusudur. Bu titiz sunum tarzı ve çalışmaların kenarlarında yazılmış olan açıklayıcı metinler görsellerin bir arşiv çalışması olduğuna dair izleyiciyi ikna eder. Görsellerle birlikte kullanılan diğer el yazısı metinler de aynı amaca farklı şekilde hizmet etmektedir. El yazısı metinler eserin kaynağına ait orijinal el yazısı, diğer arşivleyici metinler ise sonradan eklenmiş izlenimi verir. Tüm öğeler izleyiciyi kurgunun gerçek olduğuna inandırmaya hizmet eder.

Raad ayrıca uydurduğu kişilerle ilgili çeşitli senaryolar da yazar. Onların kimlikleri ve kişilikleri hakkında bilgiler vererek kurgunun inandırıcılığını artırır. Örneğin, "Dr. Fakhouri 1993 yılındaki ölümüne kadar Lübnan Savaşı'nın önde gelen tarihçilerinden biriydi" (The Museum of Modern Art, t.y.) diyerek kurgu karakteri hakkında ikna edici veriler sunar.

Görsel 1'de görülen defter 145 araba kolaj fotoğrafından oluşmaktadır ve tüm arabalar 1975-1991 yılları arasında Lübnan'daki patlamalarda kullanılan arabaların model ve rengine uygun olarak seçilmiştir (The Atlas Group, t.y.-f). Araçların çevrelerinden kesilmiş görüntüsü ise referans sorununu ortaya çıkarır. Çünkü belirli bir olay ve araç arasındaki bağlam koparılmıştır (Spieker, 2008, s. 159). Ayrıca Arapça yazılmış el yazısı metinlerde patlamanın yeri, zamanı ve tarihi, yıkımın derecesi, kullanılan patlayıcının tipi ve ağırlığı yer almaktadır. Çalışmanın başlığı Nirvana'nın *Lake of Fire* isimli şarkısına gönderme yapar. Eser başlığı *Ateş Gölü* olarak Türkçeye çevrilebilir. Nirvana'nın şarkısında geçen bu betimleme bir cehennem metaforudur ve Raad'ın bu göndermesi, savaş sonrası şimdiden cehenneme dönmüş bir coğrafyayı ima eder.



**Görsel 2.** *Hostage: The Bachar Tapes (#17 and #31)\_English Version*, Walid Raad, 1989-2004 (Theatlasgroup1989, t.y.).

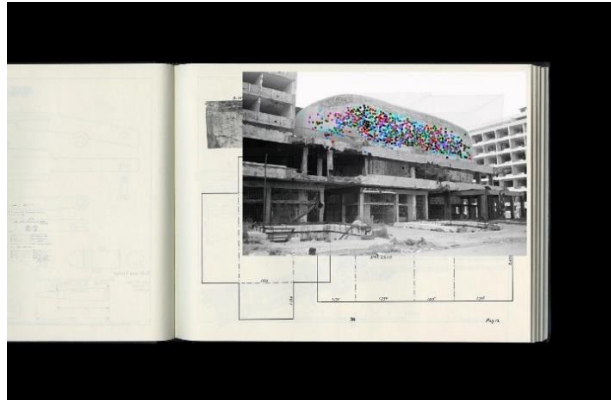
Kişilere atfedilen bir diğer çalışma, Görsel 2’de görülen ve Souheil Bachar’a ait olduğu söylenen bir video çalışmasıdır. Yine Raad’a ait bir kurgu olan bu video çalışmasında Bachar’ı Lübnan’lı ünlü bir oyuncu canlandırmıştır. Bu noktada şöyle bir nüans ortaya çıkar; Bachar olayındaki gerçeklik meselesi, aktörü tanımaları nedeniyle Lübnanlılar için diğer insanlara göre zayıf olacaktır. Bu durumda kurgunun inandırıcılığı eserin göstergelerinin dışında izleyicinin ön bilgisiyle de değişken duruma gelir.

Rehine: Bachar Kasetleri’nde *Batı Rehine Krizi*, Souheil Bachar’ın hayali ifadesi vasıtasıyla incelenir. Çalışma, 1980’lerde ve 1990’ların başlarında Terry Anderson ve Terry Waite gibi batılı erkeklerin Lübnan’da militanlar tarafından kaçırılması ve alıkoymasına gönderme yapmaktadır (The Atlas Group, t.y.-a). Rehine krizleri gerçekten yaşanmıştır fakat Souheil Bachar, Raad’ın kurguladığı bir karakterdir. Raad tam olarak tarihsel gerçeklikle kurguyu birbirine karıştırır. Ortaya çıkan şeye ne tamamen hakikat ne de tamamen sahte olarak bakmak mümkündür.

Raad, Atlas Grubu’nda arşivlediği her dosya grubunda çalışmaların içeriği hakkında bir hikâye yazar. Tüm kurgu metinler manipüle edilmiş görsellerle birlikte çalışmaların bağlamını oluştururlar. Raad’ın Rehine: Bachar Kasetleri çalışmasıyla ilgili yazdığı hikâye ise şu şekildedir;

Rehine: Bachar Kayıtları’nda bu kriz, 1983-1993 yılları arasında Lübnan’da rehine tutulan Souheil Bachar’ın tanıklığı üzerinden inceleniyor. Souheil’in tutsaklığıyla ilgili dikkat çekici olan şey, 1985 yılında üç ay boyunca beş Amerikalı ile aynı hücrede tutulmuş olmasıdır: Terry Anderson, Thomas Sutherland, Benjamin Weir, Martin Jenco ve David Jacobsen. Souheil 2000 yılında The Atlas Group ile iş birliği yaparak esaretiyle ilgili elli üç video kaset hazırladı. 17 ve 31 numaralı kasetler Souheil’in Lübnan dışında yayınladığı tek kasetlerdir. Kasetlerde Bachar, Amerikalılarla birlikte tutulmasının kültürel, metinsel ve cinsel yönlerini ele alıyor. (The Atlas Group, t.y.-a)

Atlas Grup çalışmaları arasında belki de en çok bilinen çalışmalar Walid Raad’a atfedilen, müdahale edilmiş fotoğraf çalışmalarıdır (Görsel 3 ve 4).



**Görsel 3.** *Let’s be Honest, The Weather Helped*, Walid Raad, 1989-2004 (Theatlasgroup1989, t.y.).

*Dürüst Olalım Hava Yardımcı Oldu* isimli çalışma serisi Raad'ın Atlas Grubu içerisinde kendi adına atfettiği çalışmalardandır. Raad bu fotoğraf serisinin hikâyesini şu şekilde ifade etmektedir;

1970'lerin sonunda Beyrut'ta çevremdeki pek çok kişi gibi ben de mermi ve şarapnel topluyordum. Bombardmanın yaşandığı bir gece ya da günün ardından sokaklara koşup duvarlardan, arabalardan ve ağaçlardan mermileri toplardım. Her mermiyi nerede bulduğuma dair ayrıntılı notlar tuttum ve bulduğum yerleri fotoğrafladım, delikleri merminin çapına ve mermilerin uçlarında bulduğum büyüleyici tonlara karşılık gelen noktalarla kapladım. Mühimmat üreticilerinin fişeklerini ve kovanlarını işaretlemek ve tanımlamak için farklı renk kodlarını takip ettiklerini fark etmem on yılımı aldı. Defterlerimin Lübnan'da savaşan çeşitli milis ve ordulara tedarik sağlamaya devam eden on yedi ülke ve kuruluşu kısmen katalogladığımı fark etmem de bir on yılımı aldı: Belçika, Çin, Mısır, Finlandiya, Almanya, Yunanistan, Irak, İsrail, İtalya, Libya, NATO, Romanya, Suudi Arabistan, İsviçre, ABD, İngiltere ve Venezuela. (The Atlas Group, t.y.-b)

Bu inandırıcı hikâye vasıtasıyla Raad bir anlamda kurgusal boyutta çalışmalarının kavramsal alt metinlerini yazmaktadır. Bu hikâye de büyük olasılıkla kurgudur. Çünkü hasarlı binalardaki mermi izlerini tek tek işaretlemek pek mümkün değildir. Aynı şekilde bir başka çalışmasında bir ağaca isabet eden mermileri de işaretlediğini gösterir Raad fakat bu kadar mermi isabet eden bir ağacın ayakta kalması mümkün değildir. Bu noktada şüphe kapısını her zaman aralık bırakır Raad. Çünkü önemli olanın kurgu ya da gerçek olmadığını, içerik olduğunu göstermek istemektedir. Hikâyeler ve belgeler uydurma veya çarpıtma şeyler olsa da verilen mesaj Lübnan'daki iç savaş üzerinden evrensel bir mesajdır.

Görsel 3'teki örnekte görülen siyah beyaz tarihi savaş sonrası kent görünümü fotoğrafı ve renkli işaretler arasındaki zıtlık arkeoloji biliminin çalışma yöntemlerini de anımsatır. Tarihi değeri olan yapının üzerine eklenen restorasyon çalışmalarında eski yapının malzeme, renk ve dokusuna en yakın malzemelerle tamamlama yapıldığı gibi; sonradan eklenen yapıların fark edilir olması için ayırt edici şekillerde de yapılabilir. Raad'ın tarihsel olduğu iddia edilen fotoğrafı ve işaretlemeleri arasında da böyle ayırt edici bir görsellik vardır. Wroczynski'ye (2011, s. 768) göre "Noktalar, mermilere ve savaşın şehir manzarası üzerindeki yıkıcı etkisine atıfta bulunsa da 'bulunan' kurşun deliklerini gizledikleri için onarılmış, sabitlenmiş bir görüntü de sunabilirler". Benzer şekilde bu ikili yaklaşımı karanlık gerçeklerin üzerini örten renkli yalanlar olarak okumak da mümkündür. Lübnan İç Savaşı'nı destekleyen Batı ülkelerini gösteren renkli noktalar, savaşta görünür olmayan bağlantıları da ifşa etme amacını göstermektedir.



**Görsel 4.** *We Decided to Let Them Say," We are Convinced," Twice*, Walid Raad, 1989-2004 (Theatlasgroup1989, t.y.).

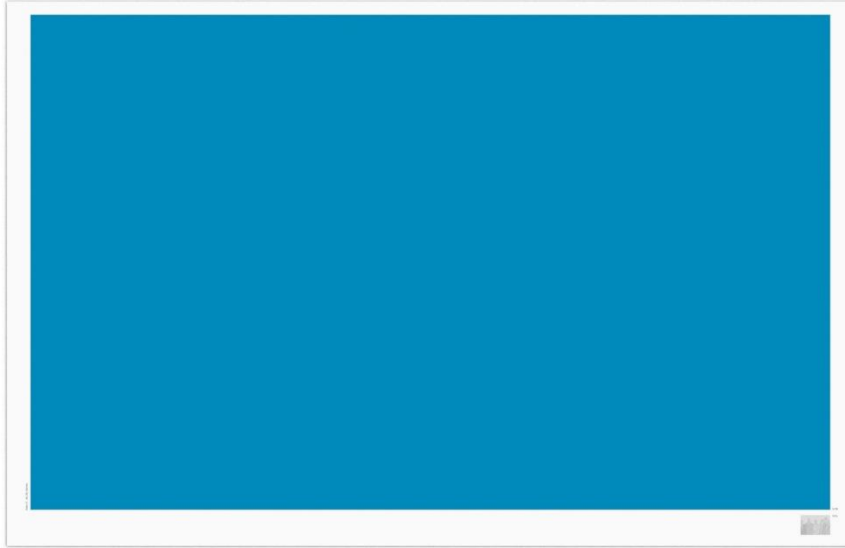
Görsel 4'te görülen fotoğraf da yine aynı seriden alınmış bir başka örnektir. Bu seride Görsel 3'te olduğu şekilde bir müdahale yoktur. Sade, siyah beyaz fotoğraflardan oluşan seride çeşitli kent, gökyüzü ve savaş manzaraları vardır. Walid Raad'ın görsellere müdahalesi muhtemelen dijital boyutta çeşitli deforme etme çabaları şeklindedir. Bunun dışında neredeyse derleme şeklinde topladığı görüntüler intihal, alıntı, kendine mal etme gibi sanatsal problemleri sorgulatur. Kendi başlarına sanatsal bir ifade aracı olarak üretilmemiş görseller, Walid Raad elinde bir proje çatısı altında sistematik bir şekilde derlenerek kurgusal hikâyeleriyle, büyük-küçük müdahalelerle, büyük yerleştirmelerin parçası olmalarıyla ve sergileme esnasındaki söyleşi performanslarıyla birer sanat eserine dönüştürülmüştür.

Projede yer alan savaş sonrası kent görünüm imgeleri aynı zamanda savaşın yapıları çevre üzerindeki etkilerini göstermektedir. Raad'ın kullandığı yıkılmış binaları ve sokak manzaralarını gösteren fotoğraflar, savaşın tüm şehir ve şehirde yaşayanlar üzerindeki fiziksel ve psikolojik etkilerini gösterir. Terkedilmiş gibi görünen kent imgeleri, savaşın şehirlerin kültürel ve entelektüel yaşamlarına olan yıkıcı etkisini de göstermektedir.

Raad'ın Görsel 4'te bir örneği görülen bu fotoğraf serisiyle ilgili aktardığı hikâye ise şu şekildedir;

1982 yazında, annemin Doğu Beyrut'taki dairesinin karşısındaki otoparkta diğerleriyle birlikte durdum ve İsrail'in Batı Beyrut'a kara, hava ve deniz saldırısını izledim. FKÖ<sup>3</sup>, Lübnanlı ve Suriyeli müttefikleriyle birlikte ellerinden geldiğince misilleme yaptı. Doğu Beyrut işgali memnuniyetle karşıladı ya da öyle görünüyordu ve bu kesin. Batı Beyrut buna direndi ya da öyle göründü ve bu kesin.

Hatta bir gün annem, orada konuşlanmış işgalci İsrail ordusunu fotoğraflamak için bana Beyrut çevresindeki tepelere kadar eşlik etti. Askerler, bir sonraki saldırı veya geri çekilme emirlerini beklerken vücutlarını ve silahlarını dinlendirdiler. 1982'de on beş yaşındaydım ve olaylara yaklaşmak ya da yeni edindiğim kamera ve lensin izin verdiği ölçüde yaklaşmak istiyordum. (The Atlas Group, t.y.-c)



**Görsel 5.** *Secrets in the Open Sea*, Walid Raad, 1989-2004 (TheAtlasgroup1989, t.y.).

Atlas Grup'un bir başka önemli serisi bulunmuş dokümanlardan oluşan *Anonim* olarak işaretlenmiş eserlerdir. Yani Raad'ın ifadesiyle ne yaparını bellidir ne de Atlas Grup ortak üretimidir. Geçmiş anlatısı, tarih ve hakikat gibi kavramlar üzerinde çalışırken kurgusal üretilmiş anonim kavramının da eklenmiş olması tesadüf değildir. Çünkü anonim, günümüze ulaşmış, algılanan fakat kaynağı-öznesi meçhul ve belki de şüpheli olanı temsil eder.

Görsel 5'te bu bağlamda yapılmış *Açık Denizlerdeki Sırlar* isimli çalışma yer almaktadır. Görsel olarak birbirine benzer olan baskıların hikâyesi hakkında Raad şunları söylemektedir;

Açık denizdeki sırlar, Beyrut'un savaştan zarar gören ticari bölgelerinin 1993 yılında yıkılması sırasında enkaz altında bulunan yirmi dokuz fotoğraf baskısından oluşuyor. Baskılar mavinin farklı tonlarındaydı ve her biri 111 x 173 cm ölçülerindeydi. 1994 yılında baskılar, koruma ve analiz için Atlas Grubuna emanet edildi. Atlas Grubu, baskılardan altısını kimyasal ve dijital analiz için Fransa ve İngiltere'deki laboratuvarlara gönderdi.

<sup>3</sup> Filistin Kurtuluş Örgütü. İngilizce kısaltması PLO olarak bilinen, bağımsız ve özgür bir Filistin kurmayı amaçlayan bir örgüttür.

Olağandışı bir şekilde, laboratuvarlar mavi baskılardan küçük siyah beyaz gizli görüntüleri kurtardı. Küçük resimler, erkek ve kadınların grup portrelerini temsil ediyordu. Atlas Grubu, küçük siyah-beyaz görüntülerde temsil edilen tüm bireyleri teşhis edebildi ve hepsinin 1975 ile 1991 yılları arasında Akdeniz'de boğulan, ölen veya ölü bulunan bireyler olduğu ortaya çıktı. (The Atlas Group, t.y.-ç)



**Görsel 6.** *My Neck is Thinner Than a Hair*, Walid Raad, 1989-2004 (The Atlas Group 1989, t.y.).

Bir diğer arşiv serisi Görsel 6'da görülen, bombalı eylemler sonucu patlatılmış olan araçlardan fırlayan motor fotoğraflarından oluşmaktadır. Çalışma, "Atlas Grubu'nun 1975-1990 Lübnan savaşlarında 3641 bombalı aracın kullanımına ilişkin bir araştırma projesidir" (The Atlas Group, t.y.-d). Çalışmaların her biri solda siyah beyaz bir fotoğrafa sahip 100 adet çerçeveli baskılardan ve sağda, fotoğrafın yanına yerleştirilmiş el yazısı notları ve tarih damgalarıyla eşit büyüklükte bir kâğıttan oluşmaktadır (Baniotopoulou, 2010). Bu görüntüler, savaş sırasında patlayan bombaların ardından Beyrut şehrine dağılmış bulunan araba motorlarının gazetelerdeki fotoğraflarının ön ve arka yüzlerinin taranmış ve basılmış yeniden yorumlarıdır (Moma, t.y.). İddiasına göre sanatçı fotoğrafları Beyrut'taki An-Nahar Araştırma Merkezi'nden ve Arap Dokümantasyon Merkezi'nden bulmuştur (The Atlas Group, t.y.-d).

Patlamanın tarihi, fotoğrafçının adı ve resimlerin arkasında bulunan notların İngilizce çevirisi her baskının en altında yer almaktadır. Baskıların her birinin sağ kenarında, dikey olarak, sanatçının adı, çalışmanın ait olduğu Atlas Grubu dosyası, dosyanın adı ve işin üretim tarihi yer almaktadır. Toplam 5 edisyon üretilmiş olan ve sanatçının *evraklar* dediği çerçeveli baskılar duvarda dikkörtgen bir düzende sergilenmektedir (Baniotopoulou, 2010).

Bir bombalı araç patladıktan sonra bozulmadan kalan tek parça motordur. Balkonlara, çatılara veya bitişik sokaklara düşen motor, bombanın orijinal yerinden onlarca ve bazen yüzlerce metre uzağa fırlar. Savaşlar sırasında foto muhabirleri, motorları ilk bulan ve fotoğraflayan kişiler olmak için yarışmıştır. (The Atlas Group, t.y.-d)

Bunun sonucu olarak, Beyrut ilinin her yerinde otomobil motorları, balkon, çatı ve cadde yakınlarında bulunuyordu. Araba motorlarının fotoğrafları savaş zamanında gazete haberlerinde kullanılan ortak bir özellikti. Bu resimlerin tekrarlanan sunumu, savaşlar sırasında şiddetin sıradanlığına bir yorum olarak görülebilir.

Eser, tarihi bir gerçekliğin araştırılması, arşivlenmesi ve ironik yorumlanması arasında bir iş olarak anlaşılabilir. Dahası, Lübnan tarihinin belgelenmesinin ve hatırlanmasının bir yolu olmasının yanı sıra yazarlık, otorite ve özgünlük gibi konuları da incelediği söylenebilir.



**Görsel 7.** *I Was Overcome with a Momentary Panic at the Thought That They Might Be Right*, Walid Raad, 1989-2004 (The Atlas Group 1989, t.y.).

Atlas Grubu Projesi içerisindeki fotoğrafik anlatım yöntemlerinin arasında yerleştirme gibi farklı araçların kullanıldığı çalışmalar da bulunmaktadır. Görsel 7'de görülen örnekte Görsel 3'te bulunan fotoğraf çalışmasına ve içeriğine benzer mantıkta bir yaklaşım söz konusudur. Görsel 3'te kentin duvarlarındaki mermi izlerinden bir *savaşta parmağı olan ülkeler* kataloğu ortaya çıkaran Raad, karışık teknik çalışmasında da benzer şekilde *ölçeklendirme* fikrine dayanan bir çalışma yapar. Görsel 3'teki noktalar mermi izlerinin, Görsel 7'deki noktalar ise Beyrut'taki patlamaların yaşandığı yerlerin ölçekli bir modelidir.

Walid Raad'ın Görsel 7'deki çalışmayla ilgili anlattıkları şu şekildedir;

1994 yılında görevden alınana kadar Hassan, Lübnan Ordusu'nun Coğrafya İşleri Müdürlüğü'nde kıdemli bir topografçıydı. 1975 ile 1991 yılları arasında Beyrut'ta meydana gelen tüm patlamaların ölçekli modeli, 1994'te Lübnan parlamentosunun Kalkınma ve Yeniden Yapılanma komitesine sunuldu ve Lübnan'ın yakın tarihindeki en hararetli ve çekişmeli parlamento oturumlarından birini ateşledi. Tartışma, o sırada sürmekte olan tüm yeniden inşa faaliyetlerinin elden geçirilmesine ve askıya alınmasına yol açtı.

Burada sunulan model, 1994 yılında parlamenterler tarafından tahrip edilen, ki bazılarına göre yıkılan, orijinal modelin tam bir kopyasıdır. (The Atlas Group, t.y.-e)

Raad'ın Görsel 7'de görülen çalışma hakkındaki ifadesi de elbette şüphelidir. Enstalasyon çalışmasının diğer çalışmalardan farkı ise arşiv verisinin doğrudan kullanılmamasıdır. Arşivin yeniden üretiminden ziyade bir veri görselleştirme girişimi olmasıdır.

#### 4. Sonuç

Sonuç olarak, Walid Raad'ın eserleri hakikat, tarih ve hafıza hakkındaki varsayımlara meydan okur. Gerçek ile kurgu, geçmiş ile şimdiki zaman arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, etrafımızdaki dünyayı kavrayışımızı sorgulamaya ve temsili olanın gerçeklik algılarımızı şekillendirme gücünü fark etmeye davet eder. Özellikle Atlas Grubu Projesi, kişisel hafıza ile kolektif tarih arasındaki ilişki; her ikisinin de inşa edilme ve zaman içerisinde tekrar tekrar yeniden inşa edilme yolları üzerine zengin ve karmaşık bir bakış sunmaktadır. Arşivsel çalışmalarında kurgusal anlatıları ve belgeleri kullanan Raad, geçmişi hatırlama ve temsil etme yolları hakkındaki varsayımlara meydan okur ve izleyicinin dünyayı anlayışını şekillendirmede hikâye anlatımı ve yorumlamanın rolünü düşünmeye davet eder. Bu yönüyle de günümüzde çağdaş sanat düşüncesinin ve uygulama alanlarının multidisipliner yani çok yönlü yapısını yeniden gösterir. Raad, bir çağdaş sanatçı olarak kafasındaki düşüncüyü aktarmak için tek bir yol, yöntem veya üslup yerine çeşitli yolları denemekten çekinmemiştir. Bu bakımdan da sonuç değil süreç odaklı bir yaklaşım benimsemiştir. Hatta öyle ki bazı çalışmalarını projeksiyon sunumu ve anlatım/tartışma performansları şeklinde gerçekleştirmiştir. Ortada somut ve kalıcı bir *eser* olmadan, yani meşhur ve geleneksel *sanat eseri* mefhumu olmadan sanat yaratma düşüncesi de aynı zamanda sanatın hakikatini sorgulamanın yollarındandır.

Raad'ın Atlas Grubu çalışması izleyicinin gerçeklik ve kurgu algısı üzerine mevcut bakış açısını yeniden değerlendirmesi gerektiğini göstermiştir. Bu iki kavramın sınırlarını bulanıklaştırması ve birbirine karıştırması hakikate ulaşmanın zorlu ve karmaşık yapısını ortaya koymuştur. Tarih ve belleği oluşturan yaygın söylemlerin sorgulanması sanat alanının farklı kuramsal potansiyellerinden birini göstermiştir. Bu bağlamda Raad'ın sanatı tamamen sanatçının bakışı ile sınırlı salt bir estetik kurgu alanı olmanın ötesinde hakikati arama çabalarının bir alanı olma potansiyelini de taşır.

## Kaynakça

- Arab Image Foundation. (t.y.). <https://stories.arabimagefoundation.org/>
- Baniotopoulou, E. (2010, Ağustos). Atlas Group, Walid Raad, My Neck is Thinner than a Hair: Engines, 2000–3. *Tate*. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/atlas-group-raad-my-neck-is-thinner-than-a-hair-engines-t11912/>
- Cotter, H. (2016, 07 Ocak). Walid Raad's unreality show spins middle eastern history as art. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2016/01/08/arts/design/walid-raads-unreality-show-spins-middle-eastern-history-as-art.html>
- Foster, H. (2004). An archival impulse. *October*, 110, 3-22. <https://www.jstor.org/stable/3397555>
- Gat, O. (2015, 11 Aralık). Truth or fiction? Does it matter? Walid Raad at MoMA. *Ran Dian*. [https://www.randian-online.com/np\\_review/truth-or-fiction-does-it-matter-walid-raad-at-moma/](https://www.randian-online.com/np_review/truth-or-fiction-does-it-matter-walid-raad-at-moma/)
- Jahn, W. (2004). Atlas Group/Walid Raad. *Artforum*, 42(10), 260-61. <https://www.artforum.com/events/atlas-group-walid-raad-204625/>
- Kantürk, B. (2011). *Güncel sanatta bellek üretimi yeni arşiv ve haritalandırma pratikleri* (Yayınlanmış sanatta yeterlik tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Mcintyre, L. (2019). *Hakikat sonrası*. Tellekt.
- Moma. (t.y.). <https://www.moma.org/collection/works/91530>
- Narusevicius, V. (2014). Walid Raad's double bind: The Atlas Group Project, 1989–2004. *Racar*, 39(2), 43-53. <https://doi.org/10.7202/1027748ar>
- Raad, W. (t.y.). <https://www.walidraad.com/artworks>
- Raad, W. (1989-2004). Notebook Volume 38: Already Been in a Lake of Fire. [Fotoğraf]. Walid Raad. (t.y.). [theatlasgroup1989. https://www.theatlasgroup1989.org/n38](https://www.theatlasgroup1989.org/n38)
- Raad, W. (1989-2004). Hostage: The Bachar tapes (#17 and #31) English version. [Video]. Walid Raad. (t.y.). [theatlasgroup1989. https://www.theatlasgroup1989.org/bachartapes](https://www.theatlasgroup1989.org/bachartapes)
- Raad, W. (1989-2004). Let's Be Honest, the Weather Helped. [Fotoğraf]. Walid Raad. (t.y.). [theatlasgroup1989. https://www.theatlasgroup1989.org/weather](https://www.theatlasgroup1989.org/weather)
- Raad, W. (1989-2004). We Decided to Let Them Say, "We are Convinced," Twice. [Fotoğraf]. Walid Raad. (t.y.). [theatlasgroup1989. https://www.theatlasgroup1989.org/convinced](https://www.theatlasgroup1989.org/convinced)
- Raad, W. (1989-2004). Secrets in the Open Sea. [Fotoğraf]. Walid Raad. (t.y.). [theatlasgroup1989. https://www.theatlasgroup1989.org/sos](https://www.theatlasgroup1989.org/sos)
- Raad, W. (1989-2004). My Neck is Thinner Than a Hair. [Fotoğraf]. Walid Raad. (t.y.). [theatlasgroup1989. https://www.theatlasgroup1989.org/neck](https://www.theatlasgroup1989.org/neck)
- Raad, W. (1989-2004). I Was Overcome with a Momentary Panic at the Thought That They Might Be Right. [Yerleştirme]. Walid Raad. (t.y.). [theatlasgroup1989. https://www.theatlasgroup1989.org/overcome](https://www.theatlasgroup1989.org/overcome)
- Spieker, S. (2008). *The big archive: Art from bureaucracy*. The MIT Press.
- The Atlas Group. (t.y.-a). <https://www.theatlasgroup1989.org/bachartapes>
- The Atlas Group. (t.y.-b). <https://www.theatlasgroup1989.org/weather>
- The Atlas Group. (t.y.-c). <https://www.theatlasgroup1989.org/convinced>

- The Atlas Group. (t.y.-ç). <https://www.theatlasgroup1989.org/sos>
- The Atlas Group. (t.y.-d). <https://www.theatlasgroup1989.org/neck>
- The Atlas Group. (t.y.-e). <https://www.theatlasgroup1989.org/overcome>
- The Atlas Group. (t.y.-f). <https://www.theatlasgroup1989.org/n38>
- The Museum of Modern Art. (t.y.). Selected works from the exhibiton.  
<https://www.moma.org/slideshows/41/751>
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Türk Dil Kurumu sözlükleri*. Erişim adresi (1 Ekim 2023):  
<https://sozluk.gov.tr/adresinden edinilmistir>.
- Wallen, J. (2011). The lure of the archive: The Atlas Project of Walid Raad. *Comparative Critical Studies*, 8(2-3), 277-293. <https://doi.org/10.3366/ccs.2011.0023>
- Wroczynski, E. (2011). The Walid Raad and the Atlas Group. *Third Text*, 25(6), 763-773.  
<https://doi.org/10.1080/09528822.2011.624350>
- Yıldız, M. A. (2015). On Walid Raad's practice: The capital of preserving and the freedom of destroying. *Arte East*. <http://arteeast.org/quarterly/on-walid-raads-practice-the-capital-of-preserving-and-the-freedom-of-destroying/>



## A Social Responsibility Project Example: Sustainable Fabric Toys Project

### Bir Sosyal Sorumluluk Projesi Örneği: Sürdürülebilir Bez Oyuncaklar Projesi

Selda Kozbekçi Ayrıncınar, Department of Fashion Apparel Design, Dokuz Eylül University, 0000-0003-1031-9667  
Gülcan Batur, Department of Fashion Apparel Design, Dokuz Eylül University, 0000-0002-4517-4325  
Sadık Tumay, Department of Photography, Dokuz Eylül University, 0000-0002-6162-375X  
Pelin Dikmen, Department of Fashion Apparel Design, Dokuz Eylül University, 0000-0003-0958-480X  
Mustafa Kula, Department of Fashion Apparel Design, Dokuz Eylül University, 0000-0003-4905-9102  
Canan Erdönmez, Department of Fashion Apparel Design, Dokuz Eylül University, 0000-0002-9523-5106

#### Abstract

Sustainability has emerged as a prominent and crucial topic in various domains and societies, aiming to create a more livable world. It represents a goal of establishing an ethical, greener, and progressive society and world in all its aspects. The awareness of finite resources, environmental concerns, and the significance of intergenerational resource transfer has brought forth several challenges, including excessive use of raw materials and natural resources, harsh and labor-intensive working conditions, environmentally damaging waste generated during production, as well as the issue of rapidly depleting textile products with short lifespans and subsequent waste. In light of these pressing concerns, it is of utmost importance for designers and artists to exert efforts toward sustainability, minimizing resource consumption, and fostering awareness and focus. This study focuses on the reevaluation of surplus production or waste raw materials and accessories originating from the fashion and textile industries. The project "Sustainable Textile Product Designs of Cloth Dolls and Toys with Social Responsibility Awareness" encompasses activities that utilize these materials to promote and support social awareness and solidarity. This text, conveying the project, aims to draw attention to sustainability in textiles and toy choices for preschool children, anticipating it will contribute to awareness and recognition within the realms of environmental cycles, eco-design, and sustainability. Anchored at Dokuz Eylül University's Faculty of Fine Arts, this project, grounded in design, product development, and application, has employed an "applied" research methodology. The expectation is that the emergence of new and creative ideas focused on recycling and advanced transformation will foster a specific consciousness in society and individuals across various domains.

**Keywords:** Social responsibility project, fabric toys, sustainability, play, play therapy.

**Academic Discipline(s)/Field(s):** Textile and fashion design, art and design.

#### Özet

Sürdürülebilirlik, daha yaşanabilir bir dünya için birçok alanda ve toplumda öne çıkan en önemli konulardan biri haline gelmiştir. Her yönüyle daha etik, daha yeşil ve ilerici bir toplum ve dünya yaratma hedeflerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Kaynaklarımızın sınırsız olmadığına farkına varılması, çevresel kaygılar ve kaynakların gelecek nesillere aktarılmasının önemini anlaşılması nedeniyle, aşırı hammadde ve doğal kaynak kullanımı, ağır ve zorlu çalışma şartları, üretim aşamasında ortaya çıkan çevreye zararlı atıklar, hızlı tükenen, kısa ömürlü tekstil ürün ve atıkları gibi birçok sorunu beraberinde getirmiştir. Tasarımcıların ve sanatçıların tüm bu mevcut sorunları önlemek, kaynak kullanımını en aza indirmek, farkındalık ve odak oluşturmak adına sürdürülebilirlik için çaba sarf etmesi çok önemlidir. Bu çalışma, moda ve tekstil sektörlerinden kaynaklanan üretim fazlası ya da atık hammadde ve aksesuarların yeniden değerlendirilmesi üzerine odaklanmaktadır. Sosyal Sorumluluk Bilinciyle Sürdürülebilir Tekstil Ürünü Bez Bebek ve Oyuncak Tasarımları projesi, bu materyalleri kullanarak toplumsal duyarlılık ile dayanışmayı teşvik eden ve destekleyen etkinlikleri kapsamaktadır. Projenin aktarıldığı bu metnin çevresel döngü, eko tasarım, sürdürülebilirlik çerçevesinde farkındalık ve tanınırlık kat sayısına destek olacağı düşünülerek, tekstilde sürdürülebilirliğe ve okul öncesi çocukların oyuncak seçimine dikkat çekmek amaçlanmaktadır. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi merkezli, tasarım, ürün geliştirme ve uygulamaya dayalı söz konusu projede "uygulamalı" araştırma yöntemi kullanılmıştır. Sonuçta geri kazanım ve ileri dönüşüm odaklı yeni ve yaratıcı fikirlerin ortaya çıkmasıyla toplumun ve bireyin üzerinde farklı alanlara yönelik belirli bir bilinç oluşturacağı umulmaktadır.

**Anahtar Sözcükler:** Sosyal sorumluluk projesi, bez oyuncaklar, sürdürülebilirlik, oyun, oyun terapisi.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Tekstil ve moda tasarımı, sanat ve tasarım.

This project has been produced as part of the research supported by the Scientific Research Projects Coordination Unit of Dokuz Eylül University under the project ID 2797, titled 'Sustainable Fabric Doll and Educational Toy Designs with Social Responsibility Awareness'

- Corresponding Author:** Selda Kozbekçi Ayrıncınar, Department of Fashion Apparel Design, Dokuz Eylül University
- Address:** DEÜ Tınaztepe Yerleşkesi, Adatepe Mah. Doğuş Cad. No: 209, 35390 Buca/İzmir
- E-mail:** s.kozbekci@deu.edu.tr
- Available online:** 29.01.2024
- doi:** 10.17484/yedi.1344809

Received: 17.08.2023 / Accepted: 28.11.2023

## 1. Introduction

While questioning the unnecessary consumption of renewable and non-renewable natural resources essential for the survival of all living beings, it is imperative to act with a sense of responsibility towards humans, nature, and the future within the framework of sustainability, which also includes waste management processes. "Sustainability is a concept employed in the textile industry to achieve long-term success in environmental, social, and economic terms. This concept encompasses the efficient use of natural resources, protection of the environment, provision of social justice, and consideration of economic sustainability. Sustainability aims to meet today's needs by consuming natural resources while ensuring future generations can also meet their needs" (Batur, 2023, p. 74). Hence, it is equally important to consider sustainability from both environmental and social perspectives. Creating an environment that enhances standards such as education and healthcare throughout the life cycle is one of the social dimensions of sustainability. In addition to issues such as environmental pollution and depletion of natural resources, designers and consumers have developed and continue to develop various strategies. Issues such as product recycling, upcycling, reusability, waste reduction, and proper waste disposal have gained significance (Ayanoglu and Ağaç, 2017, p. 255).

The textile and fashion industries are not only one of the oldest industries in the world but also one of the largest in terms of production capacity and workforce. "In the past 40 years, the fashion and textile industries have grown 60 times worldwide" (Can and Ayvaz 2017, p. 113). However, it is also one of the industries that cause the most harm to the environment due to factors such as excessive water and raw material consumption, chemicals used at various stages of production, and non-biodegradable and non-recyclable waste. Like in any other sector, sustainability is of utmost importance for the textile and fashion industries as well (Can and Ayvaz, 2017, p. 113). The concepts of fashion and sustainability are contradictory to each other. While the fashion industry offers consumers constantly renewing and fast consumption, the concept of sustainability has developed based on a slow and enduring consumption habit (Özgün and Ayvaz, 2017, p. 3). The recycling of waste, reduced consumption, eco-development, and maintaining quality in recycling are important aspects in addressing one of the world's biggest problems (Braungart and McDonough, 2002). Creating an environment that emphasizes education and health standards in the social aspect within the scope of sustainability throughout the life cycle is valuable. The efforts of designers and artists in raising awareness and focusing on minimizing resource usage are highly valuable in preventing existing problems. Through these works in the field of art and design, they aim to draw attention to the fact that the problems of sustainable ecosystems are not limited to specific regions or countries but are collective and universal issues of the world. Considering the abundance of waste in the production and consumption areas of the fashion industry, options such as reducing consumer usage, extending the product's lifespan, or reclaiming and reusing used items are considered. The establishment of the concept of sustainability in the textile and fashion industry will be achieved through changing the behaviors of consumers, producers, and designers. In this regard, designers such as Thom Browne, Erika Cavallini, Greg Lauren, and Chitos Abe, who have been exemplifying the aesthetic power of recycling, can be cited as examples of designers who strive to overcome the consumption speed brought by fast fashion. Many discarded clothing items that are considered as waste have been brought together by combining different parts to create a single garment, regardless of whether it is woven or knitted, suitable for summer or winter, a jacket or a sweater. Turkish artist Deniz Sağdıç produces unique pieces from waste fabric or worn-out clothing items for various reasons. In her Ready ReMade collection, she utilizes all the accessories in denim products to achieve the desired appearance by utilizing the entire waste material. Thus, through the power of art and design, the recycling of textile products considered as waste or excess is reintroduced with different perspectives, creating awareness of our responsibility to protect the planet. In this context, it is expected that universities provide direct support to solving social problems through various activities, especially through social responsibility projects, increasing awareness, and contributing to the development and transformation of society in all aspects. Implementing social responsibility projects that will attract the attention of large audiences holds an important place. Particularly in the field of education, social responsibility should go beyond mere implementation of activities. It is the social responsibility of educational institutions to cultivate a new generation that will engage in activities carrying social responsibility in the future and be sensitive to social events (Selvi and Şentürk, 2016, p.145).

### 1.1. Sustainable Fabric Toys Project

The transformation of society's social fabric, behavior patterns, and overall development and sustainability depend on individuals and institutions being aware of their social responsibilities and undertaking the necessary actions (Benuğur, 2014, p. 206). Social responsibility projects involving art and various disciplines aim to increase social awareness, consciousness, and solidarity, ultimately contributing to social benefits. Within this context, universities have significant responsibilities. In line with these responsibilities, the project titled "Sustainable Fabric Doll and Toy Designs with Social Responsibility Awareness" was conducted with the support of the Scientific Research Projects Coordination Unit of Dokuz Eylül University, led by the Faculty of Fine Arts, and involving internal stakeholders such as the Oncology Institute of Dokuz Eylül University Faculty of Medicine and external stakeholder Akar Textile company. The project aims to evaluate textile raw materials and accessories, considered as production and usage excess, with a focus on social responsibility awareness and to propose a solution through the design and production of fabric toys by considering recycling and upcycling processes. Play contributes to a child's physical, social, cognitive, and language development. It is also important for their mental well-being and finding solutions to psychological problems (Teke and Avşaroğlu, 2020, p. 1078), indicating that play therapy can be an effective treatment method for children (Abdollahian et al., 2013). Play, which is also used as a means of communication in the world of children, is recognized as a rapidly developing field, with efforts to encourage research and yielding positive results in identifying and resolving emotional and behavioral problems (Teke and Avşaroğlu, 2020, p. 1083). The importance of play and toys in a child's life has been increasingly emphasized, and efforts to promote research and activities in these areas are well-known. With this project, which was prepared considering this framework, it is believed that contributions will be made not only from a formational or psychological perspective but also from the viewpoint of designers and artists. The project, in collaboration with the DEU Faculty of Medicine, Child Oncology Institute (internal stakeholder), and Akar Textile (external stakeholder), which prioritizes sustainability in every stage, from material selection to energy consumption, from the preservation of natural resources to the valorization of waste, aims to contribute to the most valuable concept of our time, sustainability, by evolving the "recycling" process into the "upcycling" process. During the project process, toys are designed and implemented not only to be educational and entertaining but also to be safe and compliant with health conditions. Initially, these toys are provided to children hospitalized in the DEU Faculty of Medicine, Child Oncology service, and later the project is expanded to reach children of disadvantaged families living in economically challenged areas. The project aims to deliver toys that are not only enjoyable but also safe and appropriate for children's health.

"The Sustainable Fabric Toys Project: An Example of a Social Responsibility Project" has been updated and developed based on the project outputs within the specified timeframe. The project's fundamental philosophy has proven its flexibility in response to unexpected situations, thereby demonstrating the sustainability of the project. The activities of the project team in the field, within the framework of social responsibility, following the earthquakes centered in Kahramanmaraş on February 6, 2023, are crucial indicators of the project's functionality.

As part of the project, the planned toy-making workshop (Container) itself has been transformed into a work of art. Some of the designed toys have been drawn and painted onto different surfaces of the container. As a result, the context of the space has been altered, and a performance showcasing the communicative aspect of the interaction regarding the realization of the project has been presented. The mobility of emotions and thoughts related to the project has been facilitated.

### 1.2. Material and Methods

The project, centered at Dokuz Eylül University Faculty of Fine Arts, utilized an applied research method that focused on design, product development, and practical implementation. In order to achieve diversity and a high number of variations in toy design and applications, a project team consisting of experts with a background in art and design education was formed. Based on design principles, fabric doll and toy designs were created, taking into consideration color, texture, and form values. Alternative color schemes and patterns were also developed. The toys, with over 30 different characters designs, were categorized according to their specific features. Based on this categorization, two- or multi-part molds were created, considering the suitability of the production process for mass production, and toy prototypes were produced (Figure 1).



**Image 1.** Toy production mold trial samples (Project archive, 2022).

In addition to baby and animal-themed toys, educational toys such as puzzles and fabric stacking rings were also produced within the scope of the project. Puzzles required assembling pieces to form a complete picture. Various animal images were used in the puzzle toys produced as part of the project. Through these puzzles, children not only develop their problem-solving skills and hand-eye coordination but also enhance their ability to focus. Moreover, children learn about shapes, colors, patterns, and object relationships through these puzzles. The fabric stacking rings, on the other hand, are toys used to improve children's hand-eye coordination and fine motor skills. By stacking the fabric rings of different colors and patterns to form a tower, children develop their skills in object sequencing, organization, and manual dexterity (Figure 2). After the production of samples, more than 1000 toys were made from 84 kg of knitted fabric by the researchers in the project design team, which were intended to be gifted to children during planned or unplanned project activities.



**Image 2.** Examples of trial molds for educational toy production (Project archive, 2022).

The fabrics used in toy production, which were donated by the external stakeholder Akar Textil, are certified with the Organic Content Standard (OCS) and the Global Organic Textile Standard (GOTS), which have international validity for all non-food products containing 100% organic materials and for the use of fibers obtained from organic farming in production conditions. These knitted fabrics, which have this certification for tracking and verifying the organically grown content in finished products, form the main material of the project toys. These fabrics include two-ply, three-ply, carded, combed, and interlock knits. Unique and special designs of garments were sewn and knitted to give identity to the toys, with the majority of them being clothes for cloth dolls and animal figures. In the application of these garments, 100% cotton woven fabrics and 100% cotton yarns were used for hand-knitted garments. Instead of materials such as buttons, beads, and paint that could endanger children's health, an embroidery machine, which was purchased from the project budget by DEÜ Scientific Research Projects Coordination Unit, was used or appliqués were applied for decoration. Furthermore, a container named "Toy Workshop" was designed and used for toy production (Figure 3). The Toy Workshop container was transformed into an activity area where toys were created, depicting, and painted with characters that would engage children's interest.



**Image 3.** Visual design of the toy workshop (Project archive, 2022).

### 1.3. Outcomes

Workshop activities were planned and organized to reduce the impact of stress on children who are ill or have experienced any trauma. In line with this goal, the Toy Workshop, created within the scope of the project, was relocated to Adiyaman Eğriçay 7th Tent City after a major earthquake in Kahramanmaraş.

Observations indicated that children in the tent city were initially hesitant and had limited communication with the volunteer academics who interacted with them. Based on these observations, the children were taken to the Container Toy Workshop, where the workshop was introduced to them. They sang songs, played games, and every child was encouraged to actively participate in the process. It was observed that through introductions and conversations, the children felt more comfortable and engaged in communication as the activities progressed. In the Adiyaman Eğriçay tent city, four separate workshop sessions, each lasting for seven days, were conducted. Approximately 200 children, particularly in this region, participated in toy-making activities as part of the project. In addition to toy-making, various activities such as coloring the coloring book containing drawings of project toys and drawing their own toy pictures were carried out. As a result, many benefits were achieved, including contributing to the children's imaginative world through play with the toys they made, self-expression, increased awareness, reduction of stress with psychological origins after trauma, strengthening social relationships among the children, and fostering a sense of cooperation between older and younger children who were specifically included together in the toy workshop. It was observed that the workshop activities conducted with children within the framework of this socially responsible project provided support in terms of their participation in teamwork, communication with each other during the toy-making process, problem-solving skills, adapting to group work, and taking responsibility. During this process, there was an opportunity for observation and interviews, enabling a realistic and comprehensive understanding of the perspectives and the overall process within their own environment. In conversations with the children during these activities, they expressed their love for making their own toys, experiencing such an activity for the first time, and having a lot of fun. When taking their toys with them, some children mentioned using their toy as a pillow to sleep and having beautiful dreams, some considered their toy as their closest friend, and some expressed their intention to love their toy like a sibling. In interviews with the parents of children participating in the toy workshop activity in this disadvantaged region, they conveyed their happiness in supporting their children to move away from the psychological breakdown they experienced after the devastating earthquake. They expressed that their children or grandchildren were having fun playing, entering a new environment created a sense of novelty for the children, and seeing their smiles and sparkling eyes made them happy despite the significant destruction and losses they had endured.

It is expected that the observation of toys and games being able to provide companionship to children can also help alleviate the anxieties of children in hospital settings. Care has been taken to ensure that the fabric toys in the project are washable, thus posing no health or safety hazards. Additionally, it has been observed that cloth dolls and toys serve as both sleep and play companions, helping children feel good about themselves. The design of different characters also encourages imaginative play, supporting their creativity and imagination.

#### 1.4. Project Process

The 'Sustainable Textile Product Cloth Doll and Toy Designs with Social Responsibility Awareness' project, initiated by Dokuz Eylül University with the aim of making a positive impact on people's lives within the scope of social responsibility, was realized through the collaboration of Dokuz Eylül University's Faculty of Fine Arts, DEÜ Institute of Oncology, and Akar Textile. The handmade fabric toys produced for the project were first introduced to children receiving treatment in the Pediatric Oncology Department of Dokuz Eylül University Medical Faculty Hospital on April 27, 2022 (Figure 4). Considering their sensitivity to hygiene and limited access to organic toys, the handmade toys were gifted to them as part of the April 23 National Sovereignty and Children's Day celebration.

The Project, supported by Dokuz Eylül University, which continues its academic and scientific activities with a sense of community service, was introduced to the audience and national media through an organized exhibition. The Sustainable Stories Exhibition with Toys took place in the foyer area of Dokuz Eylül University's Cultural Heritage Rectorate Building from June 20, 2022, to July 4, 2022 (Figure 5). The fabric toys, produced by expert academics within the project, were designed in different characters by five project team members who are faculty members of DEU Faculty of Fine Arts Fashion Design Department. The exhibition aimed to raise awareness of conscious consumption of limited resources for future generations and featured 64 upcycled fabric toys. Plastic toys, which contribute to global warming and are made of toxic materials and chemicals, are difficult to recycle.



**Image 4.** Visit to deu children's hospital institute of oncology on April 27, 2022 (Project archive, 2022).

However, these fabric toys, produced by utilizing waste materials in line with the project's objectives, not only secure our children's present but also their future. Unlike toys made of plastic that poison our planet and disrupt the balance of natural life, these handmade toys are crafted from renewable, biodegradable, and recyclable materials. Each toy is unique with its own distinct decorations and details.



**Image 5.** Sustainable stories exhibition with toys (Project archive, 2022).

Additionally, all the photographs of the toys, documented by the project researcher and Associate Professor Dr. Sadık Tumay from the Department of Photography at Dokuz Eylül University, were exhibited during the same dates under the title "Recycled Toys" at the foyer of Dokuz Eylül University Rectorate Building (Figure 6). The photographs were taken at the DEÜ Photography Studio.



**Image 6.** Exhibition photographs of recycled toys (Project archive, 2022).

The captured photographs and videos have been shared for the visibility and recognition of institutions such as Dokuz Eylül University, Faculty of Fine Arts, Children's Oncology Institute, and the project and stakeholder organizations (Figure 7).

The photographs of the toys produced in the project have also served as a means of preserving the project's memory. As part of the social responsibility and project requirements, the toys are distributed, and only the photographs remain. The photographs have become a creative source of data for the design of new toys, ensuring the preservation and development of originality to avoid repetition in the realization of the imagined. Due to the interdisciplinary nature of the project, the photographs are used as a supportive media in which all stakeholders can benefit, serving as a mediated form of the generated knowledge. Furthermore, the production process of the fabric toys, the use of recycled materials, the handcrafted nature, and adherence to sustainability principles have been documented through photographs. In the future development of the project, the photographs can be utilized as ready-made resources to support entrepreneurial positioning and marketing strategies.



**Image 7.** Exhibition photographs of upcycled toys (Project archive, 2022).

Workshop activities were conducted in collaboration with students from the Fashion Design Department of the Faculty of Fine Arts, taking into account design and artistic approaches, in addition to training on the use of sewing machines acquired from the project budget for toy production purposes (Figure 8).



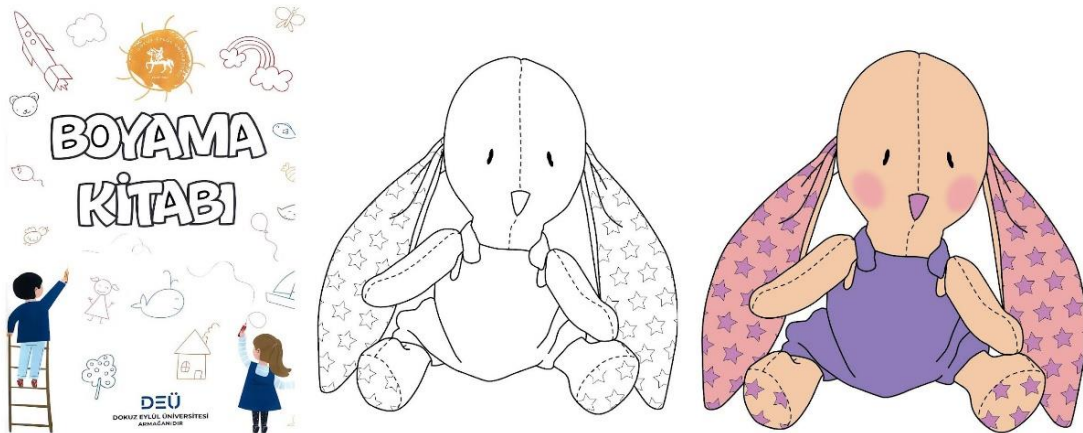
**Image 8.** Workshop activities conducted within the scope of the project (Project archive, 2022).

Following the devastating earthquake disaster that deeply affected Kahramanmaraş and 11 other provinces, causing nationwide mourning in Turkey, Dokuz Eylül University contributed to the psychosocial activities by sending aid and support teams to the earthquake-stricken areas. As part of the efforts to provide support and morale to the children in these regions, the "Toy Workshop" of the project was relocated to Adıyaman with the support of the University's Faculty of Fine Arts faculty members and volunteer students (Figure 9). Supported by the University's own resources within the framework of Dokuz Eylül University Scientific Research Projects (BAP), the Toy Workshop was established in the earthquake zone 7 area in Adıyaman, where children had the opportunity to create toys using non-toxic and antibacterial fabrics. The design of the Toy Workshop was entirely child-oriented, creating a pleasant and comfortable environment for them. In the aftermath of the major disaster, our volunteer academicians aimed to support the children by providing them with our handmade fabric toys, helping them overcome their pains and fears and bringing a little smile and happiness to their faces. Hundreds of children affected by the earthquake have participated in the production of fabric toys as part of the workshop activities and have received these toys (Figure 9).



**Image 9.** Adıyaman eğriçay park, 7earthquake zone (Project archive, 2022).

In addition to engaging in fun activities such as toy making, playgroups, handicrafts, and storytelling workshops, children also showcased their artistic skills through a coloring book consisting of drawings of toys designed specifically for them (Figure 10). Along with providing children with enjoyable pastimes, the coloring book also supported the development of their attention, focus, cognitive abilities, and visual intelligence. It offered them the opportunity to explore colors and unleash their creative potential.



**Image 10.** Coloring book (Project archive, 2022).

During the activity, children had the opportunity to meet beloved national characters such as Nasreddin Hodja and Keloğlan through the fabric toys. Stories and anecdotes related to these characters were told, and children enjoyed playing with their toys and coloring the drawings in the coloring book according to their own imagination. These activities not only introduced children to important figures in our national culture but also provided them with a chance to express their artistic creativity (Figure 11).





**Image 11.** Application of Nasreddin Hodja and Kelođlan fabric toy (Project archive, 2022).

## Conclusion

The issue of waste generated by the textile industry and the environmental harm caused by non-recyclable materials has been criticized by artists and designers, who interpret it through contemporary art movements. These activities also contribute to the emergence of innovative and creative products in the fashion and textile sectors. All fabric and accessory waste, which are open to evaluation by artists and designers in terms of texture, composition, and color tones, find a place in contemporary art pieces and creative design applications. Manufacturers, designers, and environmentally conscious consumers who are involved in the fashion industry are actively seeking solutions to reduce waste by promoting recycling and reuse of textile waste and increasing awareness. The versatility of recycled fabrics, which can be used in different functions and provide inputs for various sectors, not only benefits the textile industry but also creates innovative working areas for designers and can be used for decorative purposes.

Within the scope of the project, the design and production of fabric dolls and toys have been undertaken to support the emotional, cognitive, psychological, and physical needs of children, particularly leukemia patients and disadvantaged groups with varying diagnosis and treatment types, whose quality of life is affected in physical, emotional, psychological, and social dimensions. The aim is to both utilize waste and excess fabric and provide support to play therapies for children through sustainable fabric toys. Through workshop activities, children not only experience the excitement of producing their own toys but also engage in activities that enhance creativity, enrich their imagination, improve cognitive and motor skills, and bring innovation and structure to their physical activities, thereby supporting them in spending positive and quality time. It is believed that these activities enable children in hospitals or disadvantaged groups to play, relax, free their minds from negative influences, and cope with the adverse conditions and anxiety they are facing.

As part of the project, synonymous with the project scope, the utilization of excess production fabric as waste materials aims to draw attention to and increase awareness about the reuse and transformation of waste materials generated after production and consumption. In this regard, recycling and waste reduction processes can be considered as a solution proposal. Additionally, it is possible to contribute to resource conservation, waste reduction, environmentally friendly production and consumption practices, and the maturation of a circular design approach by developing and combining excess production and post-consumer waste materials through traditional methods or technological support, employing different techniques suitable for the field. Reusing these materials can help reduce the pollution caused by the production processes of the textile and fashion industry to some extent. Furthermore, it is expected that the emergence of new and creative ideas focused on recycling and upcycling will foster a certain level of awareness in both individuals and society, targeting different areas.

## Acknowledgements

We would like to express our gratitude to Prof. Dr. Nükhet Hotar, the Rector of Dokuz Eylül University, for her leadership in the implementation and dissemination of the project. We would also like to thank Prof. Dr. Nur Olgun, the Vice Dean of the Faculty of Medicine and the Director of the Oncology Institute at DEU, for her support during the preparation phase of the project. Our appreciation also goes to Prof. Dr. H. Yakup Öztuna, the Dean of the Faculty of Fine Arts at DEU, for enabling the realization of project activities. We extend our thanks to the General Coordinator of Akar Textil, Nihal Fidan, as well as all the managers and employees of Akar Textil, for their main material support and providing all the facilities of the factory for the project. We would also like to thank those who are part of the project team at DEU Oncology Institute, lecturer Prof. Dr. Refik Emre Çeçen, Assoc. Prof. Dr. Deniz Kızmazoğlu, and for supporting the project as a child development specialist Nihat Aygın. We acknowledge the efforts of Inst. Özkan Birim, who contributed to the visual drawings and coloring of the Container Toy Workshop. We would like to thank the instructors from the Department of Graphic Arts at DEU Faculty of Fine Arts for preparing the Coloring Book composed of project toy visuals. Special thanks go to Assoc. Prof. Dr. Yudum Akkuş Gündüz, Res.Assist. Dorukhan Fırat Aktürk, Res.Assist. Mehmet Ali Zeren, and Res.Assist. Ayça Çağlar for their dedicated work in ensuring the smooth progress of the workshop activities in the earthquake-stricken areas. We are grateful to Tuncay Arslan, the Electrical Technician at DEU Faculty of Fine Arts, for providing technical support to the project. Lastly, we would like to thank the students of the Department of Fashion and Clothing Design at DEU Faculty of Fine Arts for their participation in the toy production workshops within the scope of the project.

We would like to express our thanks to Dokuz Eylül University Rectorate and Dokuz Eylül University Scientific Research Coordination Unit for their support in the development of this project.

## References

- Abdollahian, E., Mokhber, N., Balaghi, A. and Moharrari, F. (2013). The effectiveness of cognitivebehavioural playtherapy on the symptoms of attention-deficit/hyperactivity disorder in children aged 7–9 years. *ADHD Attention Deficit and Hyperactivity Disorders*, 5(1), 41-46.
- Ayanoğlu, S. G. and Ağaç, S. (2017). Sürdürülebilir moda kavramına yönelik tasarım fikirleri [Sustainable fashion-oriented design ideas.] *SDÜ ART-EGüzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 10(19), 252-273.
- Batur, G. (2023). Sürdürülebilirlik ve geri dönüşüm stratejileri: Tekstil endüstrisinde moda tasarımcısının rolü [Sustainability and recycling strategies: The role of the fashion designer in the textile industry]. *Kesit Akademi Dergisi*, 9 (36), 70-96.
- Benuğur, Ş. (2014). Grafik tasarım eğitiminde görme engelliler için sosyal sorumluluk tasarımı, [Social responsibility design for the visually impaired in graphic design education]. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 205-226.
- Braungart, M. and McDonough, W. (2002). *Cradle to cradle: Remaking the way we make things*. North Point Press.
- Can, Ö. and Ayvaz, K.M. (2017). Tekstil ve modada sürdürülebilirlik [Sustainability in textile and fashion]. *Akademia Sosyal Bilimler Dergisi*, 2017, 3(1),110-119.
- Özgür, S. and Acar Şentürk, Z. (2016). Sosyal sorumluluk projelerinin uygulanmasında toplumsal duyarlılık projesi dersinin önemi: Gaziantep Üniversitesi örneği [Importance of social awareness project course in implementation of social responsibility projects: The case of Gaziantep University]. *Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi*, 18(1), 139-160.
- Teke, E., & Aysaroglu, S. (2020). Çocuklarda oyunun ve oyun terapisinin terapötik kullanımı ve iyileştirici etkileri: Kavramsal bir analiz [Therapeutic use and healing effects of play and play therapy in children: A conceptual analysis]. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 6(32), 1078-1087.
- Akartextile. (2022). Sustainability. Retrieved from (10.06.2023) <https://www.akartextile.com/surdurulebilirlik>

Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi (yedi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Türkçe veya İngilizce yazılmış sanat ve tasarımla ilgili akademik çalışmalarını yılda iki sayı (Kış/Ocak ve Yaz/Temmuz) basılı ve elektronik olarak yayınlayan uluslararası (EBSCO) ve ulusal (TrDizin, SOBIAD) dizinler tarafından taranan açık erişimli, çift-tarafli kör hakemli ve bilimsel bir dergidir.

**yedi**, sanat ve tasarım disiplinlerindeki çalışmalar kadar sanat ve tasarımı konu alan beşeri bilimler (felsefe, tarih, arkeoloji vb.), toplum bilimleri (sosyoloji, antropoloji, siyaset bilimi, psikoloji, ekonomi, hukuk vb.), uygulamalı bilimler (mimarlık, mühendislik ve tıp vb.) ve doğa bilimleri (fizik, biyoloji vb.) disiplinlerindeki çalışmalara da açıktır. Benzer biçimde yedi, kültürel çalışmalar ve iletişim bilimleri gibi çoklu-disipliner alanındaki çalışmalara da yer verir.

**yedi**, sanat ve tasarımla ilgili olması şartıyla her biri farklı bilim alanlarında (beşeri bilimler, toplum bilimleri, doğa bilimleri ve uygulamalı bilimler) uzman olan birden fazla yazarın özellikle sanat ve tasarım disiplinlerinden bir araştırmacı ile birlikte gerçekleştirdikleri disiplinlerarası çalışmaları özel olarak destekler. Ancak çalışmaların disiplinlerarası olması zorunlu bir koşul değildir.

**Yazım Kuralları:** American Psychological Association (APA) 7. Baskısı gözetilerek hazırlanmıştır. Ayrıntılara dergi web sitesinden erişilebilir.

**Makale türleri:** yedi dergisi sadece aşağıda listelenen tipteki ve uzunluktaki makale önerilerini kabul eder:

- Araştırma Makalesi (Research Article) (3500-7000 kelime sayısı)
- Derleme Makale (Review Article) (3500-7000 kelime sayısı)
- Rapor (Lisansüstü tezler dahil süregiden araştırma ve projelere dair akademik raporlar) (1500-3000 kelime sayısı)
- Kitap Eleştirisi (Book Review) (1000-2000 kelime sayısı)
- Tiyatro oyunu, konser, gösteri, sergi, müzik albümü, film vb. eleştirisi (1000-2000 kelime sayısı)
- Akademik Toplantı (Sempozyum, Konferans, Atölye vb.) eleştirisi (1000-2000 kelime sayısı)
- Tanınmış sanatçı ve akademisyenlerle görüşme (Interview) (1000-2000 kelime sayısı)
- Editöre Mektup (500-1000 kelime sayısı)

**Makale şablonu:** Makale önerileri mutlaka derginin web sitesi üzerinden yedi dergisi şablonu indirilerek hazırlanmalıdır.

**Özet/Abstract:** 150-300 kelimelik Türkçe özet ve İngilizce abstract yazılmalıdır.

**Anahtar Sözcükler/Keywords:** Özetlerin altında 3-9 sözcükten oluşan anahtar sözcükler verilmelidir.

**Ana Metin:** Makaleler özet, abstract, şekil ve tablo yazıları ve kaynakça hariç 3.500-7.000 kelime arasında olmalıdır.

**Görseller:** Metin içinde kullanılan tüm görsel malzeme ayrıca JPEG formatıyla sisteme yüklenmelidir.

**Bildiriler ve Tezler:** Bilimsel bir toplantıda sunulmuş ancak basılmamış bildirilerden veya lisansüstü tezlerden üretilen çalışmalar dipnotta açıkça belirtilmek koşuluyla kabul edilir.

**Araştırma ve Yayın Etiği:** Makalelerde Araştırma ve Yayın Etiğine uyulmalı ve uyulduğuna dair ifadeye de yer verilmelidir.

**Yazarlık ve Telif Hakkı Devir Formu:** Makaleyle birlikte ilgili dergi web sitesinde bulunan telif hakkı formunun elle doldurulup imzalanarak sisteme yüklenmesi gerekmektedir. yedi dergisi Atıf 4.0 Uluslararası (CC BY 4.0) tarafından lisanslanmıştır.

**İntihal Raporu:** iThenticate programında taranarak alınmış intihal raporlarının PDF formatında sisteme yüklenmesi gerekmektedir. Kaynakça hariç %15'in üzerinde benzerlik oranı çıkan makaleler değerlendirme aşamasına geçmeden doğrudan reddedilir.

**Makale Gönderimi:** Makale önerileri sadece DergiPark üzerindeki dergi web sitesinden elektronik başvuruyla kabul edilir.

**Eleştiri Makalesi/ Rapor/ Söyleşi gönderimi:** Araştırma ve Derleme Makale dışındaki makale önerilerinde bulunmadan önce uygunluk onayı için review editor (yedi.review@gmail.com) ile iletişime geçilmelidir.

**Yayın Politikası:** yedi dergisi, açık erişimli (open access) bir dergidir. Yazarlardan makale başvurusu, değerlendirmesi veya yayını için herhangi bir ücret talep edilmez ve okuyucular da derginin elektronik yayınına ücretsiz olarak erişebilir.

**Değerlendirme ve Yayın Süreci:** Ön değerlendirme sonrası kabul edilen makale önerisi, çift kör hakemlik sürecine alınır. En az iki hakem makaleyi inceleyerek hakem değerlendirme raporlarını hazırlar. Dergi, hakem raporlarına dayanarak makalenin olduğu gibi, küçük düzeltmeler veya büyük düzeltmelerden sonra yayınlanmasını kabul eder veya reddeder. Bir makale önerisi yayına kabul edildiğinde önce dergi web sitesinde erken görünüm olarak DOI numarası ile birlikte yayınlanır ve daha sonra yaklaşan ilk sayıda diğer tüm makalelerle birlikte basılı ve elektronik olarak yayınlanır. Bir makale önerisinin elektronik olarak yayınlanma süresi ortalama üç (3) aydır.

Yedi: Journal of Art, Design & Science (yedi), is a biannual (Winter/January and Summer/July) double-blind peer-reviewed open-access journal indexed by EBSCO, TrDizin and SOBIAD, and published by the Faculty of Fine Arts, Dokuz Eylül University. yedi publishes articles in English and Turkish on art and design, in print and online.

**yedi** accepts articles in the areas of art and design, as well as articles on art and design in humanities (philosophy, history, archeology etc.), social sciences (sociology, anthropology, political science, psychology, economics etc.), applied sciences (architecture, engineering, medicine etc.) and natural sciences (physics, biology etc.). Multi-disciplinary articles such as in cultural studies and communication studies are also welcome.

**yedi** especially promotes interdisciplinary articles written by authors from different disciplinary backgrounds (humanities and sciences) in collaboration with authors from disciplinary backgrounds in art and design. However, interdisciplinarity is not compulsory.

**Submission Guidelines:** Guidelines are based on the American Psychological Association (APA) 7th Edition. Details are available at the journal web site.

**Type of Articles:** yedi only accepts the type of articles listed below:

- Research Article (3500-7000 words)
- Review Article (3500-7000 words)
- Report (Academic reports on ongoing researches and projects including graduate dissertations) (1500-3000 words)
- Book Review (1000-2000 words)
- Reviews of plays, concerts, exhibitions, musical recordings, film etc. (1000-2000 words)
- Reviews of academical meetings (Symposium, conference, workshop etc.) (1000-2000 words)
- Interviews with leading artists and scholars (1000-2000 words)
- Letter to editor (500-1000 words)

**Article template:** Articles should be formatted according to the yedi article template which is downloadable from the journal web site.

**Abstract:** The abstract should be 150-300 words long.

**Keywords:** Should be between 3-9 words, written below the abstract.

**Main Text:** The main text should be 3.500-7.000 words long except abstract, figure and table titles and references.

**Images:** Visual materials should be uploaded to the system separately.

**Conference Paper and Thesis:** Unpublished conference papers and thesis are accepted on the condition that this is referenced in the footnote.

**Research and Publication Ethics:** Articles should conform with international research and publication ethics.

**Authorship and Copyright Form:** The Authorship and Copyright Form available at the journal web site should be filled in and signed. yedi is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

**Similarity Report for Plagiarism Detection:** A similarity report should be produced by iThenticate and uploaded with the submission. The similarity rate for acceptance is 15%.

**Submissions:** Articles should be submitted online via DergiPark.

**Review/Report/Interview Submissions:** before submission of these articles authors should contact review editor (yedi.review@gmail.com). Publication Policy: yedi is an open access journal. Authors can publish articles and readers can access them without any fee. The journal does not charge any article submission, processing or publication charges.

**Evaluation and Publication:** Submissions accepted for evaluation are sent to reviewers for a double-blind peer review procedure. Submissions are accepted either as, publish as is, or based on the condition of minor or major revisions, or rejected. Once a submission is accepted for publication, it is published online first with a DOI number on the website and then published in print in the nearest issue. Online publication of a submission takes 3 months on average.

# İÇİNDEKİLER CONTENTS

Leyla Öğüt	V	<b>Editörden</b> Editorial
Gülay Karakuş	1	<b>Bilgi Objесinin Estetik Objeye Dönüşümü Bağlamında Katsushika Hokusai Ukiyo-e'lerinde Fuji Dağı / Araştırma Makalesi</b> Mount Fuji in Katsushika Hokusai's Ukiyo-e Works in the Context of the Transformation of a Knowledge Object into an Aesthetic Object / <i>Research Article</i>
Gökhan Balkan	13	<b>Doğallık ve Yapaylık Sınırında Bio-konstrüktif Sanat / Araştırma Makalesi</b> Bio-constructive Art on the Border of Naturality and Artificiality / <i>Research Article</i>
Sibel Alemdar Çatalbaş	29	<b>Yapay Zekâlı Robotlar Sanatçının Rolüne Bürünebilir mi? / Araştırma Makalesi</b> Can AI Robots Play the Role of the Artist? / <i>Research Article</i>
Okan Özgen	45	<b>Kavramsal Fotoğrafta İronik Kurgular ve Joan Fontcuberta / Araştırma Makalesi</b> Ironic Fictions and Joan Fontcuberta in Conceptual Photography / <i>Research Article</i>
Sevda Duygu Kolbay	59	<b>A Proposal in Search of the Form of the Theory: Monument for Mihri Rasim / Araştırma Makalesi</b> Formu Kuramla Örgütleme Arayışında Bir Deneme: Mihri Rasim Anıtı / <i>Araştırma Makalesi</i>
Kenan Özsever	75	<b>Amerikan Tiyatrosunda Arap Toplumuna Bakış: 'Çeşitli Birleşim' Oyununda Tektipleştirici Söylemlerde Niyet Okumak / Araştırma Makalesi</b> A View of Arab Society in American Theater: Reading Intention in Uniformizing Discourses in the Play 'Omnium Gatherum' / <i>Research Article</i>
Ekin Pinar	85	<b>Politika ve Estetik Arasında: Sharon Hayes ve Deneysel Sinema Tarihleri / Araştırma Makalesi</b> Between Politics and Aesthetics: Sharon Hayes and Histories of Experimental Cinema / <i>Research Article</i>
Yüksel Şahin	97	<b>İç Mekân Tekstil Tasarımında Özgün Değer Yaratımı: Frigya Kültürü Örneği / Araştırma Makalesi</b> Creating Originality While Designing Interior Textile: The Case of the Phrygian Culture / <i>Research Article</i>
Zelfi Buse Yılmaz Gülderen Görenek	115	<b>Rus Avangardında Faktura ve Doku ile İlişkisi / Araştırma Makalesi</b> Factura in the Russian Avant-Garde and its Relationship with Texture / <i>Research Article</i>
Ersoy Yılmaz	129	<b>Cam Sanrısı: Tuhaf Bir Melankoli Türü ve Günümüz Sanatındaki Yansımaları / Araştırma Makalesi</b> Glass Delusion: An Odd Kind of Melancholia and its Reflections in Today's Art / <i>Research Article</i>
Mehtap Kuş Ece Nur Demir-Yılmaz	145	<b>Matematik ve Sanat Etkileşimi Üzerine Bir İnceleme: Resim Kompozisyonlarında Geometrik Çözümler / Derleme Makale</b> An Investigation on the Interaction Between Mathematics and Arts: Geometrical Analysis of the Compositions of Paintings / <i>Review Article</i>



- 
- Tamer Ata  
Duygu Dineli 157 **Nuri Bilge Ceylan ve Tařra: Film Afiřleri zerinden Gsterebilimsel Bir Analiz / Arařtırma Makalesi**  
Nuri Bilge Ceylan and the Provincial: A Semiotic Analysis on Film Posters / *Research Article*
- Ceren Selmanpakođlu 175 **Sanatın Haz ve Arzu tesi Potansiyeli: Jouissance / Arařtırma Makalesi**  
The Potential of Art Beyond Pleasure and Desire: Jouissance / *Research Article*
- Burcu Yıldırım İsmail  
İsmail Emre Kavut 189 **Tasarım İmgesinde Teknoloji Etkisinin Eskiz Olgusu zerinden Okunması / Arařtırma Makalesi**  
Reading the Effect of Technology on the Design Image Through the Sketch Phenomenon / *Research Article*
- Esin Paa Cengiz  
Elif Akalı 201 **Bir Yntem Olarak Dijital Grsel-İřitsel Veri Tabanı Oluřturma: 'Sinematik Meknlar' rneđi / Arařtırma Makalesi**  
Digital Audio-Visual Data Base Design as a Method: The Case of 'Cinematic Locations' / *Research Article*
- Elif Merve akır  
Banu Bulduk Trkmen 215 **Trk Destanı Arketiplerinin ađdař Mitoloji Ekseninde Yeniden Tasarlanması / Arařtırma Makalesi**  
Redesigning Turkish Epic Archetypes on the Axis of Contemporary Mythology / *Research Article*
- Afra Keleř Dileki  
Zeynep Tuna Ultav  
Mge Sever 229 **Bilim Kurgu Edebiyatı ve Sinemasında Zaman-Mekn Kavramları: Deđiřtirilmiř Karbon [Altered Carbon] / Arařtırma Makalesi**  
Time-Space Concepts in Science Fiction Literature and Cinema: Altered Carbon / *Research Article*
- Muhammet Fatih Gk 245 **Geređin ve Kurgunun Sınırında: Walid Raad ve Atlas Grubu alıřmaları / İnceleme Makalesi**  
On the Border of the Truth and Fiction: Walid Raad and the Atlas Group Studies / *Review Article*
- Selda Kozbeki Ayrancınar  
Glcan Batur  
Sadık Tumay  
Pelin Dikmen  
Mustafa Kula  
Canan Erdnmez 257 **A Social Responsibility Project Example: Sustainable Fabric Toys Project / Case Report**  
Bir Sosyal Sorumluluk Projesi rneđi: Srdrlebilir Bez Oyuncaklar Projesi / *Olgu Sunumu*