

erkin

ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY
FINE ARTS FACULTY

**International Journal of
Art and Design Research**



2024
02

ERKİN
ULUSLARARASI SANAT VE TASARIM
ARAŐTIRMALARI DERGİSİ

ERKİN
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART AND
DESIGN RESEARCH



e-ISSN:3023-5057

Volume/Cilt: 2 Issue/Sayı: 1

Mayıs/May 2024

ERKİN

ULUSLARARASI
SANAT VE TASARIM
ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
OMÜ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
e-ISSN: 3023-5057
2024 Cilt: 2 Sayı: 1

**Ondokuz Mayıs Üniversitesi Adına Sahibi /
Owner on behalf of Ondokuz Mayıs University**

Prof. Dr. Yavuz ÜNAL
Rektör / Rector

Baş Editör/Editor in Chief

Prof. Dr. Ali SEYLAN
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı
Samsun, Türkiye)

Editörler/Editors

Prof. Dr. Metin EKER
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü
Samsun, Türkiye)

Prof. Dr. Ali TOMAK
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü
Samsun, Türkiye)

Editör Yardımcıları/Assistant Editors

Doç. Dr. Engin GÜNEY
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü
Samsun, Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Deniz EKMEKÇİOĞLU
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü,
Samsun, Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ceren PEKŞEN
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü,
Samsun, Türkiye)

Alan Editörleri/Field Editors

Doç. Dr. Elif ŞENEL (Resim Alan Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü
Samsun, Türkiye)

Doç. Dr. Engin GÜNEY (Resim Alan Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü
Samsun, Türkiye)

Doç. Dr. Tamer ASLAN (El Sanatları Alan Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü
Samsun, Türkiye)

Doç. Dr. Fatih US (İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Alan Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü,
Samsun, Türkiye)

Doç. Dr. Kenan SAATÇIOĞLU (Moda Tasarımı Alan Editörü)
(Süleyman Demirel Üniv., Güzel Sanatlar Fak., Tekstil ve Moda Tasarımı
Bölümü, Isparta, Türkiye)

ERKIN

INTERNATIONAL JOURNAL
OF ART AND DESIGN
RESEARCH
OMU FINE ARTS FACULTY
e-ISSN: 3023-5057
2024 Volume: 2 Issue: 1

Doç. Dr. Tarık YAZAR (Grafik Tasarımı Alan Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Mimarlık Fakültesi, Grafik
Bölümü Samsun, Türkiye)

Doç. Dr. Fidan TONZA (Seramik Alan Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü
Samsun, Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ceren PEKŞEN (Seramik Alan Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü
Samsun, Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Özlem AYVAZ TUNÇ (Animasyon Alan
Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Mimarlık Fakültesi, Grafik
Bölümü Samsun, Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Deniz EKMEKÇİOĞLU (Endüstriyel Tasarım
Alan Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık
Bölümü, Samsun, Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ilgın EROĞLU (Endüstriyel Tasarım Alan
Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık
Bölümü, Samsun, Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Erkan LİKOS (Mobilya Tasarım Alan Editörü)
(OMÜ Güzel Sanatlar Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü,
Samsun, Türkiye)

Türkçe Dil Editörü/Turkish Language Editor

Arş. Gör. Dr. Hasan KIZILDAĞ

İngilizce Dil Editörü/English Language Editor

Öğr. Gör. Abdulatif Hajjismael AHMED

Mizanpaj/Layout

OMÜ Yayın Koordinatörlüğü

Mizanpaj Editörleri/Layout Editors

Kısmet AYDIN
Özlem TEKİNER
Gülbeyaz BOZKURT

Yayın Yeri ve Tarihi/Publication Place and Date

Samsun, Mayıs/May 2024

YAYIN KURULU/ EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Abdullah AYAYDIN
Trabzon Üniversitesi

Prof. Dr. Adile Feyza ÇAKIR ÖZGÜNDOĞDU
Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Alaybey KARAOĞLU
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ
Dicle Üniversitesi

Prof. Dr. Anna FACKOWICZ
Bidgoş Teknoloji Üniversitesi, Polonya

Prof. Dr. A. Dilek KIRATLI
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Bünyamin ÖZGÜLTEKİN
İstanbul Topkapı Üniversitesi

Prof. Dr. Dragan CALAVIC
Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Hadzimejlić Keco AMELA
Sarajevu Üniversitesi, Bosna-Hersek

Prof. Dr. Hakkı Engin GİDERER
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Prof. Dr. Hikmet ŞAHİN
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. İsa ELİRİ
Kırıkkale Üniversitesi

Prof. Dr. Kader SÜRMEİLİ
Yıldız Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Katarzyna TRETYN
Bidgoş Teknoloji Üniversitesi, Polonya

Prof. Dr. Levent MERCİN
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Prof. Dr. Maja BOSNAR
Belgrad Sanat Üniversitesi, Sırbistan

Prof. Dr. Mehmet ÖZKARTAL
Süleyman Demirel Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa BULAT
Atatürk Üniversitesi

Prof. Dr. Nalan KIZILTAN
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Necla COŞKUN
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Nesrin KALYONCU
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Prof. Dr. Özlem ER
Bilgi Üniversitesi

Prof. Dr. Paul DUNCUM
Illinois Üniversitesi ABD

Prof. Dr. Rifat GÜNAYDIN
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Rıta IRWIN
İngiliz Kolombiya Üniversitesi, Kanada

Prof. Dr. Sevil KERİMOVA
Azerbaycan Devlet Üniversitesi, Azerbaycan

Prof. Dr. Stalbek BAKTIGULOV
Kırgızistan Türkiye Manas Üniversitesi,
Kırgızistan

Prof. Dr. Suzan Duygu BADİR ERIŞTİ
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Uğur ATAN
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Yusuf KEŞ
Süleyman Demirel Üniversitesi

Doç. Dr. Adem YÜCEL
Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi

Doç. Dr. Aytaç ÖZMUTLU
Ordu Üniversitesi

Doç. Dr. Firdevs Müjde GÖKBEL
Kastamonu Üniversitesi

Doç. Dr. Gülbin Zeren NALINCI
Amasya Üniversitesi

Doç. Dr. Güzin AYRANCIOĞLU
Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi

Doç. Dr. Hasan BALTACI
Amasya Üniversitesi

Doç. Dr. Tuğba KINAY GÖR
Sinop Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Hülya DEMİR
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Mine TAYKURT DADAY
Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji Üniver-
sitesi

Dr. Öğr. Üyesi Sefa Ersan KAYA
Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Sevinç YANBEYİ BEŞER
Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ü. Tuğba ÇELEBİ
Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi İlgım EROĞLU
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Engin KAPKIN
Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet ÖZKARTAL
Süleyman Demirel Üniversitesi

Doç. Dr. Hasan BALTACI
Amasya Üniversitesi

Doç. Dr. Firdevs Müjde GÖKBEL YAVUZOĞLU
Kastamonu Üniversitesi

Doç. Dr. Oya AŞAN YÜKSEL
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SUSUZ
Necmettin Erbakan Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Gökçe ARİFOĞLU
Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi

Doç. Dr. Aytaç ÖZMUTLU
Ordu Üniversitesi

Doç. Dr. Yudum AKKUŞ GÜNDÜZ
Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Yusuf KEŞ
Süleyman Demirel Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Sefa Ersan KAYA
Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi

ERKİN

(Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi);

Yılda iki kez yayımlanan hakemli, uluslararası sanat ve tasarım dergisidir. Dergide yayınlanan yazıların her türlü içerik sorumluluğu yazarlara aittir. Yazılar; yayıncı kuruluşun izni olmadan kısmen veya tamamen bir başka yerde yayınlanamaz.

Yazışma Adresi/Corresponding Address

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar (Dergi) Kurupelit / SAMSUN

Tel: +90 362 312 19 19

e-mail: erkin@omu.edu.tr **web:** <https://dergipark.org.tr/pub/erkin>

İÇİNDEKİLER

Araştırma Makalesi/Research Article

Görsel Sanatlarda Kapsayıcı Bir Kategori Olarak Üslup.....1-21

Style as an Inclusive Category in Visual Arts

Firat ENGİN

Sanat, Çizgi Film-Animasyon ve Çocuk 23-38

Art, Cartoon-Animation and Children

Uğur ATAN

Tarihin Sıfır Noktası Göbekli Tepe Arkeolojik Buluntularının Meliha Yılmaz'ın Eserlerine Yansımaları..... 39-64

The Reflection of the Archaeological Findings of Göbekli Tepe the Zero Point of History in the Works of Meliha Yılmaz

Abdulkerim TURKAYA

Yayoi Kusama'nın Eserlerinde Görülen Nokta İmgesinin Psikolojik Analizi.....65-79

Psychological Analysis of the Point Image Seen in Yayoi Kusama's Works

Nida KAN

Painted Red: Hiroh Kikai's Asakusa Portraits81-95

Kırmızı Boyanmış: Hiroh Kikai'nin Asakusa Portreleri

Naime TAŞDEMİR

Sanat ve Tasarım Bağlamında Yapay Zekâ Tabanlı Görsel Üretimlerde Biçim ve İçerik İlişkisi..... 97-117

The Relationship Between form and Content in Artificial Intelligence-Based Visual Productions in the Context of Art and Design

Kemal AYDIN



Görsel Sanatlarda Kapsayıcı Bir Kategori Olarak Üslup

Style as an Inclusive Category in Visual Arts

Fırat ENGİN¹

¹Hitit Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Çorum
· firatengin@hitit.edu.tr · ORCID > 0000-0002-0927-0635

Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/Received: 14 Mart/March 2024

Kabul Tarihi/Accepted: 6 Mayıs/May 2024

Yıl/Year: 2024 | **Cilt-Volume:** 2 | **Sayı-Issue:** 1 | **Sayfa/Pages:** 1-21

Atıf/Cite as: Engin, F. "Görsel Sanatlarda Kapsayıcı Bir Kategori Olarak Üslup"
ERKİN, 2(1), Mayıs 2024: 1-21.

Yazar Notu/Author Note: Bu çalışma Prof. Turhan ÇETİN danışmanlığında 2012 tarihinde tamamlanan "Plastik Sanatlarda Üslubun Çözülmesi ve Postmodern Çeşitlilik" başlıklı sanatta yeterlik tezi esas alınarak hazırlanmıştır.

GÖRSEL SANATLARDA KAPSAYICI BİR KATEGORİ OLARAK ÜSLUP

ÖZ

Bu çalışma, görsel sanatlarda üslup olgusunun evrimini ve bu evrimin plastik sanatlardaki yansımalarını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu anlamda yazıda ilk olarak üslup kavramının temel nitelikleri, sonrasında ise belirleyici dinamikleri ve genel dönemselleşmeler üzerindeki işlevi ve kapsayıcılığının önemi üzerine önermelerde bulunulmuştur. Bu bağlamda sanat tarihsel bakış açısıyla dönemler halinde ele alınan kavramın; modern öncesi, modern ve son olarak postmodern zamanlar içerisindeki pozisyonuna değinilmiştir. Son olarak çalışmada; ulaşılan bulgularla, üslup kavramının plastik sanatlar bağlamında anlamının statik olmadığı, dönemlere göre şekillenip değiştiği gösterilerek kavramın bugünkü doğasının anlaşılmasına katkıda bulunulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Üslup, Sanat, Sanatçı, Modern, Postmodern.



STYLE AS AN INCLUSIVE CATEGORY IN VISUAL ARTS

ABSTRACT

This study aims to examine the evolution of the concept of style in visual arts and its reflections in plastic arts. In this regard, the fundamental qualities of style are first discussed in the text, followed by propositions on its function and inclusivity based on determining dynamics and general periodical characteristics. Within this context, the concept, which is examined in periods through an art historical perspective, is addressed in terms of its position in pre-modern, modern, and finally postmodern times. Finally, with the findings reached in the study, it is attempted to contribute to the understanding of the nature of the concept by demonstrating that the meaning of style in the context of plastic arts is not static, but shaped according to periods.

Keywords: Style, Art, Artist, Modern, Postmodern.



GİRİŞ

İnsanın kültürel evreni, kendisinin hayatı anlamlandırma ve geliştirme arzusunun bir göstergesidir. Rollo May'a göre; "Yaratıcılık oluşun zorunlu bir devamıdır" (May, 2001, s. 36). Buna göre insanın anlamlandırma süreci bir çeşit zorunluluk hali olarak düşünülebilir. İnsanın deneme, arama, bulma, dönüştürme, sırlara ve sınırlara meydan okuması bir zaman sonra insanın kendi getirdiği sınırlarla simbiyotik bir ilişki içerisine girmesine sebep olur. Bu ilişki daha sonrasında genişleyerek yeni sınırlara evrilir. Felsefi, sosyolojik ve kültürel sınırlar insanın kültür atlasında, özellikle de sanat yoluyla, insanın varoluşsal göstergelerinin izleri olarak okunabilir. Bu göstergeler sanat tarihi alanı içerisinde değerlendirilir, çözümlenmeye çalışılır. Buna göre sanat tarihçisi; "gerçekleşen değişimleri anlattığında işin kendine düşen yanını tanımlamış olur. Onun çalışma alanı, sanattaki çeşitli okullar arasındaki üslup farklarıdır; sanat tarihçisi, geçmişten bize kadar gelmiş yapıtları gruplaştırmak, sınıflandırmak ve kimliklerini çıkartabilmek için tanımlama yöntemlerini çok daha yüksek bir ustalık düzeyine vardırırmıştır" (Gombrich, 1992, s. 19). Üslupların kategorize edilmesi ile insan, doğa ve kültür evreni arasında bir takım genel özellikleri kapsayan ve zaman zaman keşilen kümeler ortaya çıkmaktadır (Mısır sanatı, Yunan sanatı, Gotik, Rönesans, Barok vb.). Sanat tarihsel anlamda yüzyılları kapsayan dönemlerin yanı sıra 19. ve 20. yüzyıl sanat akımları da genel özellikleri ve ayrılan yanlarıyla farklı üslup kümeleri olarak görülmektedir. Lynton, "Tarihçinin akımlardaki kalıplaşmaları bir yana bırakması olanaksızdır: kalıplaşmanın kendisi tarihin bir parçasıdır" demektedir (Lynton, 1982, s. 11). Fakat bu kalıplar yine Lynton'a göre, karşıtlıkları üzerinden değil, daha çok benzerlikleri üzerinden değerlendirilir. Çünkü "her akım, ister istemez, karşı çıktığı akımla arasındaki ayrımları açıklayarak ortaya çıkar." (Lynton, 1982, s. 12). Hauser de "var olan bir üslubu anlamak istersek, onu tek başına değil, sanat tarihinin bütünü içinde, tarihsel bir gelişmenin bir anı olarak ele almalıyız" demektedir (akt. Göksel, 2012). Dolayısıyla sanat tarihsel bağlamda hem Lynton'ın hem de Hauser'in düşüncelerinin perspektifinden bakıldığında, dönemler ve akımlar bir bütüncül kültürel sürecin birbiri ardına eklenen halkalarına benzetilebilir ancak benzerlikleri olsa da bu halkalar birbirinden ayrılmaktadır. Örneğin Mısır sanatında ölüm, yaşam gibi kavramların formel yansımaları, kendisinden sonra gelen Yunan sanatında farklılıklar gösterir. Kuşkusuz bu örneğe bağlı olarak yapılan genel değerlendirme tek başına üslupları anlamamıza yardımcı olmaz. Bir üslubu incelediğimizde onun içinde nüanslar olduğu görülür. Bu durum, birçok farklı dinamiğe sahip olmakla beraber (okullar, iktidarlar, coğrafya, teknoloji vb.) özellikle de sanatın yapısının bir doğal özelliği olan bireyselliğe dayalı metodolojide açığa çıkar ve görünür kılınır.

Üslup, "anlatma, oluş, deyiş veya yapış biçimi, tarz" olarak tanımlanmaktadır (TDK, 1979, s. 834). Bu bağlamda genel kapsamı ile öznenin eğilimlerini nesne ya da söylem üzerinde uyguladığı bir bireysel alan olarak da düşünülebilir. Dolayı-

sıyla denebilir ki, üslup genel özelliklerinin dışında aynı zamanda özneye de ilişkin bir kavramdır. Öyleyse bireysel özelliklerin dahil edilmesiyle, aynı çatı altında genel bir değerlendirmeye sunulan ortak niteliklerin kendi içinde çeşitlendiğini düşünmek yanlış olmaz. Bu nedenle bireysel ve farklı başkaca faktörlerin etkisiyle sanatçıların aynı dönem içerisinde birbirleriyle etkileşim içinde olmalarına rağmen aynı şeyleri yapmamaları son derece ilginçtir. Tüm bu özellikleriyle üslubun çok katmanlı bir konu olduğu görülmektedir.

Arthur C. Danto'ya göre, "Bir grup sanat yapıtının paylaştığı ama bunun ötesinde sanat eseri olmanın ne anlama geldiği, felsefi anlamda tanımlandığı da varsayılan özellikler kümesidir üslup." (Danto, 2010, s. 71). Bu bağlamda üslup sınıflandırıcı anlamıyla sanatta dönemleri ve sanatçıları; toplumsal özellikler, yerel etkenler, okullar, yönetim anlayışları vb. etkenlere bağlı olarak teknik ve yöntem açısından ayırıştırır ya da birleştirir. Üslubun birçok olgu gibi hızlı dönüşüme uğradığı kırılma dönemi ise sanat tarihsel bağlamda büyük anlatıların (Gotik, Rönesans, Barok vb.) sonlandığı, insanlığın önemli kültürel dönemeçlerinden biri olan endüstri devrimi ile başlayan modernizmdir. Modernizmle birlikte kişisel bilinçaltının serbestliği, bireysel özgürlükler, toplumsal ve sosyal yaşamdaki değişiklikler, devlet – toplum ilişkisinin dönüşümü ile birlikte özneye bağlı bir olgu olarak üslup da farklı bir boyut kazanmıştır. Postmodernizm ile birlikte ise dünyada çok kültürlü toplumlar, küreselleşen dünya ve kitle iletişim araçları ile nispeten daha kopuk ve bağımsız düşünülebilecek olan toplulukların daha iç içe geçtiği yeni bir sosyolojinin ortaya çıktığını düşünmek yanlış olmaz. Terry Eagleton, "Postmodernizm yerelin, bölgeselin ve kendine özgü olanın gücünü açığa çıkarıp serbest bırakmış ve bunların yerküre çapında homojenleşmelerine yardımcı olmuştur" demektedir (Eagleton, 2011, s. 43). Küresel sermaye faaliyetleri ve ilişkileri, homojenleşen kültür politikaları; sosyo-kültürel dinamikleri çeşitlendirmiş, medya ve gösterilerin egemen olduğu yeni düzende bireyin algısı da dönüştürülmüştür. Bu yeni iç içe olan sosyo-kültürel düzende sanatçıların da deyiş, yapış, oluş biçimlerinde çeşitlilik hakim olmuştur. Dolayısıyla postmodern dönemde tarihsel bakış açısına bağlı olarak, belli dinamikler üzerinden kategorize etme ayracı niteliğindeki üslubun pozisyonu tartışmalı bir hal almıştır. Yazının son bölümünde bu tartışmalara yer verilmiş ve üslubun bugünkü durumu üzerine tespitlerde bulunulmuştur.

ÜSLUBU BELİRLEYEN DİNAMİKLER

Tarihsel anlamda üslubu belirleyen çok fazla etmen vardır. Bu etmenler arasında kuşkusuz dönemsel özellikler en büyük kategorize ayracıdır. Ama genel dönemsel özellikler içerisinde, üslup üzerine belirleyici olduğunu düşündüğümüz başka dinamikler de vardır. Bunlar başlıca; bireysel tavır, okullar, iktidarlar, teknolojik gelişimler, coğrafi özellikler vb. olarak düşünülebilir. Üslubun özellikle de kapsayıcı bir kategori olarak algılanmasında bu zamansız dinamikler üzerine değinilmesi gerekmektedir.

Tavir

Sanatçılar yaratma ve oluşturma sürecinde içsel dünyaları ve öznel yapıları ile tarzlarını geliştirirler. Bu anlamda özneye bağlı olarak üslubun bireysellikte doğrudan bir ilişkisinin olduğu düşünülebilir. Sontag; “biçem kavramını, sanat yapıtlarını okullara ya da dönemlere göre tarihsel olarak sınıflandırmak üzere kullandığımızda, biçemlerin bireyselliklerini gözden silmiş oluruz.” demektedir (Sontag, 2008, s. 35). Sontag’ın da ifade ettiği gibi üslubu belirleyen dönemleri salt genel özellikler üzerinden ayrıştırırsak bireysel tavrı yok saymış oluruz. Bu durum biçem – bireysellik ilişkisini de görmezden gelmemize neden olur. Örneğin, Rönesans dönemi sanatçılarından Michealengelo ve Donatello’nun her ikisinin de *David* (Görsel 1), (Görsel 2) imgesini konu edindiği görülmektedir. İlk bakışta, bu çalışmaların oluşturulma biçimleri onları belirli bir genelleme içerisinde değerlendirmemize olanak tanısa da sanatçıların bireysel tutumlarıyla çalışmaların ortak noktalarından ayrıştıkları gözlemlenmektedir. Bu duruma ilişkin Wölfflin şöyle der; “Bu bir mizaç farkıdır ve bu fark, ister bütünü, ister kısımları karşılaştırılsın, her ressamda daima vardır. Sadece burun kanatlarının çizgisinden bile üslup karakterinin en belli başlı tarafları anlaşılabilir” (Wölfflin, 1973, s.3).



Görsel 1. Donatello, *David*, 1440, Bronz, 158cm., Bargello Müzesi, İtalya.



Görsel 2. Michealengelo, *David*, 1501-1504, Mermer, 517cm., Florensa Akademi Galerisi, İtalya.

Bireysel tavrın özgünlükle de doğrudan bir ilişkisi vardır. Sanatçının özgünlüğü genel üsluptan bağımsız olan tavrıdır ve sanatçının dehası, yeteneği vb. öznel duyarlılığına bağlı biricikliği, onun bu özgünlüğünde saklıdır. “Sanatçının bu nedenle biçemle yakın bir bağı bulunmaktadır. Biçem üzerinden sanatçının sanata getirdiği yeni oluşturma biçimleri bu bağın en somut göstergeleridir. Örneğin Auguste Rodin’in kendine has kili kullanma stili, ışık gölge oyunları, Van Gogh’un fırça vuruşları gibi özellikler aynı zamanda alana özgü getirilen yenilikler olarak düşünülebilir. Bu yenilikler yaratıcılığı açığa çıkardığı gibi biriciklik ilkesi ile birleşerek, sanatçının yaratıcı karakterini de ortaya çıkarır.” (Bozkurt, 2004, s. 16).

Yaratıcı kişilik ise özellikle de modernizmle birlikte en bireysel halini bulur. Modern sanatçılardan Pablo Picasso üslup konusunu tartışmak için oldukça ilginç bir örnektir. Picasso çok yönlü çalışmış, resmin dışında; kolajlar, heykeller, seramikler, beton heykeller vb. çok geniş bir mecrada üretmiştir. *Boğa başı* (Görsel 3) başlıklı çalışmasında olduğu gibi Picasso, sadece sele ve gidonun yerlerini değiştirerek bir boğa başı imgesi elde etmiştir. Bazen de *Guernica* resminde olduğu gibi günlerce tuval karşısında resim yapmıştır. Picasso’ya göre; “Önemli olan bir sanatçının ne yaptığı değil, ne olduğudur” (akt. Berger, 1999, s. 17).



Görsel 3. Pablo Picasso, *Boğa Başı*, 1942, 33.5cm. x 43.5cm. x 19cm., Moma, Amerika.

Picasso, sanat eseri ile onun öznesi arasındaki bağlantıyı son derece etkili bir biçimde ifade etmektedir. Onun perspektifine göre öznenin tutumu sanatının üslubudur.

Bu noktada başka bir örnek olarak ise Anthony Caro gösterilebilir. Caro, Amerika'da bulunduğu dönemde Henry Moore ile birlikte çalışmış ve bir süre asistanlık görevini üstlenmiştir. Bu dönemde Amerikan sanatından, özellikle de David Smith gibi heykeltıraşlardan etkilenen Caro, modern heykelin formel özelliklerini benimsemiş ve çalışmalarını bu doğrultuda oluşturmaya başlamıştır. Caro öncesinde kullandığı geleneksel dilden tamamen uzaklaşmış ve kendi içinde radikal bir üslup kırılması yaşamıştır. Onun malzeme repertuarı metal plakalar, çelik vb. malzemelere evrilmiş ve bunlar kesme, bükme, kaynak vb. işlemler ile soyut kompozisyonlara dönüşmüştür (Görsel 4). Bu radikal değişim; sanatçının sabit bir anlatıya özgü olmadığı, bireysel yolculuğunda farklı tarzlara evrilebileceği, makas değiştirebileceği ve kendini yeniden oluşturma süreçlerine açık olabileceğini ortaya koymaktadır.



Görsel 4. Anthony Caro, *Mayıs Ayı*, 1963, Çelik, Alüminyum, 279,5cm x 305cm x 358,5cm., Gagosian Galerisi, Amerika.

Okul

Üslubu belirleyen bir diğer dinamik ise okullardır. Okul kavramı da kendi içinde hem iktidara bağlı olarak hem de dönemin genel felsefi kapsayıcılığına uygun olarak kategorize edilebilir.

Antik Yunan'da okulların sahip oldukları ustalarla, buldukları bölgede belli bir çekim alanı oluşturduğu görülebilir. Ustaların yöntemleri, gelenekleri başkaca çevreler tarafından kıyaslanır ve bu kıyaslamaların; ustaları daha fazla çalışmaya doğru yönlendirdiği izlenmiştir. Yunan sanatının çeşitliliğine ve çekiciliğine bakıldığında bu motivasyon gözlemlenebilmektedir. (Gombrich, 1997, s. 99). Yunan sanatında; "Mimaride değişik üsluplar yan yana kullanılmaya başlandı. Parthenon, Dor üslubuyla kurulmuş, ama Akropolis'teki daha sonraki yapılarda İyon denilen üslubun biçimleri kullanılmıştı" (Gombrich, 1997, s. 99).

15.yüzyıl'da sanat alanında Batı'da birçok okulun bulunmakta olduğu, bu okullarda eğitimin de geleneksel bir usta-çırak ilişkisine dayalı öğretim metodu üzerinden gerçekleştiği görülmektedir. Bu dönemde ressam olmak isteyen biri, daha erken yaşta önde gelen bir ustanın çırağı olarak göreve başlamaktadır. Çırak, usta ile ortak bir yaşamı paylaşmakta ve tüm zamanı ustasının eğitimi altında geçirmektedir. Atölyenin hazırlanmasından, boyaların düzenlenmesine kadar usta, çırağına her tür işi yaptırabilmektedir. Bir zaman sonra usta, çırağından kendi tarzını ve üslubunu benimsemesini ve onun denetiminde çalışmasını isteyebilmektedir (Gombrich, 1997, s.249). Gombrich'e göre;

“Gerçekten mükemmel okullardı bunlar. Öyle ki, günümüzde böylesine eksiksiz bir yetişme ve eğitim dönemi geçirmiş olmayı isteyen pek çok ressam vardır. Bir kentin ustalarının kendi deney ve yöntemlerini daha genç kuşağa bu şekildeki bir aktarış biçimi; aynı zamanda bu kentlerin ‘resim okulları’nın neden böyle kendine özgü kimlikler geliştirmiş olduğunu da açıklar. Bu nedenle de, bir XV. yüzyıl tablosuna baktığımız zaman, onun Floransa’dan mı yoksa Siena’dan mı, Dijon’dan mı, ya da Bruges’dan mı, Köln’den mi, ya da Viyana’dan mı geldiğini hemen ayırt edebiliriz”(Gombrich, 1997, s. 249).

Dolayısıyla okulların, kendi hedefleri bağlamında kendi yöntemlerini ve söylemlerini yaydıkları görülebilir. Örneğin, 1919 yılında Almanya’da kurulan devlet destekli Bauhaus okulu üç esas sanat dalında (mimarlık, resim, heykel) eğitim veren bir kurumdur. Okulun amacı: “sanat ve zanaat arasında bir uzlaşım bulma yoludur. Makine ve endüstri, çağın büyük gerçeğidir, ondan vazgeçilemez. O halde yapılacak şey, makineye insanı ve insanlığı katmaktır” (Tunalı, 2004, s. 61). Bu okul, sanat ve zanaat arasındaki eşsiz bağlantısıyla öne çıkan benzersiz bir sanat eğitim kurumudur. Bauhaus okulu bir zaman sonra kendi ekolünü oturmuş ve sanattan tasarıma oradan mimarlığa kadar birçok alanda bir stilin genel adı haline gelmiştir.

Günümüzde de sanat eğitimi veren okulların izlediği müfredatlar ile sanatta belirleyici unsurlar oldukları görülmektedir. Okulların bu anlamda genel karakteri, kimliği ve yaklaşım biçimleri üslubun oluşum sürecinde son derece etkilidir.

İktidar ve Yayılımcı İdeoloji

Üslubu belirleyen bir diğer unsurun ise iktidarlar olduğu düşünülebilir. “Foucault’ya göre iktidarı yalnızca bir bastırma, sınırlama ya da yasaklama olarak anlamak yetmez: iktidar ‘gerçekliği üretir’, ‘nesne alanlarını’ ve ‘doğruluk ritüellerini’ belirler” (Sarup, 2010, s. 113). İktidarlar bu anlamıyla din ve sosyal sınıflar üzerinden, bazen de halk üzerinden kendi göstergelerini oluşturur. Fransız ihtilali sonrası “Napolyon, iktidarının gücü ile neoklasik mimari anlayışı, devletin üslubu durumuna getirmiştir. Böylece Gotik üslubun yerini yeni Yunan üslubu almıştır.” (Gombrich, 1997, s. 480).

Büyük savaşlar ve fetihler de üslubu belirleyen dinamiklerden sayılabilir. Fetihler yüzünden insanların sürekli göç etmek zorunda bırakıldığı görülmektedir. Örneğin, Bizans Dönemi’ne ait *Ayasofya Ortodoks Kilisesi*, 1453 yılında Osmanlı İmparatorluğu’nun İstanbul’u fethiyle camiye dönüştürülmüş ve bu süreçte doğu – batı sentezi niteliğinde farklı bir yapı ortaya çıkmıştır (Görsel 5). Özellikle fetih-

lerin, mimari üslup üzerindeki etkileri sıklıkla gözlemlenebilmektedir. Bu örnekler sayıca çoğaltılabilir ama sonuç olarak ideolojik üstünlüklerin, tarih içerisinde kültürel anlamda birbirini son derece etkilediği ve birçok üslubun belirleyici etkenlerini oluşturdukları görülmektedir.



Görsel 5. Ayasofya, 532, İstanbul, Türkiye.

Teknik

Üslubun sınırlarını çizen bir başka olgu ise teknolojidir. Teknolojinin gelişimi ve yapılan buluşlar, sanatta da diğer alanlarda olduğu gibi sanatçıların ifade araçlarını geliştirmiştir. Sanat ve tekniğin gelişimi özellikle de 18.yüzyıl Sanayi Devrimi ve sonrasında hızla gelişen teknoloji ve bunun sosyal yaşamda gerçekleştirdiği sosyolojik dönüşümler ile birlikte sanat ve teknik arasındaki ilişkiyi tanımlama ihtiyacı doğurmuştur. Benjamin'e göre; "Sanat yapıtı, içinde doğduğu koşullardan bağımsız değildir, dolayısıyla sanat yapıtını tarihsel bir çözümlemenin dışında anlama olanağı yoktur" (Lenoir, 2004, s. 106).

Bu bakış açısıyla üslup, sanatsal teknik ve gelişen teknolojileri her zaman kapsamıştır. Örneğin, Gombrich'in ifadesiyle, "XVI. yüzyılın son yarısında birçok kitap tahta baskıyla resimlenmiştir" (Gombrich, 1997, s. 282). Teknik gelişmeler açısından asıl kırılma ise Sanayi Devrimi ile birlikte yaşanmıştır. Bu dönemde teknoloji hız kazanmış ve insan yaşamını bütünüyle dönüştürmüştür. Ortaya çıkan teknik çeşitlilik ve olanakların zenginliği, sanatta da yoğun bir şekilde görülmeye başlanmıştır. Lenoir'ye göre 20.yüzyıl'da "Sanat yapıtlarının mekanik olarak çoğaltılması hiçbir dönemde bugünkü düzeye erişmemiştir. Sinema filmi ilk kez, özelliği, bütünüyle çoğaltılabilirliği ile belirlenen bir sanat biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır" (Lenoir, 2004, s. 107). Sinema ve fotoğrafın ilk kez bu dönemde ortaya çıkan disiplinler olması üslubunu da beraberinde getiren yeni bir alan açmıştır. Teknolojik gelişmeler ve malzeme çeşitliliği sadece bu alanlarda değil, görsel sanatlarda da son derece etkili olmuş, başlıca modern sanat akımlarında teknik ve biçem olarak

birçok yenilik ortaya konmuştur. Örneğin; Konstrüktivizm akımı içerisinde cam, plastik, metal plaka, karton, pleksiğlas gibi birçok malzeme sanatçıların çalışmalarında belirleyici rol oynamıştır. Yine kinetik alanındaki gelişmeler, madenin artık döküm malzemesi olmasının ötesinde demir ve çeliğin eğme, bükme, kaynatma gibi teknik çözümlenmelerle işlenmeye başlanması, taşın, ağacın farklı açılardan ele alınabilmesi ve baskı teknikleri gibi birçok yenilik sanatçıların üslubuna eklenmiştir. Bugüne gelindiğinde ise dijital çağın teknik ve olanakları sanatçılara yeni alanlar açmakta, yeni mecralarda iş üretmelerine, yeni platformlarda sergiler yapmalarına olanak tanımaktadır.

Coğrafya

Coğrafi özellikler insanın birçok alanda kaderini de tayin etmiştir. İnsanoğlunun yaşamla olan diyalektik ilişkisi yine bulunduğu bölgenin temel özellikleri ile girdiği ilişki ile şekillenmiştir. Sanatçılar yaşadıkları bölgenin yerel özelliklerini taşımaktadır. Baudelaire'e göre Romantizm daha çok kuzey bölgesinin sanatıdır: Seçilen renkler, düşler, sis vb. imgeler ve temalar sıklıkla bölgesel özellikler üzerinden yapılan seçimler olarak görülebilmektedir. Buna karşılık güneyin daha natüralist olduğu görülebilir çünkü doğa orada öyle güzel durur ki; hiçbir şeyin özlemine çekmeyen insan, gördüklerinden daha güzelini zaten yaratamaz: Orada, sanat açık havadadır, birkaç yüz fersah yukarıdaysa, sonsuzun derinliklerinde kaybolup atölyede yeniden kurulan düşler, gri ufuklar içinde yiten düşlemin bakışları (Baudelaire, 2009, s. 97).

“Güney, bir heykeltıraşın en hassas yaratımlarında olduğu gibi, kaba ve somuttur; acı çeken ve kaygılı kuzey ise; imgeleme avuntu bulur ve heykel yapacak olsa, klasikten çok pitoresk eserler verir” (Baudelaire, 2009, s. 97).

Modern sanat akımlarında da bölgesel farklılıkların yarattığı çatallanmalar görülebilmektedir. Örneğin Gertrude Stein, “Doğa ve insan, İspanya’da karşıt, Fransada ise uyumlu değerlerdir. İspanyol kübizmi ile Fransız kübizmi arasındaki ayrım da işte bu noktadır. Ancak bu ayrımın, temele değin olduğu bilinen bir gerçektir. Bir zorunluluktan doğmuştur İspanyol kübizmi” demektedir (Stein, 1995, s. 30).

Bu farklılıklar sanatçıların bireysel üsluplarında da açıkça görülebilir. Örneğin Pablo Picasso her ne kadar Fransada yaşamış olsa da içindeki İspanyolu hiçbir zaman terk etmemiştir. Mavi döneminde bu izler açıkça seçtiği renklerde (turuncu, sarı, gümüş beyaz vb.) görülebilmektedir (Görsel 6). İspanya’nın diğer güney ülkelerinden de ayrıışan, kendine özgü doğası sanatçının kökleri olarak her zaman bilinçaltında yer etmektedir.



Görsel 6. Pablo Picasso, *Mavi Oda*, 1901, Tuval üzeri yağlı boya, 50.48cm x 61.59cm., Phillips Koleksiyonu, Amerika

Geniş Bir Kategori Olarak Üslup – Dönem İlişkisi

Üslubu belirleyen dinamikleri inceledikten sonra üslup – dönem ilişkisine ayrı bir parantez açmanın yerinde olduğu düşünülebilir çünkü üslubun dönemlerle belirgin bir ilişkisi vardır. Üslubu kavram olarak tanımlarken daha bireysel bir ifade ile karşılaşmamıza rağmen üslubu belirleyen tüm dinamiklerin hareket alanı bulunduğu yer, genel nitelikleri itibarıyla dönemlerin özellikleridir. Örneğin 20.yüzyıl'da yaşayan bir sanatçının üslup açısından tavrını belirleyen etmenler 15.yüzyıl sanatçısı için aynı olmamaktadır, diğer bir deyişle dönemsel kuralların getirdiği sınırlar bilinçli ya da bilinçsiz, sanatçılar için yaşadıkları dönemin koşullarına bağlı kalma durumunu da beraberinde getirir. Bryan Magee; “eğer 2000 yılında büyük bir dahi Shakespeare’inkiler gibi oyunlar yazmaya ya da Beethoven’inkiler gibi senfoniler bestelemeye çalışırsa, ne denli yetenekli olursa olsun, eserleri sahicilikten uzak, taklit ve pastiş olacaktır. Tarihin dışına sıçrayamazsınız; yani, kendinizi diyalektik süreçten bağımsız kılamazsınız” demektedir (Magee, 2000, s. 161).

Kronolojik bir anlatımla ilerleyecek olan bu bölümde postmodern paradigmlar üzerinde ağırlıklı olarak durulacaktır. Çünkü, üslubun günümüze gelirken tarihsel olarak çözüldüğü görülmektedir.

Platon, çok uzun yıllar sürecek olan benzerlik, yansıtma fikrini ortaya koyan bir yargıda bulunmuştur. Buna göre sanat taklitten başka bir şey değildir. Aristoteles ise, bu benzerlik ilkesini doğal düzen ve sanat yapıtı arasındaki ilişki ile kurulması gerekliliği üzerine değinmiştir. Bu açıdan hem oranlar birliği hem de kurallar bütünü ortaya çıkmıştır (Bozkurt, 2004, s. 25). Dolayısıyla skolastik düşünceye kadar sanat; doğanın bir yansıması, gözlem alanı olarak algılandığı bir süreç olarak devamlılık göstermiştir.

Aziz Augustinus, bilginin inançla olan ilişkisi yani inancın bilgiyi olanaklı kıldığını öne sürmüştür. O'na göre inanç, bilgiyi hem faydalı hem de anlaşılır yapıyordu. Böylece tüm eski ve yeni bilgiler inancın kesinliğinde güvenilir, tutarlı ve doğru olurlardı. Aziz Augustinus, Orta Çağ felsefesini bu genel ifadeler ile belirlemiştir (Çüçen, 2010, s. 269). Hiç şüphesiz bu tür bir sınırlama içinde sanatçıların da din odaklı bir çalışma yöntemi izlemiş olmaları doğal görülmektedir. Bu çağın sanatçısının formel açıdan Yunan sanatından da ayrıldığı gözlemlenmektedir. Çünkü sanatçı için derinlik yanılması ve dramatize edilmesi gereken eylemler artık yoktur. Resim bir tür yazı olmayı tercih etmiştir: Sade anlatımlar, arkaik yönelimler yeni bir anlatıcı dil haline gelmiştir. Bu dönemde temel amaç, kilisenin öğretilerini görsel biçimlere tercüme etmektir. Gombrich'e göre bu yeni dönem, formlarla olduğu kadar renklerle de ilişkiliydi. Artık sanatçı doğaüstü fikirlerini paylaşırken doğayı taklit etmeden daha bağımsız bir tavır takınabiliyordu. Bunlar vitray camlarından, kitap minyatürlerine kadar pek çok alanda görülmekteydi (Gombrich, 1997, s. 183).

Orta Çağ'a kıyasla Rönesans ise; bireyin daha özgür kılındığı, evrensel bir düşünce sistemi içerisinde kişiye dönüşmeye başladığı bir sistemdir. Bu dönemde birey kendi varoluşuna yol verebilen genel bir hümanizmin parçası durumuna gelmiştir. Bu bağlamda, birey olma bilincine ulaşan sanatçının, kendi kişisel kararlarına dayalı bireysel üslubunu sanat eserlerinde daha rahat gösterebileceği bir dönem başlamıştır. Bu da bizlere; sanatçının imzasını, karakterini görme olanağı verir. Bu nedenle sanat tarihinde kişisel dehanın ve bireysel üslupların daha fazla ön plana çıktığı ilk kez Rönesans Dönemi'nde gözlemlenmiştir. Rönesans sanatında Donatello, Leonardo, Michealengelo gibi bu dönemde yaşayan başka sanatçıların da isimlerinin ön planda olduğu ve yeteneklerini gösterebildikleri görülebilmektedir. Bu sanatçıların takip ettiği yol, doğaya hükmedilen, onun yasalarını ve ilkelerini bilen bir yoldur. Bu hedefe ulaşmak içinse bilgi önemlidir. Bilgi, bir yöntem ve araştırma sürecidir. Bu ise skolastik felsefeyle mümkün değildir. Onun yerine daha deneysel, gözlemsel bir bakış açısıyla mümkün olabilir. Ancak sanatçının ideolojik anlamda bir üst yapı olarak dinden ve diğer iktidar merkezlerinden tam bağımsız olarak kendini ortaya koyması ilk kez Sanayi Devrimi ile birlikte ortaya çıkan modernizm ile birlikte gerçekleşecektir.

“Hayatla kavuşması sayesinde nihayet sanat, tanrı katından insan katına döner. Yaratmak artık bireyin-öznenin- iradesindedir. Dolayısıyla sanat, özgür bireyin imgelemine, mizacının, duygularının temsili olmalıdır. ‘Eski’ silinmeli, ‘yeni’ hükmetmelidir. Kilisenin, sarayın himayesindeki klasik estetik ve bu estetiği dayatan akademinin otoritesi son bulmalı, miras bıraktıkları kanon ve normlar yıkılmalıdır.” (Baudelaire, 2009, s. 21).

Üslubu belirleyen dönemlerin, modernizm öncesinde daha temel özellikler üzerinden geniş zamanlara yayıldığı görülürken, modernizmin sorgulayıcı niteliği ile birlikte dönem aralığının daha küçük başlıklar altında, stiller ve akımlar halinde

parçalandığı, kıaldığı görülmektedir. Donald Kuspit'in de belirttiği gibi, modern sanat akımlardan oluşur: "... akım terimi, modern sanatı, modern döneme eşsiz dinamik karakterini veren toplumsal ve politik akımlarla ilişkilendiren, modernliğe ait o her zaman ileri gitme, (nereye olduğunu bilmeden de olsa) her zaman bir yerlere gitme anlayışını yansıtan önemli bir modern terimdir" (Kuspit, 2006, s. 68). Modern dönemde birbiri ardına tanımlanan akımlar (kübizm, fütürizm, konstrüktivizm vb.) kendi söylem ve stillerini yansıtan manifestolar deklare etmişlerdir.

Modern sanatta yeni bir biçim ortaya konulduğunda, bu biçim genellikle meşrulaşmış gibi kabul görebilir ancak sonrasında başka bir modern sanat hareketi tarafından eleştirilebilir. Bu durum, modernin kendisini sürekli değişmeye ve dönüşmeye zorlayan yapısıyla ilgilidir. Bu bağlamda, eş zamanlı ya da ardışık olarak görülen çeşitli modern sanat akımları ve manifestolarının, sanatçıların üslupları üzerinde belirleyici etkiler yarattığı gözlemlenebilir. Örneğin, fütürist sanatçıların kendinden önceki önermelere dair yıkıcı iddiaları vardır. Devinim, hız vb. kavramlar ve bu kavramlarla ilişkili resim ve heykelerde seçilen nesnel göstergeler bu bağlamda tercih edilmiştir. Umberto Boccioni'nin *Ruh Durumları: Uğurlamalar* (Görsel 7) isimli çalışması fütürizmin hem içerik hem de biçim anlamındaki iddialarını resim yüzeyinde anlatan çalışmalardan biridir. Resimde görülen parçalı yüzey, ileriden gelen lokomotif imgesi ve resmin yüzeyinde birbiri içine geçen planlar fütürist iddiaları yansıtmak amacı taşımaktadır.



Görsel 7. Umberto Boccioni, *Ruh Durumları*, 1911, Tuval üzeri yağlı boya, 70,5cm. x 96.2 cm., Moma, Amerika.

Fütürizm öncesi ve sonrası birçok modern sanat akımı da belli iddialar üzerinden belli üslup kategorileri oluşturmaktadır. Bu kategorilere rağmen, modern dönemde sanatçının akımlar ve özgünlük ilkesi bağlamında değinilmesi gereken

bir niteliği ön plana çıkmaktadır. Bu özellik, sanatçının konuları ele alış biçimindeki formel ve düşünsel özgünlük durumudur. Buna göre sanatçı belli bir akım içerisinde veya birden çok kategori altında değerlendirilse de temaları ve formları ele alış biçimindeki benzerlikler (formel ve düşünsel) onun bireysel üslup alanına işaret etmektedir. Bu bağlamda modernin kendi içinde yer alan tutarlılık ve bütünlük arayışı, aynı zamanda modern öznenin özgünlük fikri ile paralellik arz eden bir özelliği olarak düşünülebilir.

Modern sanatın bir belirleyici niteliği ise, özellikle seri üretim kapasitesine erişen sanayi ve ürün/pazarlama stratejileri sonucu yüksek bir ivmeyle batının zenginleşmesi ve yeni sosyal sınıfların oluşması ile sanatın rolünün değişmesidir. “Adam Smith üretken emeği, emeğin, üretim koşullarını ve para ya da meta olsun, genel olarak değeri, ilkin sermayeye (ve emeği, bilimsel anlamda ücretli-emeğe) dönüştüren değişimle tanımlamaktadır.” (Marx, Engels, 2009, s. 132). Modernizm ile birlikte sermaye odaklı meta estetiği yaratılır. Bu anlamda sanatın alınıp satılır bir emtiyaya dönüşmesi sanatı nesneden fikre dönüştüren bir karşı hamle ile sonuçlanacaktır. Sadece sanat alanında değil bu dönemde üretim kapasitelerinin artışı ve akabinde girilen pazar arayışları, batı dünyasında büyük çaplı deniz aşırı ticaret sahaları ve ham madde arayışlarını beraberinde getirmiştir. Büyük bir hızla ilerleyen bu anlayış iki büyük dünya savaşının da oluşumuna zemin hazırlamıştır. 1960 sonrası sanat hareketleri bu zemin üzerinden daha anlaşılır ve okunur olacaktır. Sanatta akımların etkilerinin azaldığı hayat ve sanat arasındaki sınırların tartışıldığı ve kurumsal ana akıma karşı sanat dünyasına alternatif oluşturmak amacıyla, dönüştürücü etkileriyle 1960’lı yıllarda yapılan çalışmalar, sanatçıları tamamen biçem ve format kalıplarının dışında son derece özgür bir alanda değerlendirilmelerini sağlamıştır. Foster’a göre “Buren’in çalışmaları, stüdyoların ortadan kalkmasının sonucudur. Bu gelişme sadece sanat oyunuyla ‘çelişmeyi değil; sanat kurallarını tümünden ‘yok etmeyi’ vaat eder” (Foster, 2009, s. 52), (Görsel 8).



Görsel 8. Daniel Buren, *Buren'in Kolonları*, 1986, Alana özgü düzenleme, Palais Royal, Fransa.

1960'lı yıllarda sanatçılar; amaçlarına ulaşmak için biçim ve teknik açısından sanatın sınırlarını zorlarlar: Göstergeleri bozmak, alışıldık formlardan uzak durmak, çok çeşitli yelpazede deneyselliğe inanmak ve bu anlamda üretme alanlarını pek çok farklı düşüncede uygulamak. İşte bu yöntemler onların çok sesli pratikleri olarak düşünülebilir. Örneğin Jannis Kounellis 1967'de Roma'da yer alan L'Attico sanat galerisine *12 gerçek at yerleştirmiştir* (Görsel 9). Joseph Beuys 1974 yılında New York'ta bir galeride *Amerika'yı seviyorum, Amerika'da beni* isimli performansında bir kır kurdu ile saatlerce yaşamıştır. Yine Piero Manzoni 1961 yılında kendi dışkısı ile *Sanatçının dışkısı* (Görsel 10) isimli yerleştirmesini gerçekleştirmiştir. Kavramsal sanatla birlikte de dilin doğrudan kullanımı ile ortaya çıkan yapıda dil bilimsel bir yaklaşım yaşanmış ve modernizmin görsel yapılanmasının parçalandığı görülmüştür. Böylece postmodernizin metinsel zemini de oluşturulmuştur (Foster, 2009, s.119).



Görsel 9. Jannis Kounellis, *İsimsiz (Atlar)*, Gerçek atlar, 1967, Galeri L'Attico, Roma, İtalya.



Görsel 10. Piero Manzoni, *Sanatçının Dışkısı*, 1961, Konserve, Dışkı, Tate, İngiltere.

Postmodern dönemde, modernin aksine birey ne kolektif ne de toplumsal bütünlüğe sahiptir. Madan Sarup, Jacques Lacan'ın düşüncelerine ilişkin olarak "özne asla bütünlüklü bir kişiliğin bir karşılığı olamaz. Özne her zaman arzularının nesnesinden istemeye istemeye uzak düşer." demektedir (Sarup, 2010, s. 69). Sarup, Lacan'ın özne çözümlemesini dil, toplum – özne ilişkisi içerisinde değerlendirir. Böylece parçalanmış öznelerden oluşmuş bir toplum da bireysellik, büyük anlatılardan çok kişisel anlatılara dönüşmektedir. Bu anlamda moderne ait akımlar ve büyük söylemler döneminin de sonuna geldiğini düşünebiliriz. Lyotard, "bundan böyle büyük anlatılara başvuramayız – postmodern bilimsel söylemin geçerli kılınması için ne tin'in diyalektiğine ne de insanlığın özgürleşimine başvurabiliriz." demekte ve parçalanmış öznelerden oluşan toplumsalın ayrışık ve bütünleştirilemez olduğunu vurgulamaktadır (akt. Sarup, 2010, s.216).

Postmodern söylemlerin, modern olgulara yönelik karşı savlarından dolayı, modern estetiği çözüştürdükleri düşünülebilir. Danto'nun sanatın sonundan sonra sanat deyişi tam bu noktada kendini göstermektedir. Danto, "Sanatın sonundan sonraki sanatçıların bir özelliği, bana kalırsa, asla yaratıcılığın tek bir kulvarına bağlı kalmayışlarıdır: Komar ve Melamid'in yapıtları hınzır bir ruh barındırır ama görsel olarak belirleyici bir tarzları yoktur", söylemi modernin üslup bütünlüğüne dair eleştirel bir gönderme olarak okunabilir (Danto, 2010, s. 161).

Sanatçıların çok çeşitli kulvarlarda ve tekniklerde çalışmaları, modern sanatın ideolojik bağlamlarından kurtulmaları, Achille Bonita Oliva'nın belirttiği trans-avangard alanına işaret eder; sanatçı "bir eserden diğerine, bir stilden ötekine göçüp durur. Herhangi bir hesaplama... İdeolojik bir zorunluluk yoktur... Yaratıcılık bir baştan çıkarma, bir mutasyon vakası olarak kendi deneyimini geliştirmeyi amaçlar" (akt. Burger, 2003, s. 26). Hal Foster'a göre; sanat eleştirmeni Craig Owens ise postmoderni, "gösterilenin sınıflandırıldığı modernizmden, göstergenin parçalandığı bir geçiş" olarak belirtir (Foster, 2009, s.123). Bu nedenle modernin imge üretme, metafor oluşturma gibi stratejilerinin postmodern sanat için bir zorunluluk ve bağlayıcılık oluşturmadığı düşünülebilir. Zorunlulukların ortadan kalktığı özgürlük alanı, sanatçı için geniş bir mecra ve sınırsız bir hareket alanı olarak algılanabilir.

Postmodern dönemin sanat üzerine söylemleri ve alışlagelmiş tüm kuralları sarsma eylemleri belli stratejiler üzerinden gerçekleşir. Bu stratejilerin açıklanmasıyla sanat eserinin benzersizlik ve özgünlük ilkeleri de sarsılır. Dolayısıyla nesne, mekan gibi olgular bu dönemde yeni anlamlara evrilirken en çok da üslup kavramı tartışmaya açık hale gelir. Bu noktada Foster'ın görüşü önemlidir: Bu dönemde modern simgesel bütünlük düşüncesine meydan okuma ve ontolojik olarak gösteren – gösterilen ilişkisini kötüye kullanma alegorisi belirir. Bu noktada mal etme, ortam odaklılık, melezeleşme gibi uygulamalar baş gösterir (Foster, 2009, s. 120). Göstergeleri parçalamak ve yeniden ele alma stratejileri temellük yönteminde ol-

dukça sık kullanılır. Bu yöntemin en ünlü sanatçısı Sherrie Levine modern dönem sanatçıların eserlerini kendi söylemi ile yeniden ele alır ve onların üslubunu kendine mal ederek, üst üste bindirilmiş bir üslup söylemi yaratır, böylece özgünlük ve eşsizlik kavramlarını da sarsmış olur (Görsel 11).



Görsel 11. Sherrie Levine, *Çeşme (Marcel Duchamp'tan Sonra)*, 1991, Bronz, 37.9cm. x 63.2cm. x 37.9cm., The Barbara Lee Koleksiyonu, Amerika.

1960'lı yıllarda sanatın kurumlaşmasına karşı girilen pek çok sanatsal hareket (avangard), sanat kurumunu ve sanatın metalaşmasını eleştirirken, postmodern sanatta, sermaye, pazarlama teknikleri, satış rakamları vb. ile sanat piyasasının hatırı sayılır bir iktidarının söz konusu olduğu söylenebilir. Bu bağlamda postmodern sanatta; satış, pazarlama, -sanatçının dışında- sanat kurumunun elinde olan bir olgudur. New York'lu galerici Leo Castelli sanat eserlerinin pazarlanması konusunda son derece becerikli bir sanat simsarıydı. Willem de Kooning, Castelli için "Bu orospu çocuğunun eline iki kutu bira tutuştur, onları bile satar." demiştir. (akt. Thompson, 2008, s. 57). Bu sözler üzerine Jasper Johns iki kutu Balentine Ale'le bir heykel yapmış ve Castelli de eseri koleksiyoncu Robert ve Etheş Scull'a satmıştır (Thompson, 2008, s. 57).

Sermaye ve sanata ilişkin Jasper Johns örneği (Görsel 12), postmodern dönemde sanatın ne'liğe, nasıl'lığına dair önemli argümanlar ileri sürmektedir.

Postmodern sanatın potası herhangi bir dava gütmaz, her şeyi içinde eritebilir. Danto'ya göre; "Dönemin üslup bütünlüğünden ya da en azından bir ölçüt seviyesine yükseltilebilecek ve bir tanıma kapasitesi oluştururken temel alınabilecek tür-

den bir üslup bütünlüğünden yoksun oluşu ve sonuç olarak, anlatsal istikametini olanaksızlığı.” (Danto, 2010, s.35). Danto'nun belirttiği tarih sonrası sanatın tanımı burada anlam kazanır, yani tarihsel üslubun sonu.

Postmodern sanatçılar, modern sanatçıların yeni olana yönelik arayışlarına benzemeyen bir yaklaşım benimserler. Hesaplaşılması gereken belirli bir ilke yoktur, sanatçının kullanım diline her tarz ve eylem entegre edilebilir. Andy Warhol'un 1963 tarihli şu röportajı konuya ilişkin bir öngörü olarak dikkat çekmektedir; “Herhangi bir üslubun bir diğerinden daha iyi olduğunu nasıl söyleyebiliriz ki? Herhangi bir şeyden vazgeçtiğinizi hissetmeden gelecek hafta bir soyut dışavurumcu ya da bir pop sanatçı veya bir gerçekçi olabilmelisiniz.” (Swenson, 1963, s. 26.).

Warhol'un sözleri bildiri odaklı sanat anlayışına karşı bir tavır almaktadır. Üsluplar arası hiyerarşinin bir anlam ifade etmediği açıkça okunabilmektedir. Hiçbir üslup diğerinden daha iyi ya da kötü değildir. Sanatın doğru üslup ve manifesto altında kategorize edilme olayı olmadığı anlamları çıkmaktadır (Danto, 1997, s. 62).

Warhol'un üslupla ilgili ifadeleri, sanatçı ve izleyici ilişkisi hakkında oldukça önemlidir. Çünkü üslup bütünlüğünün çözüldüğü sanat öyle bir noktaya gelmiştir ki sanat izleyici ve eser ilişkisi de dönüşüme uğramıştır. “2000 yılının Haziran ayında Tate Galeride bulunan Marcel Duchamp'ın pisuarına iki Çinli sanatçı izleyicilerin içinde işedi. Bunun bir performans olduğunu düşünen izleyiciler sanatçıları alkışladı. İşin gerçeği bu müze tarafından izin verilen bir sanat olayı değildi ve tamamen illegaldi.” (Rosenberg, 2011, s.284). Ancak göz önünde bulundurulması gereken bir husus olarak, sanat izleyicisi de artık kendini bu çeşit eylemler ve tepkiler karşısında normalleştirmiş ve sanat olarak kabullenmiştir. Bu çerçevede sanatçı – iş – izleyici ekseninde modernin son halkası olarak görebileceğimiz post minimal kavramsal sanattan, trans estetik anlamda bir yaklaşıma geçişin başladığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda özellikle kişisel ifade eksenli, bireyin içsel deneyimleri ve duyguları üzerinden şekillenen soyutlamacı bir anlayışa sahip modern estetiğin bütünlükçü anlam ve anlatsı; sosyolojik, ekonomik ve kültürel değişimlerle birlikte çok katmanlı ve çoğulcu bir şekilde inşa edilebilir hale gelerek, sanata dair nesne, mekan, teknik, zanaat, izleyici, atölye vb. olgularda bütünüyle çeşitlilik sunan melez bir estetik anlayışa evrilmiştir.

Baudrillard, “Estetiğin ya ötesindeyiz ya da aşağısında. Sanatımızda estetik bir yazgı ya da tutarlılık aramak gereksiz. Göğün mavisinin kızılıltında ya da morötesinde aranması gibi bir şey olur bu” der (Baudrillard, 1995, s. 22). Burada belirtilen, sanatımızda estetik bir yazgı ve tutarlılık aramak gereksiz sözü ise Danto gibi bir düşünürü göre tam bir özgürlük dönemidir; çağdaş sanatçı alabildiğine ‘özgür’dür. Artun’a göre ise sanat öncelleri bağlayan bütün sözleşmelerden kurtulmuştur: Tarih, eleştiri, estetik, etik, stil, akım, malzeme, madde, fikir, bilgi, hakikat, hayat, siyaset, ütopya, manifesto, deha... (Artun, 2011, s. 181). Bu perspektiften

bakıldığında modern dönemin ilerici ve eleştirel tavrı, onun kurallar ve idealler üzerinden çevresini belli sınırlarla örmesine sebep olmuştur. Diğer bir deyişle modern dönem, özellikle de akımların etkisiyle kalıplar oluşturmuş ve oluşturduğu kalıpları kırarak kendisine yeni kalıplar yaratan bir döngü kurmuştur. Postmodern dönemde ise sanatçı akımlardan bağımsız, istediği gibi hareket edebilir hale gelmiştir. Ancak bu durum Danto'nun aksine, Artun için tam bir özgürlük alanı da değildir; sanatçı, kurallardan azade olsa da, piyasanın kendisini biçimlendirmesine izin vermesiyle bir tarafıyla tutsak bir haldedir.



Görsel 12. Jasper Johns, *Bronza Boyanmış (Ballantine Ale)*, 1960, Bronz, 14cm. x 20.3cm. x 12.1cm., Basel Güzel Sanatlar Müzesi, İsviçre

SONUÇ

Çalışmada üslubu belirleyen dinamikler olarak yer verilen kategoriler ışığında üslubun statik bir olgu olmadığı, değişken ve çok boyutlu yanlarının olduğu, ayrıca her ne kadar sosyo – kültürel genel yapılardan etkilense de bireysel tavırla son derece özneye bağlı bir konu olduğu gösterilmek istenmiştir.

Modern ve postmodern dönemde birçok olgu gibi üslup da dönemsel özelliklere ilişkin olarak değişim göstermektedir. Bu yüzden yazıda özellikle de postmodern dönem üzerinde durulmuş, bugüne de ışık tutan bu evrenin karakterine yön veren tartışmaların yapılmasının yerinde olduğu düşünülmüştür. Bu tartışmalarla tutarlılık ve istikrar eksenli bir kavram olarak da düşünebileceğimiz üslup bütünlüğünün, özellikle de postmodern trans-estetik anlayışı bağlamında, bu özelliğinin de zorunlu bir edim olma durumundan çıktığı, çeşitlendiği gösterilmek istenmiştir. Her ne kadar benzer bir tartışma olarak; modern dönemde Picasso, Caro gibi sanatçıların da üslubun bu özelliğini aşındırdıklarından, tek merkezli bir sanat anlayışının çok merkezli bir sanat anlayışına doğru kaydığının ilk örneklerinden bahsedilmiş olsa da üslup

bağlamında asıl kopuş, Lacan'cı bir yaklaşımla postmodern öznenin, modern özneye göre psikanalitik açıdan tamamen bütünlüklü bir birey algısından kopuşu ile gerçekleşmesi olarak görülebilir.

Danto, sanatın evrim geçirerek endüstrileşmesi, ticarileşmesi ve tüketim kültürünün etkisiyle rolünün değişmesi ile geleneksel sanatın sonunu ilan etmiş ve bu teorisi bağlamında sanata dair önemli bir olgu olan üslubun da tarihsel olarak sonunun geldiğini ifade etmiştir. Ama tarihsel ve felsefi olarak da sanatta yeni bir dönemin başladığını tanımlamak için de sanatın sonunda sonra sanat ifadesini kullanmıştır. Warhol'a göre de manifestolar delinebilir, sanatçılar akımlar arası geçiş yapabilir ve sanata dair keskin kurallar esnetilebilir durumdadır.

Her ne kadar Danto'nun kuramı üzerinden tarihsel üslubun son bulunduğu sonucuna varsak ya da Warhol'un yazıda alıntı olarak verilen 1963 tarihli röportajındaki önermesine bağlı olarak üslup üzerine katı bir anlamın artık bulunmadığını, anlamın esneklik kazandığını düşüsek de 21.yüzyılın ilk çeyreğinde üslubun tamamen ortadan kalktığını iddia etmek de doğru olmayacaktır.

Özellikle de 2000'li yılların başından itibaren sanatçıların farklı teknikler, malzemeler ve kavramlarla çalışabileceğini, sanatçının oluş, yapış, var etme edimlerinin; zihinsel anlamda daha akış halinde, farklı formlara girebilen ve bu açıdan sanat eserlerinin ve üslupların sürekli evrilen doğasına ve bu sürecin dinamiklerini belirginleştirecek açık esnek bir süreçten oluştuğunu görebilmekteyiz. Öyleyse sonuç olarak denebilir ki; tamamen özneye indirgenmiş anlamıyla bugün üslup da kendi tanımını sanatçının niyetiyle kazanmaktadır.

KAYNAKÇA

- Artun, A. (2011). Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baudelaire, C. (2009). Modern Hayatın Ressamı, çev. A. Berktaş, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baudrillard, J. (1995). Kötülüğün Şeffaflığı, çev. E. Abora - I. Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Berger, J. (1999). Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı, çev. Y. Salman, M. Gürsoy Sökmen, İstanbul: Metis Yayınları.
- Burger, P. (2003). Avangard Kuramı, çev. E. Özbek, Ş. Öztürk, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bozkurt, N. (2004). Sanat ve Estetik Kuramları. Bursa: Asa Yayınları
- Copleston, F. (2009). Helenistik Felsefe, çev. A. Yardımlı, İstanbul: İdea Yayınları.
- Çüçen, A. K. (2010). Orta Çağ ve Rönesans'ta Felsefe. Bursa: Ezgi Kitabevi Yayınları.
- Danto, C. A. (2010). Sanatın Sonundan Sonra, çev. Z. Demirsü, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eagleton, T. (2011). Postmodernizmin Yanılsamaları. çev. M. Küçük, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foster, H. (2009). Gerçeğin Geri Dönüşü, çev. Hoşsucu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gombrich, E.H. (1992). Sanat ve Yanılsama, çev. A. Cemal, İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Gombrich, E.H. (1997). Sanatın Öyküsü, çev. E. Erduran, Ö. Erduran, İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- G.R.Swenson. (1963). What is Pop Art?: Answers from 8 Painters, Part I, New York: Art News 64.
- Kuspit, D. (2006). Sanatın Sonu, çev. Y. Tezgiden, İstanbul: Metis Yayınları.
- Lenoir, B. (2004). Sanat Yapıtı, çev. A. Derman, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Lynton, N. (1982). Modern Sanatın Öyküsü, çev. C. Çapan, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Magee, B. (2000). Felsefenin Öyküsü, çev. B. Sina Şener, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Marx, K ve ENGELS, F. (2009). Yazın ve Sanat Üzerine, çev. M. İlhan Erdost, Ankara, Sol Yayınları.
- May, R. (2001). Yaratma Cesareti, çev.A. Oysal, İstanbul: Metis Yayınları.

- Rosenberg, D. (2011). Art Game Book Arts in the 20th Century, New York, Assouline Yayınları.
- Sarup, M. (2010). Post Yapısalcılık ve Postmodernizm, çev. A. Güçlü, Ankara: Kırk Gece Yayınları.
- Sontag, S. (2008). Sanatçı: Örnek Bir Çilekeş, çev. Y. Salman, M. Gürsoy Sökmen, İstanbul: Metis Yayınları.
- Stein, G. (1995). Picasso, çev. K. Özsezgin, Ankara: Gece Yayınları.
- Thompson, D. (2011). Sanat Mezat, çev. R. Akman, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Tunalı, İ. (2004). Tasarım Felsefesine Giriş, İstanbul: Yapı Yayın.
- Türk Dili Kurumu. (1979). Türkçe Sözlük. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Wölfflin, H. (1973). Sanat Tarihinin Temel Kavramları, çev. H. Örs, İstanbul: İstanbul Edebiyat Fakültesi Yayınları.

İnternet Kaynakları

- Göksel, N. (2012, Haziran 23). Sanat Tarihi Yapma Yollarına İlişkin Değerlendirmeler. *Agrapha Dogmata*. <https://agraphadogmata.wordpress.com/tag/wolfflin/>

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. Donatello, "David", Bronz, 1440, Bargello Müzesi, İtalya. <https://www.italianrenaissance.org/donatello-david/>, Erişim tarihi: 20.02.1982.
- Görsel 2. Michealengelo, "David", 1501-1504, Mermer, Florensa Akademi Galerisi, İtalya. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Davut_\(Michelangelo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Davut_(Michelangelo)), Erişim tarihi: 20.02.1982.
- Görsel 3. Pablo Picasso, "Boğa Başı", 1942, Moma, Amerika. <https://www.moma.org/audio/playlist/19/412> , Erişim tarihi: 20.02.1982.
- Görsel 4. Anthony Caro, "Mayıs Ayı", 1963, Çelik, Alüminyum, 279,5cm x 305cm x 358,5cm., Gagosian Galerisi, Amerika. <https://www.dreamideamachine.com/?p=32043>, Erişim tarihi: 20.02.1982.
- Görsel 5. "Ayasofya Ortodoks Kilisesi", 532, İstanbul, Türkiye. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Ayasofya>, Erişim tarihi: 20.02.2024.
- Görsel 6. Pablo Picasso, "Mavi Oda", 1901, Tuval üzeri yağlı boya, 50,48cm x 61,59cm., Phillips Koleksiyonu, Amerika. [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Blue_Room_\(Picasso\)#/media/File:Picasso's_Blue_Room_1901.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Blue_Room_(Picasso)#/media/File:Picasso's_Blue_Room_1901.jpg), Erişim tarihi: 20.02.2024.
- Görsel 7. Umberto Boccioni, "Ruh Durumları", 1911, Tuval üzeri yağlı boya, 70,5cm. x 96,2 cm., Moma, Amerika. https://en.wikipedia.org/wiki/States_of_Mind_I:The_Farewells#, Erişim tarihi: 20.02.2024.
- Görsel 8. Daniel Buren, "Buren'in Kolonları", 1986, Alana özgü düzenleme, Palais Royal, Fransa. <https://www.parisladouce.com/2018/11/paris-les-deux-plateaux-grandeur-et.html>, Erişim tarihi: 20.02.2024.
- Görsel 9. Jannis Kounellis, "İsimsiz (Atlar)", 1967, Gerçek atlar, Galeri L'Attico, Roma, İtalya. <https://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2021/march/23/how-jannis-kounellis-and-12-horses-made-an-arte-povera-masterpiece/>, Erişim tarihi: 20.02.2024.
- Görsel 10. Piero Manzoni, "Sanatçının Dışkı", 1961, Konserve, dışkı, Tate, İngiltere. https://en.wikipedia.org/wiki/Artist%27s_Shit# , Erişim tarihi: 20.02.2024.
- Görsel 11. Sherrie Levine, "Çeşme (Marcel Duchamp'tan Sonra)", 1991, Bronz, 37,9cm. x 63,2cm. x 37,9cm., The Barbara Lee Koleksiyonu, Amerika. <https://thewomensstudio.net/2018/04/30/sherrie-levine/> , Erişim tarihi: 20.02.2024.
- Görsel 12. Jasper Johns, "Bronza boyanmış (Ballantine Ale)", 1960, Bronz, 14cm. x 20,3cm. x 12,1cm., Basel Güzel Sanatlar Müzesi, İsviçre <https://medium.com/@tfs3000/a-toast-to-the-end-times-reconsidering-the-infamous-robert-ethel-scully-auction-85d231dee489> , Erişim tarihi: 20.02.2024.



Sanat, Çizgi Film-Animasyon ve Çocuk

Art, Cartoon-Animation and Children

Uğur ATAN¹

¹Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Konya
· uguratan@gmail.com · [ORCID > 0000-0002-3784-1773](https://orcid.org/0000-0002-3784-1773)

Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/Research Article
Geliş Tarihi/Received: 18 Mart/March 2024
Kabul Tarihi/Accepted: 7 Mayıs/May 2024
Yıl/Year: 2024 | **Cilt-Volume:** 2 | **Sayı-Issue:** 1 | **Sayfa/Pages:** 23-38

Atıf/Cite as: Atan, U. "Sanat, Çizgi Film-Animasyon ve Çocuk"
ERKİN, 2(1), Mayıs 2024: 23-38.

SANAT, ÇİZGİ FİLM-ANİMASYON VE ÇOCUK

ÖZ

Görsel ve işitsel medyanın, teknolojik araçların, bireylerin farklı dünyalara açılmasında, bilgi çeşitliliklerini artırmada, kültürler arası etkileşimde, her türlü bilgiye erişimde görsel köprü görevi yapmaktadırlar. Bu durum içerisinde çocuğun küçük yaşlarda tanıştığı iletişim aracı ise televizyondur. Televizyon teknolojisinde çocuklara hitap eden kanalların çeşitlenmesi, sayılarının artması, hareketli görüntü tasarımı olan reklamların etkileyici görüntüleri büyükler kadar onları da tüketim aurasının içine çekmektedir. Bu kanalların yayınları ağırlıklı olarak çizgi filmler ve tanıtım kuşaklarından oluşmaktadır. Çocukların sevdikleri ve seyredirken de modellendikleri çizgi filmler olumlu katkı yapacağı gibi pedagojik açıdan pek değeri olmayan, gelişimini olumsuz etkileyen sonuçlar da doğurabilir. Çünkü medya kuruluşları belirli ekonomik ve kültürel hedefler çerçevesinde çocuklara yönelik programlar üreterek, onların sosyal olayları, olguları, nesnelere, kişileri, hayatı nasıl algılayacakları noktasında eğitmekte, onların önemli bilgi ve sosyalleşme kaynağını oluşturmaktadır. Bu bağlamda toplumların kültürel konservasyonu, ekonomik refahı, gelişmesi, yaşam standardının oluşturulması, üretici, yenilikçi ve ahlaklı nesillerin yetiştirilmesi, çocuklara vereceği ufuk ve eğitim ile mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Animasyon, Sanat.



ART, CARTOON-ANIMATION AND CHILDREN

ABSTRACT

Visual and audio media and technological tools serve as visual bridges in opening individuals to different worlds, increasing knowledge diversity, intercultural interaction and accessing all kinds of information. In this situation, the means of communication that the child encounters at an early age is television. The diversification of channels appealing to children in television technology, the increase in their number, and the impressive images of advertisements with moving image designs attract them into the consumption aura as much as adults. The broadcasts of these channels mainly consist of cartoons and promotional segments. Cartoons that children love and take as models while watching them may make a positive contribution, but they may also have consequences that have little pedagogical value and negatively affect their development. Because media organizations produce programs for children within the framework of certain economic and cultural goals, they educate them on how to perceive social events, facts, objects, people and

life, and constitute their important source of information and socialization. In this context, cultural conservation, economic prosperity and development of societies, establishment of living standards, and raising productive, innovative and moral generations are possible with the horizon and education it will provide to children.

Keywords: Cartoon, Animation, Art.



GİRİŞ

Çizgi film ve animasyonlarda görüntü karesi basit bir görüntüden ziyade bilgidir. Bilginin bir kısmı mutlaka diğer kısımlardan daha önemlidir. Dolayısı ile bu kısmın izleyen çocuklar tarafından belli bir düzen içerisinde algılanması, bilgilendirmenin özel bir şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Çünkü karelerde görünenler ilk bakışta algılanamazlar. Bu nedenle algılayma hiyerarşisi önemlidir. Sanatsal kompozisyon, bunu gerçekleştirme şeklidir. Sanatçı, kompozisyon kurgusu ile çocuklara nereye bakması gerektiği ve hangi sırayla bakması gerektiği konusunda yönlendirmeler yapar. İzleyen çocukların bakış ve dikkatini planlı bir şekilde yönlendirerek verilmesi gereken anlamı ortaya çıkarır.

İyi bir görüntü kompozisyonu, düşüncenin bilgiyi düzenleme yollarını güçlendirmektedir. Kimi durumlarda yeni bir anlam katmanı ve mizahi bir yorum eklemek için bilinçli olarak göz/beyin bağlantısının işleyişine ters düşecek şekilde çalışır. Sanatçı kompozisyonunda, görüntülenen cisimlere “işte görüyorsunuz” demenin ötesinde anlam kazandıracak yönde, boy, şekil, sıra, üstünlük, hiyerarşi, desen, yankılama ve uyumsuzluk gibi unsurları seçip altını çizer. Dolayısı ile görsel düzenlemenin en basit kuralları çizgi film ve animasyonda da geçerlidir. Sanat, tasarım ve görsel iletişim ilkeleri engin bir konudur. Dolayısı ile burada sanat, sanatçı, ahlak, çizgi film-animasyon ve çocuk ilişkisi irdelenmektedir.

SANAT, SANATÇI VE AHLAK

Sanat, İnsanın vazgeçemediği gereksinimlerinden biridir. Çünkü insanın fizyolojik ve psikolojik yapısındaki boşluğu dolduran bir olgudur. Yani insanın ruhsal, duygusal, zihinsel ve fiziksel tatminini sağlayan, eseri yapana ve tüketicisine mutluluk veren çok kapsamlı bir kavramdır. Kişinin kendisinde var olan yeteneği aracılığıyla, yaşamış olduğu duyguları bilinçli olarak dışa aktarmasıdır. Başkaları da bu duygulardan etkilenir ve bu duyguları yaşar.

Sanat, temelde, böylesi bir aktarım ise, bu durumda estetik, etik olanın bir zuhuru olmaktadır. Çünkü sanatçının, insanların duygusal ve tinsel sağlığı konusunda ahlaki bir sorumluluğu vardır. Platon'da, bilindiği gibi, estetik ölçüt, ahlaki

ölçütlere bağılyken Tolstoy'da, insanları olumsuz yönde etkileyen yapıtlar gerçek sanat yapıtı değildir; kötü sanat ürünleridir ya da sanat olmayandır. Bu yaklaşım, sanat eserlerinin içeriği ve ifade gücüne yoğunlaşmaktadır. Biçim, duyguların doğru biçimde aktarılması için önemli olmaktadır. Sanat, tinsel zenginliğin çoğaltmasına hizmet etmelidir. Dolayısı ile bu yaklaşıma göre gerçek sanatın özü, ele alınan konunun öneminde yatmakta; sanatın sanat olması için, içeriğinin önemli olması gerekmektedir; öğretici olması gerekmektedir. Bu durum da beceri sahibi sanatçı, toplumu ilgilendiren önemli bir konuyu, temayı seçerek ve bunu sanat eserine işleyerek 'gerçek' bir sanat yapıtı üretmelidir. Böylece sanatsal bir biçimle işlenmiş dini, ahlaki, sosyal ve siyasi gerçekler sanatsal üretim olmaktadır.

Sanat genel olarak sanatçısının alıcısına ulaştırmak için gösterdiği eylemdir. Bu eylemde sanatçı etkin bir role sahiptir. Sanatçının etkin olduğu eylemde sanat aracı, sanatçısı tarafından yapılmış bir biçim olarak ortaya çıkmaktadır. İnsanların biçim oluşturma veya bir eseri ortaya koyma isteği, öncelikle onun düşüncelerinin esere dönüştürülmesidir.

Gerçek sanatın, biçimin güzelliğinde olduğu kabul edildiğinde, sunulan şeyin güzel olması gerekliliği esas unsur olmaktadır. Böylece güzel bir manzara, natürmort, kadın ve erkek bedenleri, soyut öğeler vb. sanat eserleridir. Buna mukabil "sanatın özü, gerçekliğin doğru biçimde sunumu dur" dediğinde sanat, yaşamı yansıtmalıdır; konunun önemi, biçimin güzelliği önemli değildir. Sanatçının duyduğu, gördüğü her şey sanat yapıtı olarak değerlendirilebilir.

İnsanlar sanat vasıtasıyla daha seçici olmaktadır. Bu seçicilik iki şekilde gerçekleşmektedir. Birincisi görsel sanatlar, insanın en yüce görüntüsünü aktarmada kullanılmaktadır. O insanlara çağlar boyunca ruhsal, özellikle kültür ile değerler bağlamında etkinlikler ve imajlar aracılığıyla görseelliği oluşturmanın bir anlamı olarak hizmet etmiştir. İkincisi sanat sadece görsel algıyı ortaya çıkartan bir araç da değildir; "o aynı zamanda insanın en karakteristik görüntüsünün, yani onun hislerinin, korkularının, anılarının biçimini alması ve bunların görsel mecazlarını oluşturmasıdır" (Eisner, 1972). Sanatın bu yönü onun evrensel bir dil olduğunu gösterir. Yani bir sanat eserinin bir bireyin veya bir grubun eylemi sonucu ortaya çıkmasına rağmen, farklı ülkelerden insanların ve toplumların o eseri takdir etmeleri, birey veya grup üstü bir düşünce şeklinde ortak olarak paylaşılması ve yararlanması, sanatın evrensel bir araç olduğunu göstergesidir. Sanat ilk kez ortaya konulduğunda bireysel ve yerel olabilir. Ancak sanat, başka bireyler ve toplumlar tarafından takdir gördükçe ve paylaşıldıkça bu durum onun evrenselliğinin ispatı olmaktadır.

Sanat yapımı, zanaatlarda olduğu gibi maddesel bir gereksinimden doğmamaktadır. Algılanmış, bulanık, belirsiz duygulara netlik, açıklık kazandırır. Tasarlama sürecindeki rahatsızlık, şüphe ve stres sonunda olgunlaşmaktadır. Önceden algı-

lanmamış, yakalanmamış olanın açığa çıkarılmasıdır sanat eserleri. Tasarım bu açığa çıkarılanın izleyene, okura, alıcıya iletilmesiyle, onlarda da benzer duyguları uyandırmasıyla tamamlanmaktadır. Bu bağlamda, önceden başkaları tarafından algılanmayan, hissedilmeyen ve anlaşılmayan bulgunun, bilgi, duygu yoğunluğuy-la eser haline getirilmesi, hedef kitleye iletililebilir kılınması, sanat eseri olmaktadır.

Sanatçının düşünce yoğunluğuna ve ulaştığı doyuma katılmak, bu hali yaşamak, eseri izleyenlerin, özümseyenlerin aldığı zevk ve hazdır. Bu durumda, insanlığa yeni bir şey söyleyen, sanatçının yaşadığı duygusal yoğunluk ve coşkuyla ortaya konan bir sanat eseridir. Sanat bir insan işi, bir insan eseri olarak, yine insanın kendini ifade etme yollarından biridir. Başka bir tarifile onu, “insanların gördükleri, işittikleri, his ve tasavvur ettikleri olayları ve güzellikleri, insanlarda estetik bir heyecan uyandıracak şekilde ifade etmesidir.”

Sanat sıkıntı sürecinde olgunlaşan, düşünceyle yoğunlaşan, emekle hazırlanan ve en iyiyi vermeyi amaçlayan faaliyet olduğundan sanatın değeri, insanın bakış açısını zenginleştirmekte, tinsel değerlerini güçlendirmektedir.

Tabiidir ki, her yeni olarak ortaya çıkana sanat eseridir denilemez. Ressamı, heykeltıraşı, hattatı, yazarı, besteciyi, tasarımcıyı bu çalışmaya iten şeyin içsel bir gereksinim olması gerekir, dışsal bir neden değil. Bu durumda, akıl ve zeka ürünü olsa da, yeni bir şey içermeyen sanat eseri olamayacaktır.

Sanat eseri uzun bir akıl, zihin ve duygusal olgunlaşma ürünüdür. İnsanlığa yeni bir mesaj getirmelidir. Kalıcı bir mesaj, farklı noktalar arasında köprü olmasıdır. Şu var ki, sanat mutlaka bir noktadan başlamak zorunda değildir. Ahlaka dayandığı sürece her yerden başlayabilir. Sanat, içinde çelişkili, kararsız, karanlık hiçbir nokta barındırmamalıdır. Sanatçının, müellifin tüm benliğini kapsamalıdır. Bu tarife göre, yeni bir mesaj getirmeyen ve öncekilerin taklidi (imitasyonu) veya tekrarından ibaret olan bir çalışmaya sanat eseri denilemez. Gerçek sanat eseri, sanatçıdan doğar. Eser, sanatçıdan ayrılır; kendi başına bir hayat sürmeye başlar, gerçek bir varlığın canlı konusu olan manevi bir solukla canlandırmış bağımsız bir konu, bir kişilik haline gelir. Sanat eseri, manevi dünyada gelişi güzel ortaya çıkan tesadüfi bir rol yolmayıp, tersine bilinçli bir olaydır.

Sanat eseri her zaman tek, eşsiz ve benzersiz (unique) olmalıdır. Kopya edilebilir ama asla tekrarlanamamalıdır. Sanat eseri öyle bir mesaj getirmelidir ki, öncekileri bir noktadan alıp, ileriye doğru bir yere ulaştırmalı, arada köprü olabilmelidir. Dolayısıyla sanat eserini ortaya koyan kişi, sanat adına bir misyonu üstlenmiş ve belli bir zaman dilimi içinde varlığını hissettirmiş olabilsin. Sanat eseri şeffaf olmalı, anlatımı ve anlamı net olmalıdır. Sadece bu kadarla değil, sanatçının var gücüyle, bütün benliğiyle ortaya konulmuş olması gerekir. Aksi halde, ortaya çıkan

sanat eseri, sanatçısına layık bir eser olmaz. Sanatçının kişiliğini yansıtmayan bir çalışmaya da sanat eseri denilmez. Çünkü sanatın genel olarak ifade ediliş biçimi “güzel olan, hoş giden şey” dir.

Sanat düzen, ahenk ve disiplin odaklı gerçekleştiği için düzensiz ve ahenksiz sanat olmaz. Sanatçı denilince, düzenli, disiplinli ve prensipli kişi akla gelmelidir. Aristo, sanat ve sanatçıdaki bu düzeni toplum hayatında da görmektedir. Ona göre doğada düzensiz hiçbir şey yoktur.

Sanat eseri, insan ruhunun en şiddetli olarak yoğunluk yaşadığı zamanlarda, en canlı hale gelir, çünkü sanat ve ruh birbirlerine nüfuz eder ve karşılıklı gelişirler. Bu sebeple sanatçı, en iyi üretimi, bedenen ve ruhen formunda olduğu zamanda yapabilmektedir. Maddi ve manevi sıkıntılardan ve problemlerden uzak olduğu, neşe ve moralinin yüksek olduğu bir zamanda, en kaliteli eserleri meydana getirebilmektedir. Tabii ki bu sayılanların başında, sanatçının, içten gelen bir arzuyla çalışmaya başlaması çok önemli olmaktadır.

Sanatçı, güzel sanatların herhangi bir dalında eser veren, sinema tiyatro oyuncusu ve müzik eserini besteleyen, icra eden veya okuyan, bir sanatla geçinen kimseye sanatçı ismi verilebilirken sanatkâra da; sanat eseri ortaya koyan, güzel sanatlardan biriyle uğraşıp bu yolda eser meydana getiren diye tarif edilebilir. Dolayısıyla sanatçı ve sanatkâr aynı anlamda kullanılabilir. Sanat ve sanatkâr hakkında bu kısa açıklama yapıldıktan sonra, bir sanatçıda bulunması gereken özellikler nelerdir sorusuna cevap verilmelidir.

Çağdaş bir sanatçı, hangi güzel sanatlar dalında çalışırsa çalışsın, öncelikle ve mutlaka güçlü bir inanca, tefekküre, sosyoloji ve psikoloji bilgisine sahip olmalıdır. Sanatçı, bir taraftan kendi dalında birikmiş olan milli ve insani tecrübeye mirasçı olmalı, diğer taraftan da insanı bütün incelikleriyle tanımalıdır. Bütün bunlarla birlikte, sanatçıda güçlü ve objektif bir gözlem, derin bir sezgi, üstün bir tahlil, terkip ve organize kabiliyeti bulunmalıdır. Çünkü sanat, düşünebilen, gerçeği görebilen, toplumu anlayabilen insanların icrasındır. Sanatçının sahip olması gereken bu özellikler üzerinde biraz durmak gerekir. Bu özellikler, bir yaratılış ögesi olduğu kadar, bir eğitim sürecine de dayalıdır.

Sanatçının en önemli vasıflarından biri düşünebilmektir. Sanatçı, ortaya koyacağı yeni ve orijinal eserin nasıl olması gerektiğini ve bunun, topluma ne faydalar sağlayacağını düşünebilmektedir. Sanatçı, sanat ve toplumu için kendisini feda edebildiği için böyle bir eseri meydana getirirken, ne kadar çok kazanacağını düşünmez. Sanat ve toplum için var olan kişilerin böyle basit çıkarları düşünmesi anlamsız da olmaktadır.

Sanatçının bir diğer özelliği de gerçekleri görebilecek basirete ve sağduyuya sahip olabilmesidir. Objektif olamayan, doğruları göremeyen, sanatında ve yaşamında gerçeği idrak etmekten aciz olan kişilerin sanatçı olması mümkün olmamaktadır.

Sanatçı, içinde bulunduğu toplumu veya temsil ettiği milleti çok iyi anlayan ve tanıyan insandır. Sanatçılar, içinde yaşadığı toplumun psikolojik, sosyolojik ve sosyo-politik yönlerini en iyi bilen kişilerdir. Onlar, temsil ettikleri toplumun maddi ve manevi ihtiyaçlarını ve sanatçılardan ne belediklerini bilirler. Dolayısıyla onlar, halkı çok iyi anlamak zorundadırlar.

Sanatçı, sanat öğrenimine, öncelikle kendisine karşı olan görevlerini öğrenerek başlamalı, kendisini durumun hakimi olarak görmemeli; fakat kendisini, belirli ve kutsal ödevler yüklenmiş, büyük bir çalışma üstlenmiş, çok yüksek bir idealin hizmetinde imiş gibi saymalıdır. “Kendisi üzerinde çalışmalı, derinleşmeli, ruhunu eğitmeli zenginleştirmelidir ki, hünerin kaplayacağı bir şey olsun ve meçhul bir elin kaybedilmiş eldiveni gibi, bir elin nafile ve boş görünüşlü olmasın” (Turgut,1991:162-163).

Yukarıda yazılanlardan hareketle, sıradan işlere sanat denilmeyeceği gibi, düşünmeden özenmeden, yalnızca şöhret için çalışan, sıradan bir eser veren kişiye sanatçı denilmesi zor görülmektedir. Sanatçının asıl görevi, menfaat ve çıkarlıktan arınarak halka arasına karışmak, kendisine bir yer edinebilmek ve onurlu yaşamının gereğini yerine getirmektir (Tolstoy,1992:72). Sanatçı, sanata ve kendisine karşı olan görevini kabul ederek, kendini duruma egemen beyzade olarak değil, yüce amaçların üzerine yüklediği, kesin çizgilerle belirlenmiş, ulu ve kutsal görevleri yerine getiren bir uşak olarak görerek yapar (Kandinski,1993:98).

Sanatçı, eğer olayları gördüğü gibi aktarırsa, kötülüğün tahakkümüne girmiş olacaktır. Önemli olan, meseleleri papağan misali, olduğu gibi anlatmak değildir. Sanatçı, gerçekleri mutlaka olduğu gibi anlatmayı hedef kilarsa, çözüm yolu bulamayacak, kendisini kötülüğün kollarına bırakıverecektir. Bu yüzden sanatçı, meselelerin ahlaki yönden nasıl değerlendirilmesi gerektiğini anlatmakla yükümlüdür (Tolstoy,1992:20-21).

Sanat ışığını, yalnızca belli bir sınıf için yakıp, diğerleri için söndüren sanatçı kendini zincirlemiş olmakta ve zamanla, yaptığı dengesizliklerin azabını çekmektedir (Tolstoy,1992:115). Sanat evrensel bir eylemdir. Bunu belli bir zümreye, belli bir sınıfa veya ideolojik düşünceye tahsis etmemek gerekir. Geniş olan etkisini kısıtlamamak, kendini küçülterek ve sınırlarını geri çekerek yok olmasına fırsat vermemek gerekir.

Zarafet, kibarlık, incelik ve güzellik ifade etmesi bağlamında birbirine çok yakın olan “sanat ve ahlak”, aslında birbirinden ayrı kavramlardır. Sanat ‘güzel olan

şey' iken ahlak da 'güzelliktir'. Güzel olan şeye de sevgi ve ilgi duyulur. Peki sanatın ahlakı olur mu? Bu tartışma çok su götürür. Tartışmaya girmek gereksiz gibidir ancak başlığımız gereği işin içinde görsel iletişim tasarımı ve bu alanın ürünü olan reklam var ise tartışılır.

Bazıları sanata ahlakı karıştırmamak lazım diyerek bu fikirle öğünmektedirler (Tolstoy,1992:90).Bu iddiayı savunanlara göre ahlak kuralları sanata uygulanırsa, sanatın hürriyeti kısıtlanır, sanatçı eserini özgürce ortaya koyamaz. Buna karşın sanatın ahlaksızlığa karşı koyabilecek bir gücü vardır. Sanatlarda önemli olan nokta samimiyet ve olumsuzluklara karşı durmadır. Bu olmadığı zaman, gözetilmediği zaman tatmin olma arzusu kendini göstermektedir. Tolstoy'a (1992:77) göre sanatın asıl amacı, ahlaki mükemmelliktir. Aslında bütün sanatların gayesi manadır.

Kant'a göre, bir şeye güzel denildiğinde bu yargıya ahlak yasası karışamaz. Çünkü estetik haz, ahlaki hazdan farklıdır. Konusunun gerçekliği ile ilgilenmemektedir. Zevk yargısında hiçbir zorlayıcı kavram da bulunmamaktadır. Çünkü zevk yalnız iç dünyaya dalıştır (Bozkurt,1995:125). Jean Paul Sartre'ye göre ahlak ile estetiği birbirine karıştırmak saçmalıktır. Çünkü iynin değerleri, "dünya-içinde-var olanı" gerekli kılar; onlar gerçeklik alanındaki davranışları gözetirler ve önce varoluşun temel saçmalığına bağımlıdır. Yaşam karşısında estetik bir tavır almaktan söz etmek, gerçeklik ile imgeselliği birbirine karıştırmak demektir (Bozkurt,1995: 1 25).

Günümüzde önemli konulardan birisi de sanatçıların ve tasarımcıların ahlak durumudur. Toplumun her kesiminde karşılaşılan ve daima karşı karşıya gelinecek kişiler daha çok sanatçılar ve tasarımcılardır. Bu bakımdan sanatçıların ve tasarımcıların ahlaki değerlere sahip bulunması, toplumun düzeni, birlik ve beraberliği ve ruh sağlığı yönünden çok önemli olmaktadır. Ahlak, kısaca huy dediğimiz bu değer, ruhun yaratılıştaki sahip olduğu güzelliklerdir. Ahlak denildiği zaman huy güzelliği olarak anlaşılmaktadır. Yaratılıştaki güzel ve saf olan huy, ebeveynlerin ve yaşanan toplumun öğretileri ile sonradan değişebilmektedir. Bu da nihayetinde insan olan bir sanatçıda iyi veya kötü olarak zuhur edebilir. Dolayısıyla yaratılıştan gelen bu değer, sanatçının ortaya koyacağı eserde kendini gösterecektir. Sanat, duygu ve düşüncelerin yazı ile, ses ile, resim ile tasarım ve heykel ile veya daha başka alanlarla ortaya sanatsal bir üslupta konulmasıdır. Bu bağlamda sanatçısının ahlakını yansıtmayan bir sanat eseri bulmak mümkün görülmemektedir.

Sanat, ahlaki açıdan toplumun her düzeyine ulaşabilmelidir. Bayağılıklarla donanmış gündelik sanat, sanat değildir, gelecekte de olamayacaktır (Tolstoy,1992:111). Çünkü toplumda değişik ahlak anlayışına sahip bireyler olabilir. Sanatçının görevi, toplumun asgari müştereklerde sahip olduğu bir takım iyi kötü anlayışına saygı duyarak ve bunu göz önünde tutarak, her kesimin seviyesine inebilmelidir. Bu anlayışa sahip olmayan sanatçı, sadece belli bir zümrenin alkışladığı, diğerlerinin de nefret ettiği bir kişi olabilmektedir.

ÇİZGİ FİLM-ANİMASYON

Çizgi film ve animasyon kavramlarının kullanımında aynı içeriği tanımladıkları kabulüyle yanılıya düşülmektedir. Her iki kavramın canlandırma anlamını yüklenmesi bu yanılıya ya da kabule neden olduğu yorumu yapılabilir. Ancak sayısal (dijital) uygulamalar ile oluşturulan her yapım, bir karakter ya da çizimden oluşmayabilir. Dolayısı ile hareketli grafikler; bir ürün reklamında, bir hizmetin tanıtımında, bir olayın açıklığa kavuşturulmasında ya da hedef kitlenin herhangi bir konuda bilgilendirilmesi amacıyla oluşturulan bir yapımda ortaya çıkabilmektedir. Öncelikle durgun olan bir varlığa canlılık ve hareket kazandırma, animasyonun önemli bir yanını oluşturmaktadır. Bir oluşum veya bir olay, animasyon yöntemiyle çok iyi bir şekilde analiz edilip basit simgelerin kullanılması sayesinde açıklığa kavuşabilmektedir. Örneğin “Kan dolaşımı, sinir sistemi, makinanın çalışma mekanizması, güneş sistemi, elektrik akımı vb. gibi karmaşık konular bile animasyonla kolayca açıklanabilir hale gelebilmektedir” (Tezcan, 1990:1).

Temeli çizgiye dayanan iki boyutlu animasyonun kastedildiği çizgi film kavramı, sinemanın sınırlı bir kısmını içine almaktadır. Hedef kitlesinin çocuklar olduğu “Reel animasyon” (Live action) ile animasyon arasında var olan hiyerarşinin diğer bir kısmını da “çizgi film” sözcüğü karşılamaktadır. Dolayısı ile animasyon filmlerinin çocukları, “Reel animasyon” (Live action) filmlerinin ise yetişkinleri hedeflediğine ilişkin bir düşünce mevcuttur.

Teknik olarak hareketsiz nesnelere veya hareketlerin çözümlenmiş pozlarının çizilmiş resimlerini tek kare çekebilen bir alıcıyla göstericide hareket ediyormuş izlenimi verecek şekilde yeniden düzenlemeye canlandırma, bu teknik aracılığı ile hazırlanan filmlere “animasyon film” denir. “Çizgi film ise karakter, tip ve sahne tasarımlarının her karede çizilmesi ile oluşan filmlere denilmektedir. Bu nedenle çizgi film çizim ile gerçekleştirilen filmler olup animasyon ile aynı şey olmamaktadır” (Duran, 2011: 77-78). Onun yalnızca bir dalıdır. Dolayısı ile yeniçağ sanalı olarak adlandırabileceğimiz animasyon filminin başarılı ve istendik bir sonuca ulaşması için çizgi filmci, illüstratör, senaryo yazarı, müzisyen, kameraman ve film yönetmeninin yetenekleri birleştirilerek işbirlikçi, kolektif bir çalışma gerekmektedir.

Bununla birlikte animasyon, gözle görülemeyecek küçük hareketleri görünür kılabilir. Bunlar çizim ile oluşan elemanlar olduğu gibi fotoğraf ya da video da olabilmektedir. Oluşturulma teknikleri değişkenlik gösterebilmekle birlikte bu yapımlar da animasyon olarak isimlendirilebilirler. Günümüz imkanları ile oluşturulan bu sayısal çalışmalar ile “ardıl bir şekilde yerleştirilen çizimlerin çeşitli tekniklerle hareketli görüntüye dönüştürülmesi” olarak tanımlanan bu çizgi filmler arasında farklılıklar görülebilmektedir. Bu nedenle çizgi film ve animasyon kavramlarının kullanımı ile ilgili olarak; her çizgi film, aynı zamanda bir animasyondur ama her animasyon bir çizgi film değildir denilebilir.

Dolayısı ile sinemasının en vazgeçilmez öğelerinden biri olan “Animasyon” bir başka deyişle “Canlandırma Sineması”; resim ya da nesnelere hareketli ve canlı oldukları algısını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir. Alanın öncülerinden Narman Mc Laren, animasyonu; “hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlarken her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden animasyon, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır diye güzel bir açıklama yapmıştır” (İnternet 1).

Animasyon; bilgisayar, sinema, televizyon türü iletişim araçlarına uyumlu olarak çalışılan, obje ya da sayısal bilgilerden oluşan verinin hareket özelliği verilerek bir mesaj iletimi ve senaryo için ses ve görüntü ortamına aktarılması anlamına gelirken üretilen seslerin ve sağlanan iletişimin tümü de animasyon sineması olarak adlandırılmaktadır. Bu bağlamda “teknik farklı olsa da animasyon sineması, sinema filmi olarak ortaya çıkar. Ancak sinema dilinin animasyon dili olduğu, yaratıcılık sınırlarının zorlandığı ve tekniğinin farklılaştığının bilinmesi gerekir. Sinema teknik ve yöntemleri bağlamında farklı bir dile sahip olduğu bilinmesi gerekir” (Atan, 2021: 21).

Animasyon sinemasında, kamera karşısında canlandırılacak olan üç boyutlu cansız obje, çizgi veya canlı-insan, hayvan vb. hareketi, ancak bir dış müdahale yardımıyla gerçekleşmektedir. “Malzemeyi hareketlendiren sanatçı onu kendi amacına göre gerçekliğinden farklı bir şekilde hareketlendirebilmektedir. Tek kare sisteminin müsaade ettiği bu hareket sınırsızlığı ve deformasyonu, sinemadan farklı şekilde animasyon sinemasının kendine has bir dile kavuşmasını sağlamaktadır” (Atan, 2023: 21). “Animasyon sineması “Sinema” sanatının özel bir türü olarak tek kare sistemi yardımıyla çekilen sinema olarak tanımlanabilir” (Erez, 1996: 276).

ÇİZGİ FİLM-ANİMASYON VE ÇOCUK

Çocukların televizyon, telefon ve bilgisayar gibi kitle iletişim medyası ile daha erken yaşta tanıştıkları yadsınmaz bir gerçektir. Kitle iletişim araçları içerisinde çocuğun en erken yaşta tanıştığı medya ise televizyondur. “Çocuk ekrandaki renklere hareketlere adlarını bilmeden baktığı bu görüntülere çok hassastır ve bunları çok sever; göz alışkın olmadan bile çok hızlı bir şekilde içgüdüsel olarak bunları algılar ve keşfeder” (Henriot,1982:17). Dolayısı ile içgüdüsel duyarlılığa dayalı olarak çocuklar hareket eden nesnelere, seslere ve renklere karşı doğal olarak çok küçük yaşlarda ilgi duyarlar ve ekrana bağımlı olurlar. Bu bağlamda ise çizgi film ve animasyonların çocukları ekrana bağlayan en önemli eğlence aracı olduğu genel kabul gören görüş olarak kaynaklarda yerini almaktadır. Günümüzde artık çocuklar çizgi film ve animasyonlardaki o büyüdü dünya ile çok erken yaşta tanışmaktadırlar.

Çocuğun ekranla tanışma ve çizgi film izleme yaşı çok erken dönemlere rastladığı için aileler çocuklara uygun çizgi filmler seçmeli, içeriği sakıncalı ve şiddetle dayalı çizgi filmlerden onları korumaları gerekir. İnsani ve kültürel değerlere dayalı, faydalı çizgi film ve animasyonlar çocukları sadece eğlendirmez aynı zamanda onların kişisel ve toplumsal gelişimine, hayal dünyasının zenginleşmesine katkı da sağlarlar. Çizgi film ve animasyonlardaki çocuk karakterler, hayvanlar, mekan tasarımları ve fantastik olaylar çocukları kendine bağlayan ana öğelerdir. Çizgi film ve animasyon kahramanlarının dünyasının gerçek mi, hayal mi olduğunu anlayamayan, anlamaya çalışan çocuk, etkisinde kaldığı olayları içselleştirerek davranışlarına kabul ederler. Çoğu kez çocuk kendini bu filmlerdeki kahraman ile özdeşleştirir ve bulunduğu ortamdan, çizgilerin gizemli dünyasına taşır. “Bu esnada olumlu ve olumsuz olmak üzere birçok davranış örnekleriyle karşılaşır. Bu bağlamda yardımseverlik işbirliği ve saldırganlık davranışları en önemli kavramlar haline gelmektedir. Çocuğun bunlardan hangisini benimseyeceği büyük ölçüde yaşadığı ve karşılaştığı modellere bağlıdır» (Selçuk, 2010: 58). Çocuk gelişme sürecinde sevdiği kişiyi veya etkilendiği davranış şekillerini taklit ederek öğrendiğine göre sevdiği çizgi film ve animasyon kahramanlarını da aynı şekilde taklit edebileceği unutulmamalıdır.

Çizgi film ve animasyon filmlerinde üç temel öğe vardır. Bunlar illüstrasyon ürünü görseller, seslendirmeler ve müziklerdir. Çizgi film ve animasyonların amacı çocukları eğlendirirken eğitmek, öğretmek ve muhakeme becerilerini geliştirerek doğru olana yönlendirmektir. Ancak “heyecan oluşturmak için tasarlanan sahnelerde her zaman doğru davranışlar gözlemlenmeyebilir. Bakıldığında olumlu gibi görünen birçok sahne bilinçaltında olumsuz duyguların varlığına sebep olabilir” (Görmez, 2018: 97). En olmayacak düşleri gerçekmiş gibi gösteren çizgi filmler, gerçek dışı bir yanılsamadır (Altaç, 1994: 22).

Çizgi film ve animasyonların içeriği insanlar, hayvanlar, hayali karakterler ve mekan tasarımı olmak üzere dört grupta toparlanabilir. Bununla birlikte çizgi film ve animasyonlarda hayvan karakterlere masumiyet ve sevimlilik kazandırılarak çevredeki karmaşık toplumsal ilişkiler basite indirgenerek aktarılır. Çizgi film ve animasyonlarda hayvanlar aracılığıyla çocuğun iç dünyası reflektif olur. Reflektif olması için çizgi film ve animasyonlarda hayvan karakterleri ya ‘oyunun başkahramanı ya da ‘insanlara yardım eden olarak iki şekilde görev üstlenmektedirler. Hayvanlar başkahraman olarak kullanıldığında, ya tabiatın bir parçası olarak ya da olayların odak noktası olarak görev üstlenirler. Tabiatın bir parçası olarak konumlandırıldıklarında, kendi özelliklerini de yansıtmaktadırlar. Tek farkları kişileştirildikleri için konuşma özelliklerinin olmasıdır.

Destanları, hikayeleri, öyküleri ve tarihi olguları günümüze aktaran çizgi film ve animasyonlar, özellikle Batı kültürünün çocuk kitlelere ulaşmasında güçlü bir medya işlevi üstlenmektedir. Çizgi film ve animasyonları izlerken bu aktarımlar-

dan büyük ölçüde etkilenen çocuklar farkında olmadan bunları davranışlarına kabul etmektedirler. İnsanlığın ulvi özelliklerinden olan iyilik, dostluk, dürüstlük gibi değerleri konu alan çizgi film ve animasyonlarda kültürel kodlara sıklıkla rastlanmaktadır. Örneğin ilk olarak 1984'te çizgi roman olarak, 1987'de de çizgi film olarak yayınlamış, orijinal adı "Teenage Mutant Ninja Turtles" olan "Mutant Ninja Kaplumbağalar" (Görsel 1).



Ninja Kaplumbağalar: Leonardo, Michelangelo, Donatello ve Raphael

Usta Splinter

Shredder ve Krang

Görsel 1. Mutant Ninja Kaplumbağalar filminin kahramanları.

Fantastik bir dizi olan bu canlandırma filmi, tamamı mutant dövüş sanatlarına hakim 4 tane kaplumbağa ve ustaları fare "Usta Splinter" ile birlikte kötülerin karşısında verdikleri savaşı konu edinir. Çizgi filmin adında geçen 'Mutant' kavramı aslında bir dönüşümü ya da evrimi ifade etmektedir. Burada Barthes'in yaklaşımıyla, düz anlamda dört küçük kaplumbağa ve onlara bakan bir kişiden söz edilebilir. Ancak çizgi filmin konusunda da anlatıldığı gibi, kaplumbağaların sahibi bir ninjadır ve eski bir düşmanı tarafından, yanındaki kaplumbağalarla birlikte mutasyona uğramıştır. Bu dört kaplumbağanın Rönesans denince ilk akla gelen dört büyük sanatçının adını taşıdığı görülmektedir. Bu yapıtın yazarları tarafından karakterlerin bazı şeyleri temsil ettiği düşüncesini güçlendirmektedir.

Dolayısıyla çizgi filmin içeriğinde farklı dizgeler ve yan anlamlar bulunmaktadır. Örneğin bu kahramanların en sevdiği yiyeceğin pizza olması vb. hususlar, batı kültürüne ait kodların çocuklarca öğrenilip benimsenmesini kolaylaştırmaktadır. Çizgi ve animasyon filmleri vasıtasıyla çocukların bilinçaltına yönelik mesajlar iletilmektedir. Geçmişte ülkemizdeki televizyon kanallarında yayınlanan çizgi ve animasyon filmleri arasında Türk yapımı ve kültürünü tanıtan içeriklere yer verilse de, çeşitli ülkelerin kültürel motiflerini taşıyan çizgi filmler ağırlıklı yer tutmaktayken bu durum günümüzde hızla yer değiştirmektedir.

Çizgi ve animasyon filmleri bu gibi kültürel aktarımlarla birlikte farklı etkiler de oluşturmaktadır. Yapılan çalışmalar çizgi filmlerin çocuklar üzerinde olumlu/olumsuz birçok etkileri olduğunu ortaya koymaktadır. 2011 yılında beş yaş grubundaki çocukların izledikleri çizgi ve animasyon filmlerin saldırgan davranışlarına olan etkisinin incelendiği bir çalışmada; çocukların sergiledikleri saldırgan davranışlarla, çizgi ve animasyon filmi izleme süreleri arasında anlamlı

bir ilişki tespit edilmiştir. Buna göre şiddet içerikli çizgi ve animasyon filmi izleyen çocuklar, karşılaştıkları şiddet sahnelerini taklit edebilmekte, birbirlerine şiddet uygulayarak, daha agresif davranışlar sergileyebilmektedir (Karatay ve Kesgin, 2006). 2011 yılında okul öncesi çocuklarda medyanın sosyal davranışları üzerindeki etkisini incelemek amacıyla 92 çocukla yapılan bir çalışmada; zararlı içeriklere maruz kalan çocuklarda saldırganlık davranış düzeyi yüksek bulunurken, olumlu sosyal davranış düzeyleri düşük bulunmuştur (Connors vd. 2011).

Çocuklar çeşitli medya ortamlarında izlediklerini doğrudan ve sorgulamadan kabullenme eğiliminde olduklarından, olumsuz ve yanlış örnek olacak kurgulara maruz kalmaktadır. Özellikle muhakeme yeteneği olgunlaşmamış küçük yaşlardaki çocuklar gördüklerini değerlendirerek ayırt etme, seçme ve reddetme konusunda yetersizdirler.

Televizyonun, pedagojik ve kültürel değerlere dayalı olarak hazırlanmış mevzuatlar bağlamında denetimi yetersiz kanallarında yer alan çizgi film ve animasyonlar hem sosyal hem de fiziksel saldırganlık örnekleri içermektedir. Çizgi film ve animasyonlarda bombalama, ateş etme, kesici aletleri kullanma ve şiddet içerikli olaylara yer verilmektedir. Bu içerikler çocuklara saldırganlığı ve şiddeti taklit edebilecekleri modeller olmaktadır. Fouts vd. (2006), Walt Disney şirketine ait 34 filmi inceledikleri çalışmada filmlerin yüzde 74'ünün 'şeytanlaştırma' içerdiğini tespit etmiştir. Filmlerde yer alan 136 ana karakterden yüzde 18'i şeytanlaştırılmıştır, yani çocuklar bu filmleri izlerken başkalarına zarar verip vermediğine bakılmaksızın kötü davranışa yönelme sahnelerine maruz kalmaktadır.

Bursada anaokulu öğrencileri arasında yapılmış bir diğer araştırma kız çocukların en çok yerinde olmak istediği çizgi film karakterinin Elsa (Karlar Ülkesi), erkek çocukların en çok yerinde olmak istediği çizgi film karakterinin ise Jett (Harika Kanatlar) olduğu sonucunu verirken (Görsel 2) kız çocukların hiç yerinde olmak istemedikleri çizgi film karakterlerinden ilk sırayı Pepee karakterinin, erkek çocukların hiç yerinde olmak istemediği çizgi film karakterlerinden ilk sırayı ise Donnie (Harika Kanatlar) karakterinin aldığı sonucunu vermiştir.



Görsel 2. Elsa (Karlar Ülkesi) ve Jett (Harika Kanatlar).

“Kız çocukların Elsa gibi her şeyi dondurma gücü olan ya da Bloom gibi uçan bir prenses olmak istemesi, hayal ile gerçeği ayırt etmekte zorlanan çocukların doğüstü yeteneklerle donatılmış karakterlerle gerçek dünyadaki yaşantılarını ayırmakta zorlandığını ortaya koymaktadır” (Akça ve Çilekçiler, 2019:408). Çizgi film karakterlerini olağanüstü yetenekleri, ideal-kusursuz dış görünüşleri nedeniyle sevdiklerini açıklayan çocuklar, aslında “Piaget’in ‘İşlem Öncesi Dönem’ olarak tanımladığı dönemde bulduklarından, çizgi film ve animasyon karakterlerini rol model alırken, gerçek ve hayal dünyasını ayırt edememekte ve izledikleri görüntüleri kendi hayatlarında uygulamak istemektedirler.

Çizgi film ve animasyonların tamamı olumsuz içerik barındırmamaktadır. Kesinlikle olumlu bir takım etkileri de bulunmaktadır. Çocuklar üzerindeki bu olumlu etkiler; etkin öğrenme, sosyalleşme, empati, yardımlaşma, estetik algı, değerler ve dil gelişimini hızlandırma gibi bireysel gelişime katkı sağlamaktadır. Örneğin yapılan bir çalışmada elde edilen bulgular, TRT Çocuk’ ta yayınlanan Rafadan Tayfa adlı çizgi filmin izlenen bölümlerinde 2015 Hayat Bilgisi Programı’nda yer alan değerlerin hemen hepsine farklı sıklıklarda da olsa yer verildiğini göstermektedir (Görsel 3). En çok yer verilen değerlerin sırasıyla “Yardımsızlık”, “Dayanışma” ve “Bilimsellik” olduğu buna karşın en az yer alan değerlerin ise “Adalet”, “Dürüstlük”, “Misafirperverlik”, “Hoşgörü” ve “Estetik” olduğu belirlenmiştir (Sadioğlu vd.,2018:249). Sevim (2013) “Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması” adlı çalışmasında üçü yerli, üçü yabancı yapım olmak üzere altı çizgi filmi içerdikleri değerler çerçevesinde incelemiş, hem yerli yapım hem de yabancı yapım çizgi filmlerde en çok vurgulanan değer “Yardımsızlık” olduğunu saptamıştır. Bu çerçevede her iki çalışmanın birbirini desteklediği görülmektedir. Akıncı ve Güven (2014) ise çizgi filmler üzerinde yaptıkları çalışmalarında araştırmaya konu olan ikisi Türk yapımı olmak üzere dört çizgi filmde en çok “Nezakat” değerine yer verildiğini, bunu sırasıyla “Mutluluk, Sorumluluk, Özgüven, Empati, Sevgi, Cesaret, Doğruluk (Dürüstlük), Yardımlaşma, Arkadaşlık, İşbirliği, Temizlik, Paylaşma ve Sabır” değerlerinin takip ettiğini saptamışlardır. Her iki çalışmada çizgi filmlerde yer alan değerlerin sıralaması farklı olsa da çizgi filmlerde benzer değerlere yer verildiği görülmektedir. İki çalışmadaki farklılık ise izlenen çizgi filmlerin ve araştırmacının belirledikleri değer ifadelerinin farklı olması ile ilişkilendirilmiştir. Örneğin söz konusu araştırmacılar “Nezakat” değerine yer vermişken bu çalışmada “Vatanseverlik” değeri yer almaktadır. Tozduman Yaralı ve Avcı (2017) tarafından “Rafadan Tayfa” adlı çizgi filmde popüler kültür öğelerinin araştırılması amacıyla yapılan çalışmada da bu çizgi filmde yardımlaşmaya vurgu yapıldığı belirlenmiştir.



Görsel 3. Rafadan Tayfa Çizgi Filminin Kahramanlar (İnternet 2).

Temel eğitimi aile içinde başlayan çocuklar için aileden alınan doğru davranışlar ve alışkanlıklar hayata yön vermektedir. Temel eğitimi sağlam olmayan çocukların gelişimlerinde anormalliklere rastlanabilir. Bireydeki davranış bozukluklarının nedenleri araştırılırken çocukluk evrelerine ve aile içi iletişime-etkileşime bakılmaktadır. Tüm hayatı etkileyen aile içi iletişim-etkileşim, çocukların temel davranışlarını kalıcı etkilemektedir.

Çocukların evde yaramazlık yapmadan, uslu bir şekilde zaman geçirmesi için izlettirilen televizyon, ebeveyn ile çocuk arasındaki iletişimi-etkileşimi azaltırken çocukları televizyona bağlamaktadır. Bu durum ise televizyon bağımlısı yeni bir neslin yetişmesine neden olmaktadır. Bu duruma maruz kalan çocukları televizyonun zararlı etkilerinden asgari düzeyde etkilenmeleri ve televizyonun faydalarından azami derecede yararlanabilmeleri için, görsel medya ürünlerinin belli ulusal ilkeler, eğitim-öğretim kriterleri, toplumsal kültür ve değerler kapsamında oluşturulmuş ve çocukların gelişim basamaklarına uygun olması gerekmektedir.

Yukarıda çeşitli başlıklar altında verilen bilgilere dayalı olarak çocukların ilk rol modellerinin genellikle çizgi film ve animasyon filmlerindeki kahramanlar olduğunu varsaydığımızda, bunların eğitime yardımcı etkin bir eğitim-öğretim materyali olarak kullanılması kolay olacaktır. Çocuklar, çizgi film ve animasyon karakterleri-kahramanları sayesinde temel kavramları kolayca öğrenebilmektedirler. Özellikle dikkat problemi olan ve derslerden çabuk sıkılan çocuklar için eğlendirici bir eğitim-öğretim materyali olarak çizgi film ve animasyonlar kullanılabilir.

Modern çağın insanı etkilediği en önemli alanlardan biri hem geliştirici ve ilerletici etkisiyle hem de yok edici ve olumsuz etkisiyle genelde medya, özelde de televizyon olmuştur. Küresel anlamda birçok yerel kültürü yok etme derecesinde etkileyen medya, özellikle de televizyon eğitimsel açıdan; hem yetişkinleri hem de

çocukları model alma boyutunda olumlu yönlerinin yanı sıra olumsuz yönlerde de etkinliğini daha güçlü bir şekilde sürdürmektedir. Tamiri mümkün olmayan zararlar verebilmektedir. Bu zararlar; şiddet, saldırganlık, cinselliğin ön plana çıkarılması, dengesiz cinsel gelişim bozuklukları, tüketim kültürünün çocukluk dönemlerinde aşılmanmaya başlanması, bencillik, alkol, sigara gibi kötü alışkanlıklar, antisosyal kişilik gelişimi gibi istenmeyen davranışların çocuklara kazandırılmasını sağlayabilmektedir.

Güçlü bir öğrenme isteğine sahip olan çocukların, çevresinde olup bitenleri merak eden, kendisini birçok yönden var eden, gelişim basamaklarını doğru bir şekilde yaşaması gereken, sosyal ve duygusal gelişimini tamamlaması gereken, benmerkezci anlayışın yanında çevresindeki her şeyi canlı olarak algılaması (animizm), birçok soyut varlığa insani özellikler yüklemesi (antropomorfizm), çevresindeki her şeyi taklit etme gibi çevrenin de yardımıyla aşması gereken birçok özelliği bulunmaktadır.

Aslında bu özellikler, çocuğun sağlıklı gelişiminde ilk basamağı oluştururken, gelecekteki birçok yeteneğin gelişimine de dayanak oluştururlar. Özellikle de modelleme sürecinde çocuk, başlangıç düzeyinde sayılan bu özelliklerin de etkisiyle her şeyi alıcı bir zihinle önce taklit eder, ardından gelişime bağlı olarak onunla özdeşleşir ve nihai olarak benimser. Bu süreç yakın çevrenin olumlu katkılarıyla, ödül ve cezayla, kısaca pekiştiricilerle daha etkili ve daha hızlı bir şekilde gerçekleşir.

KAYNAKÇA

- Akça, F. ve Koç Çilekçiler, N. (2019). "Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler". *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, (6): 403-433. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0053>
- Akinci A. & Güven G., (2014). "Okul öncesi döneme yönelik çizgi filmlerde yer alan değerlere ait sözel ifadelerin sunumu: TRT çocuk kanalı örneği". *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(16), 429-445.
- Altaç, Ü. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Atan, U. (2021). *Sanat ve Çizgi Film-Animasyon*. Geçen, F ve Aytaç, A. (Editörler), *Sanat Alanları ile A'dan Z'ye Sanat* (s. 13-36) içinde. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Bozkurt, Nejat. (1995). *Saruit ve Estetik Kuramları*, 2. bsk., Sarmal Yayınevi, İstanbul, 1995
- Connors-Burrow N.A, Mckelvey & LM, Fussell JJ.(2011). "Social outcomes associated with media viewing habits of low-income preschool children". *Early Educ Dev.* (22):2: 256-273.
- Duran, S. (2011). *Çizgi Film Ne Zaman Sanat Oldu? Rh+ Art Magazine: Türkiye'nin Güzel Sanatlar Dergisi*. İstanbul: Antik Sanat Eserleri Tic. Ltd. Şti. Mayıs.
- Eisner, E. W. (1972). *Educating artistic vision*. Macmillan.
- Erez, M. (1996). *Canlandırma Sineması Dün, Bugün, Yarın*. (Hzl). S.M. Dinçer. *Türk Sinemasında Kısa Film: Kurmaca, Belgesel ve Canlandırma Sineması Üzerine Bir Soruşturma* içinde. Ankara: KİV Yayıncılık No:1, ss.273-278.
- Fouts, G., Callan, M., Piasentin, K. & Lawson, A. (2006). "Demonizing in children's television cartoons and disney animated films". *Child Psychiatry Hum Dev*, (37):15-23.
- Görmez, E. (2018). *Medya Okuryazarlığı Dersinin Çizgi Filmlerde Yer Alan Subliminal Mesajları Çözme Becerisine Etkisi Üzerine Bir Çalışma*. *International Journal of Language Academy*, 6(4): 97
- Henriot, J.-J. (1982). *L'enfant, l'image et le média*, Editionsdt, France.
- Kandinski, Vasili. (1993). *Sanatta Zihinsel Üstüne*, çev: Tefik Tu- ran, Yapı KrediYayıncılık, 2. bsk., İstanbul,
- Karatay G, Kesgin M. T.(2006). "Çocuk, televizyon ve şiddet", *Hacettepe Üniversitesi Araştırma Görevlileri Sempozyumu Bildiri Kitabı*: 129-148.

- Sadiođlu, Ö., Turan, M., Deveci Dikmen, N., Yılmaz, M. & Özkan Muhtar, Y. (2018). Cartoons in Values Education: Example of 'Rafadan Tayfa'. Inonu University Journal of the Faculty of Education, 19(3), 240-251. DOI: 10.17679/inuefd.333173
- Selçuk, Z. (2010). Eğitim Psikolojisi, Nobel, 18. Baskı, Ankara.
- Sevim, Z. (2013). Çizgi filmlerin değerler eğitimi bakımından karşılaştırılması. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Uşak Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uşak.
- Tezcan, G. B. (1990). Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma. Ankara: Hacettepe Üniversitesi SBE.
- Tolstoy, Lev Nikolayeviç. (1992). Sanat Nedir?, çev. Baran Dural, Şule Yayınları, İstanbul,
- Tozduman Yaralı, K. & Avcı, N. (2017). Bir Çizgi Filmin Popüler Kültür Açısından İncelenmesi: Rafadan Tayfa.
- Turgut, İhsan. (1991). Sanat Felsefesi. Bilgehan Matbaası, İzmir,

İnternet Kaynakça

- İnternet 1: The Animated World Of McLaren. Erişim:12Ağustos 2023, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-02-08-ca-1055-story.html>
- İnternet 2: Rafadan Tayfa. Erişim:19 Ağustos 2023 <https://www.sinecocuk.com/2016/11/rafadan-tayfa-tanimim-yazisi.html>



Tarihin Sıfır Noktası Göbekli Tepe Arkeolojik Buluntularının Meliha Yılmaz'ın Eserlerine Yansıması

The Reflection of the Archaeological Findings of
Göbekli Tepe the Zero Point of History in the Works of
Meliha Yılmaz

Abdulkerim TURKAYA¹

¹Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi, Müzik ve Güzel Sanatlar Meslek Yüksekokulu, Ankara
· akturkaya@gmail.com · ORCID > 0000-0003-0461-0925

Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/Received: 28 Nisan/April 2024

Kabul Tarihi/Accepted: 23 Mayıs/May 2024

Yıl/Year: 2024 | **Cilt-Volume:** 2 | **Sayı-Issue:** 1 | **Sayfa/Pages:** 39-64

Atıf/Cite as: Turkaya, A. "Tarihin Sıfır Noktası Göbekli Tepe Arkeolojik Buluntularının Meliha Yılmaz'ın Eserlerine Yansıması"
ERKİN, 2(1), Mayıs 2024: 39-64.

TARİHİN SIFIR NOKTASI GÖBEKLİ TEPE ARKEOLOJİK BULUNTULARININ MELİHA YILMAZ'IN ESERLERİNE YANSIMASI

ÖZ

İnsanın duygu ve düşüncelerin plastik bir dille ifade edilmesine en güzel şekilde olanak sağlayan sanat, sadece üretildiği çağın özelliklerini yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda onu üreten sanatçısının ait olduğu kültürel kodlarını da taşımaktadır. Geçmişten günümüze kadar pek çok sanatçı, Türk tarihinin kültür izlerinden yararlanmış ve eserlerini kendi kültür kodlarına dayandırarak çağdaş bir anlayışla yorumlamıştır. Bu sanatçılardan birisi de eserlerini; Anadolu Uygarlıkları coğrafyasındaki Türk kültürüne ait anlatılar içeren petrogliflerin (kaya resimleri) ve arkeolojik buluntuların figüratif anlatımcı unsurlarını tual yüzeyine taşıyarak üreten Meliha Yılmaz'dır. Bu araştırmanın temel amacı, "Göbekli Tepe" arkeolojik buluntularının sanatçı Meliha Yılmaz'ın eserlerinde çağdaş bir anlayışla nasıl yorumladığını ortaya koymaktır. Araştırmada nitel yöntem kullanılmış olup, veri toplamada literatür tarama ve eser çözümleme yönteminden yararlanılmıştır. Araştırma, sanatçının Göbekli Tepe arkeolojik buluntularının kullanıldığı beş eseriyle sınırlandırılmıştır. Araştırma sonucunda, Meliha Yılmaz'ın eserlerinde, yaklaşık 12.000 bin yıl önce Göbekli Tepe'de başlayan Türk tarihinin kültür izlerinden yararlandığı, gün yüzüne çıkartılan arkeolojik buluntulardaki sembollerin figüratif anlatımcı ifadeye sahip primitif çizgisel unsurlarını, kaya ve sütunlardan alarak tual yüzeyine taşıdığı ve onları resim sanatının diğer unsurları ile buluşturarak çağdaş bir anlayışla yorumladığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Göbekli Tepe, Kaya Resimleri, Meliha Yılmaz, Sembol, Türk Kültürü.



THE REFLECTION OF THE ARCHAEOLOGICAL FINDINGS OF GÖBEKLİ TEPE THE ZERO POINT OF HISTORY IN THE WORKS OF MELİHA YILMAZ

ABSTRACT

Art, which allows people to express their feelings and thoughts in a plastic language in the most beautiful way, not only reflects the characteristics of the age in which it was produced, but also carries the cultural codes of the artist who produced it. From past to present, many artists have benefited from the cultural traces of Turkish history and interpreted their works with a contemporary understanding, basing them on their own cultural codes. One of these artists' works; It is Meliha

Yılmaz who produces the figurative expressive elements of petroglyphs (rock paintings) and archaeological finds, which contain narratives of the Turkish culture in the geography of Anatolian Civilizations, by transferring them to the canvas surface. The main purpose of this research is to reveal how the artist Meliha Yılmaz interprets the archaeological findings of “Göbekli Tepe” with a contemporary understanding in her works. Qualitative method was used in the research, and literature scanning and work analysis methods were used to collect data. The research is limited to five works of the artist in which Göbekli Tepe archaeological findings are used. As a result of the research, it was concluded that Meliha Yılmaz, in her works, benefited from the cultural traces of the Turkish history that started in Göbekli Tepe approximately 12,000 thousand years ago, took the primitive linear elements with figurative expressive expression of the symbols in the archaeological finds unearthed from the rocks and columns and transferred them to the canvas surface and used them in the art of painting. It has been seen that he interpreted it with a contemporary understanding by combining it with other elements.

Keywords: Göbekli Tepe, Rock Paintings, Meliha Yılmaz, Symbol, Turkish Culture.



GİRİŞ

İnsanoğlunun var olduğu andan beri inanç sistemlerini, yaşam mücadelelerini, kültürel yaşantılarını, dünyayı algılama biçimlerini ve estetik anlayışlarını ölümsüzleştiren birçok arkeolojik buluntu günümüze kadar gelmeyi başararak insanlığın kültür tarihine dair zengin ipuçları vermektedir. İnsanoğlunun, yaşadığı coğrafyanın özelliklerini gelecek nesillere aktarması, geçmiş yüzyıllarda var olmuş kadim kültürlerle ait yaşantıları, inanç sistemleri ve arkeolojik araştırmalar sonucunda ortaya çıkmış eserleri benimsemeleri kültürün devamlılığı açısından önemlidir. Çağımızda insan yaşamının vazgeçilmez bir parçası haline gelen sanat ise, bu kültürün devamlılığı için en önemli araçlardan birisidir.

Yaklaşık 12.000 yıl önce, Fırat ve Dicle nehirleri arasında kalan bölgede, insanlık tarihinin en önemli değişimlerinden biri yaşanmaktaydı. İnsanoğlu avcı-toplayıcı bir yaşam tarzından, yerleşik hayata, çiftçi-üretici düzene geçmek üzereydi. Binlerce yıl öncesinin avcı toplayıcılarının bu geçiş döneminde, sandığımız gibi mütevazı ve basit bir yaşam tarzıyla yetinmemiş olduklarını, aksine, görkemli bir evre yaşadıklarını, Göbekli Tepe’de bize bıraktıkları izlerde görebiliyoruz. Göbekli Tepe’nin etkileyici anıtsal buluntuları yetkin bir taş işçiliğini yansıtmakta, taş üzerine kabartma tekniğiyle yapılarak aktarılan motiflerin içerik zenginliği ise karmaşık bir düşünsel düzeye ulaşıldığını göstermektedir (Schmidt, 2007).

Göbekli Tepe arkeolojik kazı çalışmalarında gün yüzüne çıkarılan buluntularda farklı boyut ve ağırlıklarda, kireçtaşıdan yapılmış megalit T biçimli anıtsal dikili taş sütun ve heykeller bulunmuştur. Bu sütunların üzerlerinde ağırlıklı olarak yüksek ve alçak kabartma tekniğinde, stilize edilerek yapılmış hayvan betimlemelerinin yanı sıra, sembol oldukları düşünülen kabartmalarda yer almaktadır. Ayrıca kireçtaşıdan yapılmış heykelerde önemli buluntular arasındadır. Sütunların, yaklaşık beş buçuk metre uzunluğunda ve ortalama elli ton ağırlığa sahip oldukları düşünülmektedir. Göbekli Tepe ve benzeri arkeolojik yapılar incelendiğinde, genellikle hayvan kabartmalarının yoğunlukta olduğu; bunun sebebinin ise hayvanların besin kaynağı olmalarının yanı sıra neolitik dönem insanları için özel bir yere sahip oldukları varsayılmaktadır. Bilinen tarihsel süreç incelendiğinde, günümüze kadar hayvanların insanlar için kültürel ve gelişimsel süreçte büyük bir yeri olduğu anlaşılmaktadır. Genel olarak bakıldığında ise Göbekli Tepe yapılarında olduğu gibi dünyanın farklı bölgelerinde keşfedilen bazı arkeolojik yapılarda ortak anıtsal özelliklerin bulunması, anıtsal yapıların rastgele yapılmamış olduklarını düşündürmektedir (Schmidt, 2007).

Tüm bu bulguların yanında, Göbekli Tepe’de ortaya çıkartılan eserlerin nitelik ve nicelikleri gözlemlendiğinde, rastlantısal olarak değil düzenli bir tekrarlanma şeklinde saptanabilen büyük boyutluluk, anıtsallık ve sayısal yoğunluk, arka planda olması gereken gelişmiş sosyal düzenin, organizasyon ve koordinasyon kabiliyetinin ipuçlarını vermektedir. 12.000 yıl öncesinden günümüze ilettiği bu kapsamlı bilgi hazinesi ile geçmişimizin önemli bir zaman dilimi hakkında daha önce düşünmemizin dahi mümkün olmadığı soruları üretebilmemizi sağlayan Göbekli Tepe, emsalsizliği ile biz sanatçı ve sanat eğitimcilerini olduğu kadar, belki daha da fazla bulunduğu toprakların insanlarını etkileyen, haklı olarak gururlandıran eşsiz bir değerdir.

Neolitik dönem insanlarının yapmış oldukları bu anıtsal yapılar, sanılan veya varsayılan ilkel insan yetilerinden çok daha fazlasına sahip olduklarını, arkeolojik kazılarda elde edilen bulgular ile kanıtlar niteliktedir. Yapıldıkları dönemde belki de sadece inanç sistemlerinden veya mistik ritüel eylemlerinden doğan bir gereksinim olarak ortaya çıkan bu anıtsal yapılar, sonraları uygarlık ürünlerine ve hatta sanat ürünlerine dönüşmeye başlamıştır. Bu anlamda, günümüzde de ulusal ve uluslararası alanda pek çok sanatçıya ilham kaynağı olmuşlardır. Bu sanatçılardan birisi de Meliha Yılmaz’dır.

1. Araştırmının Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, “Göbekli Tepe” kazı alanında ortaya çıkartılan; dönemin inanç sistemlerine, yaşam mücadelelerine, kültürel yaşantılarına ve estetik anlayışlarına ilişkin arkeolojik bulguların, sanatçı Meliha Yılmaz’ın eserlerinde çağdaş bir anlayışla nasıl yorumladığını ortaya koymak ve kültürel miras bağlamında gelecek nesillere aktarılması açısından önemini araştırmaktır.

2. Yöntem

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmış olup, veri toplama sürecinde literatür tarama ve doküman analizinden, eserler için de eser çözümleme yönteminden yararlanılmıştır. Araştırma, sanatçının Göbekli Tepe arkeolojik buluntularının sembolik ve figüratif kullanımlarının yer aldığı beş eseriyle sınırlandırılmış olup inceleme konusu olan eserler sanatçının düzenlemiş olduğu kişisel sergilerinden fotoğraflanarak temin edilmiştir.

3. Araştırma Evreni ve Örnekleme

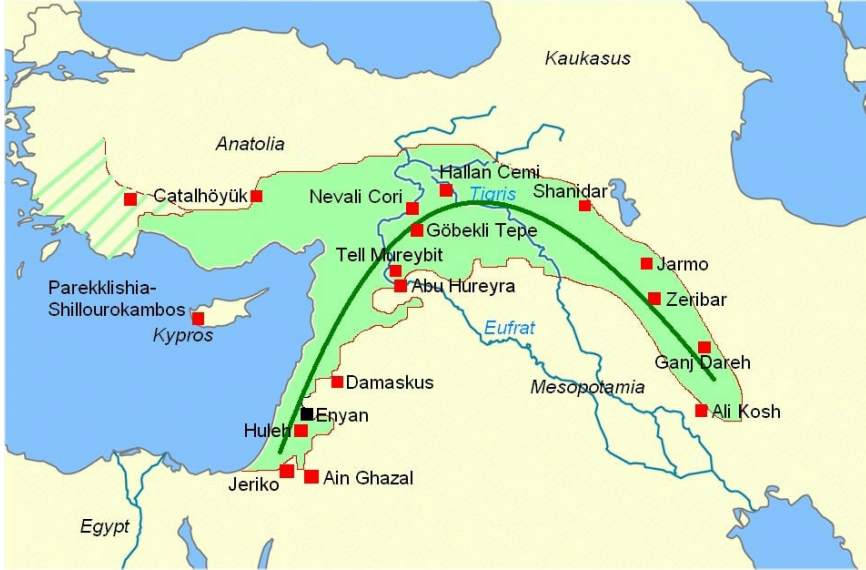
Bu çalışmada, araştırmanın evrenini Göbekli Tepe arkeolojik buluntularını eserlerine yansıtan tüm sanatçıları, örneklemini ise bu sanatçılardan birisi olan *-eserlerini Türk kültürüne ait anlatılar içeren Anadolu uygarlıkları coğrafyasındaki kaya resimlerinden, arkeolojik buluntulardan yararlanarak üreten-* Meliha Yılmaz'ın beş eseri oluşturmaktadır.

BULGULAR VE YORUM

1. Tarihin Sıfır Noktası: Göbekli Tepe

Tarih öncesi dönemlerden günümüze kadar olan süreçte insanlar; sebepleri tam açıklanamayan fakat bilimsel araştırmaların devam ettiği, ritüel eylemlerini gerçekleştirecekleri "tapınak" olarak tanımlanabilecek yapılar yapma gereksinimi duymuşlardır. Tapınaklar; muhtemelen inandıkları, güç atfettikleri ya da ilgi duydukları birtakım amaçlar için inşa etikleri ve ayrıca bu yapıları belli bir mimari düzene göre yaptıkları gözlemlenmektedir. Neolitik insanların, inşa etikleri yapılarda genellikle hayvan betimlemelerini sıklıkla uyguladıkları bilinmektedir. Neolitik dönemden günümüze kadar bütünlüğünü koruyarak ulaşılmış ve birçok ortak yapısal özelliğe sahip bu dikili taş sütunların; çoğunlukla kireçtaşından yapılmış olmaları en belirgin özellikler arasında yer almaktadır. Yapısal bütünlüğünün bir arada kalması bakımından konuya en uygun verilebilecek örnek Göbekli Tepe anıtsal yapılarıdır (Schmidt, 2007).

Buzul çağından kalan tortuları inceleyen arkeologlar, buralarda kemikler ve aletler bulmuşlar ve bu döneme Yontma Taş Devri ismini vermişlerdi. Buzul çağından sonraki Cilalı Taş Devri (Neolitik dönem) ise Karbon-14 testlerine göre M.Ö.9600 yılında başlıyordu. Cilalı Taş Devri'nde tarımın başladığı ve hayvanların evcilleştirildiği varsayılıyordu. Arkeologlar, bu varsayımı doğrulamak için medeniyetin beşiği sayılan Mezopotamya'da (Dicle ve Fırat nehirleri arasında kalan bölgede) iz aramaya başlamışlar ve "Bereketli Hilal'e" (Görsel 1) yoğunlaşmışlardı (Medium.com, 2018).



Görsel 1. Bereketli Hilâl, Münbit Hilâl ya da Verimli Hilâl (*Fertile Crescent*). Terimi ilk kez Amerikalı arkeolog James Henry Breasted kullanmıştır.

1963 yılında Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde yapılmış olan yüzey araştırmaları raporunda Peter Benedict; Göbekli Tepe ile ilgili ilk izlenimlerinde, bu bölgenin bir Orta Çağ Roma mezarlığı olabileceğinden bahsetmiştir. Bundan sebepten dolayı uzun süre unutulmuştur. Fakat yakın çevrelerde arkeolojik kazılarda bulunan ve 1994 yılında yüzey araştırması için bölgeye giden Alman arkeolog Prof. Dr. Klaus Schmidt bahsedilen alanı yeniden incelemiştir. İncelemeleri sonucunda bu yapıların Benedict'in bahsettiği mezarlar olamayacağını öngörmüştür (Schmidt, 2007).

Şanlıurfa Müze Müdürlüğü bünyesinde bölgede 1995'ten itibaren başlayan kazılarda ekibi ile görev alan Schmidt, 2007 yılında Göbekli Tepe'de sürdürülen kazı çalışmalarında başkanlık görevine getirilmiştir. Schmidt başkanlığında Göbekli Tepe'de yapılan kazılarda, insanlık tarihi için önemli ipuçları ortaya çıkmıştır (Maltaş, 2023). Schmidt yaptığı araştırma ve incelemeleri derinleştirilmesi nihayetinde; ilk öngörülerinin doğru yönde olduğunu fark etmiş ve Göbekli Tepe'nin daha önceden bilindiğini fakat bu yeri yeniden tanımladığını söylemektedir (Çalğan, 2015).

Göbekli Tepe; Klaus Schmidt tarafından, "İnsanlık tarihinin yeni sıfır noktası", olarak tanımlanmaktadır (Schmidt, 2007). İnsanlık tarihi için oldukça büyük öneme sahip olduğu düşünülen Göbekli Tepe arkeolojik buluntuları, birçok farklı kültür ve medeniyete ev sahipliği yaptığı bilinen Şanlıurfada keşfedilmiştir. Gö-

bekli Tepe, bereketli hilal olarak isimlendirilen bölgenin tepe noktasında yer almaktadır. Yapılan Karbon-14 analizleri sonucunda 12.000 yıl öncesi Neolitik Dönemde tarihlenmekte olduğu bilinmektedir (Görsel 2). Yaklaşık beş buçuk metre yüksekliğinde T biçimli anıtsal taş sütunları barındıran Göbekli Tepe yapıları kireçtaşlarından yapılmışlardır. Bu anıtsal T biçimli sütunlar dönemin avcı-toplayıcı grupları tarafından inşa edildiği, büyük olasılıkla sosyal olaylar ve ritüellerle bağlantılı olarak kullanılmış olunabilecekleri düşünülmektedir. İnsan formunun soyut tasvirleri olduğu varsayılan bazı sütunların üzerlerinde; kemer ve peştamal gibi giyim eşyalarının yanı sıra, hayvan betimlemelerinin yüksek-alçak kabartmaları da bulunmaktadır. Göbekli Tepe tarihin önemli bir döneminde yaşam sürmüş neolitik avcı-toplayıcı topluluklarının yaptığı seçkin arkeolojik yapı örneklerinden biri olduğu düşünülmektedir (Deutsches Archäologisches Institut, 2017).

Göbekli Tepe'nin keşfinden bu yana, onunla benzer yapıda olan Hamzan Tepe, Karahan Tepe, Harbetsuvan Tepesi, Sefer Tepe ve Taşlı Tepe gibi diğer yapı alanları tespit edilmişse de bunların birçoğu Göbekli Tepeden çok daha küçük ve basit yapıdır. Ancak bu diğer alanların keşfi ve coğrafi konumları, bu yapıların gerçekten de avcı-toplayıcıların toplanma ve belki de ibadet alanları olduklarını doğrulamaktadır (Çelik, 2010).

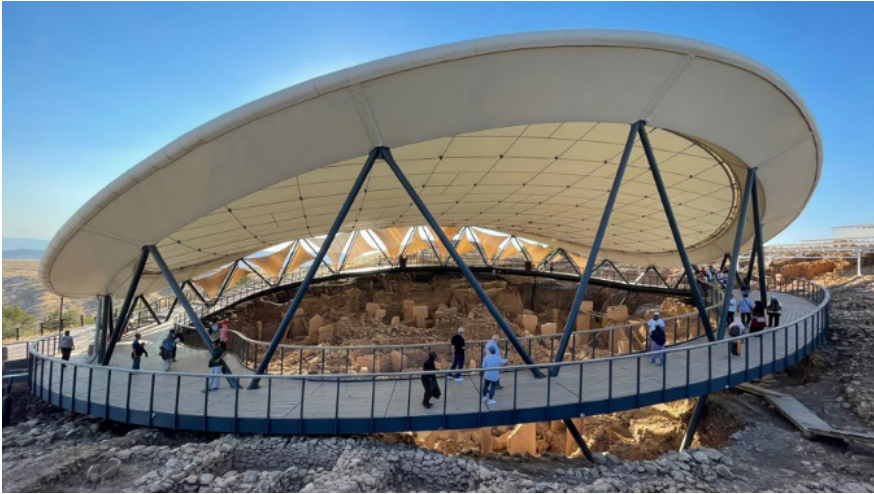


Görsel 2. Göbekli Tepe kazı alanının havadan görünümü, 2019, Şanlıurfa.

Göbekli Tepe’de çok sayıda tapınak olmasına rağmen heykeli, çizimi veya kabartması bulunan herhangi bir somut tanrı varlığına rastlanmamıştır. Bu durum tapınak dindarlarının soyut ve ulaşılamaz güçlü bir varlığa tapındıkları düşüncesini akla getirmektedir. Ayrıca T biçimindeki dikili taşların üzerinde bulunan çeşitli hayvan betimlemeleri de tapınak sakinlerinin kutsala ulaşma aracı olarak görülmektedir (Kılıç ve Eser, 2019).

Sembollerin içerisinde bulunduğu yuvarlak şekilli ve Göbekli Tepe’nin anıtsal mimarisini oluşturan yapılar için genel olarak yapılan araştırmalarda kullanılan tanımlamaların ve ifadelerin farklı olduğu gözlemlenmektedir. Bu tanımlar ve ifadeler araştırmaların içeriğine göre; “Yapı”, “Oluşum”, “Mahfaza” gibi kelimelerden oluşmaktadır (Albayrak, 2019). Yapılar için kullanılan ifadeler arasında ise ilk ve en yaygın kullanım “enclosure” (Schmidt, 2000) kelimesinin karşılığı olan “mahfaza” olarak araştırmalarda yerini almaktadır.

Göbekli Tepe’de mevcut bulunan ve mahfaza olarak ifade edilen yapıların hemen hemen hepsinde farklı hayvan sembollerini tasvir eden kabartmalar ortaya çıkarılmıştır. Bu sembollerden bazıları Yılan, Tilki, Turna, Yaban Domuzu gibi hayvan betimlemelerinden oluşmaktadır. Bu noktada sembollerin, dönemin bilimsel yöntemlerinden sanata dönüşmüş uygulamalar olduğuna dair tezler bulunmaktadır (Magli, 2016).



Görsel 3. Göbekli Tepe kazı alanı, 2019, Şanlıurfa.

Göbekli Tepe, 2011 yılından beri UNESCO tarafından Dünya Kültür Mirası Geçici Listesindeyken, 2018 Dünya Miras Komitesi 42. toplantısında UNESCO Dünya Kültürel Miras Listesine kabul edildiği ilan edilmiştir (UNESCO, 2018). Bu

önemli değerin dünya turizmüne daha iyi tanıtılması için de dönemin Cumhurbaşkanı Recep Tayyip Erdoğan tarafından 2019 yılı “Göbekli Tepe Yılı” olarak ilan edilmiştir (Görsel 3). Bu bağlamda Göbekli Tepe arkeolojik buluntularının araştırılması, arşivlenmesi ve belgelenmesine yönelik yapılan ve yapılacak olan tüm çalışmalar büyük önem taşımaktadır. Araştırmalar sonucunda ortaya çıkarılan arkeolojik buluntular ile dönemin inanç sistemlerine, yaşam mücadelelerine, kültürel yaşantılarına ve estetik anlayışlarına dair elde edilebilecek bulguların çağdaş sanat eserleri aracılığı ile yorumlanarak görsel bir bellek oluşturulmasında ve kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılması açısından da önem taşımaktadır.

2. Meliha Yılmaz'ın Eserlerine Yansıyan Göbekli Tepe Arkeolojik Buluntuları

İnsanın araştırma ve olaylar arasında bağ kurma güdüsü; evrene karşı oluşturduğu merak duygusundan ve bu merak duygusunu gelecek nesillere aktarma faaliyetlerinden ortaya çıkmıştır. İnsanlık tarihi, bu güdünün birikimsel ürünleri ile doludur. İnsan içinde yaşadığı evreni tanımlamak için merak duygusunu bir araç olarak kullanmıştır. Bu aracı kullanırken evrenin öğelerini kendinde oluşturduğu bir ayna olarak kullanmış ve sanat eserlerini kendi aynasındaki yansımadan meydana getirmiştir. Yeryüzünden başlayarak, gökyüzüne kadar gördüklerini yaşantısına dâhil etmiş ve günümüze ulaştırma gayretini göstermeye çalışmıştır (Keserci, 2021).

Duygu ve düşüncelerin plastik bir dille ifade edilmesine en güzel şekilde olanak sağlayan sanat eseri, sadece üretildiği çağın özelliklerini yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda onu üreten sanatçısının ait olduğu kültürel kodlarını da taşır. Aslında her sanatçı, ait olduğu kültürün birer temsilcisidir. Günümüze kadar pek çok sanatçı, Türk tarihinin kültür izlerinden yararlanmış, eserlerini kendi kültür kodlarına dayandırarak çağdaş bir anlayışla yorumlamıştır. Bu sanatçılardan birisi de eserlerini Türk kültürüne ait anlatılar içeren Anadolu uygarlıkları coğrafyasındaki kaya resimlerinden, arkeolojik buluntulardan yararlanarak üreten Meliha Yılmaz'dır.

Yılmaz, eserlerini kaya resimlerindeki kültürel imgelerden ilham alarak kur-gulamış, binlerce yıl öncesinden günümüze taşınmayı başarmış izleri, geçmişle günümüz arasında sanatsal bir bağ kurarak çağdaş bir anlayışla yorumlamıştır. İnanç sistemlerini, mistik ritüellerini, yaşam mücadelelerini, kültürel yaşantılarını, dünyayı algılama biçimlerini ve estetik anlayışlarını kayalara yaptıkları resimlerle ölümsüzleştiren ön Türklerin, anlamsal boyutta gizeminin tam olarak hala çözümlenemediği, kayaları bezeyen plastik anlatıları sanatçıya esin kaynağı olmuştur. Kayaları bezeyen bu antropomorfik ve zoomorfik biçimler beşerî ve mitolojik ilişkilerin göstergebilimsel sembolleri olarak da yorumlanabilir (Elmas, 2023).

Meliha Yılmaz'ın resimlerinin biçimsel açıdan üç katmandan oluştuğunu söylemek mümkündür. Bu katmanlardan birincisi; daha çok yüzeyde renkli fırça

darbeleriyle oluşturulmuş renk alanları, ikinci katman; figüratif unsurlara mekân görevini üstlenen geometrik planlarda düşünsel olarak kurgulanan zoomorfik ve antropomorfik düzenleme, üçüncü katman ise ritmik tekrarlara dayalı çizgisel dokuların birlikteliğinden oluşur. Birinci katman daha çok tinsel içerikli olup Yılmaz'ın ekspresif yanını, ikinci ve üçüncü katmansa ussal ve düşünsel yönünü ortaya koyar. İlk katman, tinsel bağlamda olup, otomatist fırça darbeleriyle Yılmaz'ın ekspresif yanını ortaya koyar. Bu dışavurumcu ifade, binlerce yıl önce vahşi doğa koşullarındaki insanın yaşam mücadelesiyle bütünleşir. Ussal ve düşünsel yönünün ön plana çıktığı ikinci katmanda, geometrik yapı ölçülü bir şekilde yüzeydeki yerini alır. Daha çok birinci katmanda tercih edilen renklerle kurgulanan bu geometrik yapı, yer yer birinci katmanla kaynaştırılarak sert bir görünüm sergilemesinin de önüne geçilir. Resimlerinin neredeyse tamamında karşımıza çıkan bu durum, geometrik yapı üzerinde düşünsel olarak kurgulanan yapıya eşlik eden figüratif unsurlarla dengelenir (Elmas, 2023).

Bu bölümde, Meliha Yılmaz'ın eserleri "Göbekli Tepe" arkeolojik kazılarda elde edilen buluntular bağlamında biçim ve içerik açısından incelenmiş ve çağdaş bir anlayışla nasıl yorumladığı literatürden destek alınarak analiz edilmiştir.

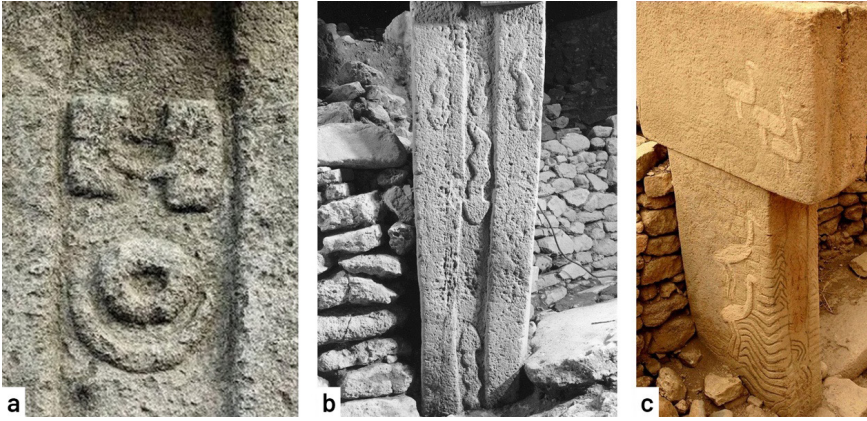


Görsel 4. Meliha Yılmaz, İsimsiz, 2023, TÜAB, 40x40 cm, Ankara.

Esere ilk baktığımızda arka planında Göbekli Tepe'de sıkça rastladığımız T biçimli anıtsal taş bir sütun yer almaktadır (Görsel 4). Halis, (2019)'e göre, T harfinin

sağ ve sol tarafa uzanan üst yapısı başın arka ve yüz bölümünü tasvir etmektedir. Dikilitaşların genel şekli yüz tarafı merkeze dönük olarak konumlandırılmış olmasıdır, bir nevi insan betimlemesi olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Resmin ön planında otomatist fırça darbeleri ile figürler birlikte dinamik bir yapıda konumlandırılmıştır. Resimde yer alan kırmızı, sarı, gri, pembe ve mavinin farklı değerlerinden oluşan renk lekelerinin birbirleri içine yumuşak geçişleri ile resmin geneline dağıldığı görülmektedir. Resmin sağ alt köşesinde üç tane turna figürü kuşlar görülmekte, sol tarafta ise pembe renkte bir turna figürü dikkat çekmektedir.

Göbekli Tepe’de kuş sembolleri birçok farklı mahfazada ve sütunda görülmektedir. Göbekli Tepe’de bulunan semboller üzerinden genel bir ortalama alındığında şimdiye kadar yapılan çalışmalarda kuşların sembollerinin %24,8 oranında yer tuttuğu gözlemlenmiştir (Satmış, 2019). Schmidt, (2018)’e göre ise, bu kuş sembollerinden %6,2’sinin turna sembollerine ait olduğu söylenmiştir. Turna sembolü şu ana kadar Mahfaza A ve Mahfaza D içerisinde toplam altı adet olarak net ve ortak bir tanımla sembolize edilmiştir (Görsel 5c). Turna sembolünün en bilindik özelliği ise haberci olması niteliğindedir. Anadolu halk edebiyatında haberci statüsüyle ön plana çıkmaktadır ve bunun yanı sıra turna kuşu aracı/mutavassıt olarak düşünülmektedir. Açıklamalar ve buldukları lokasyonlar değerlendirildiklerinde turna tasvirinin genel bağlamda Şamanizm görüşüne yakın tezlere destek olduğu söylenmiştir. Kısacası, “turna kuşu” tarih boyunca değişik kültürlerce derin anlamlar atfedilen, sembol değeri yüksek bir kuş olmuştur.

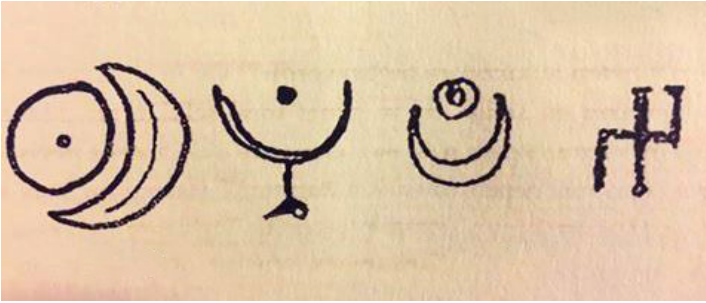


Görsel 5. Göbekli Tepe arkeolojik buluntularında semboller ve hayvan figürleri, Şanlıurfa.

Resmin arka planında büyük bir alanı kaplayan T sütun üzerinde Göbekli Tepe’de en sık tasvir edilen hayvan figürü olarak üç adet yılan figürü yer almaktadır (Görsel 5b). Araştırmacılar sütunlar üzerinde bulunan yılan tasvirlerinin bölgede sık olarak görülen “koca engerek” olduğunu öne sürmüştür (Henley & Henley,

2019). Göbekli Tepe arkeolojik kazı alanında, şu ana kadar ortaya çıkarılmış mah-fazalar ve sütunlar incelendiğinde sütunlar üzerinde bulunan yılan sembollerinin %28,4'ünü oluşturduğu söylenmektedir (Satmış, 2019). Resimde yer alan bir diğer sembol ise, T sütunun sağ alt tarafında bulunan göz-hilal sembolleridir (Görsel 5a). Colins, (2016)'e göre, göz-hilal sembolleri ile birlikte ay-güneş ortaklığının oluşturulduğu anıtsal mimarinin astronomik özellikler taşıdığını dile getirmiştir. Türklere ait Gök-Tanrı inanç sisteminde; Tanrısal kuvvet, kudret ve ihtişamın tecellisi olan gökyüzünün önemi büyüktür. Türkler tarih sahnesine çıktıklarından itibaren gökyüzünü gözlemlemişler, astronomi ve kozmoloji ile yakinen ilgilenmişlerdir. Bununla birlikte zamanı belirlemede ve gezegenimizdeki yaşamın devam etmesi için en önemli iki etken olan Güneş ve Ay Türklerde başlıca sembol olarak kullanılmıştır. Başka bir ifadeyle, gündüzü sembolize eden “güneş” (Kün) ve geceyi sembolize eden “ay” (Ay) bir araya geldiğinde gündüz ve gece eşitlenmekte ve astral inançların yoğunlaştığı döneme ve yılbaşına işaret etmektedir (Yılmaz ve Bahattin Ceylan, 2019). Etlı, (2016)'ye göre, Türklerde Kün-ay sembolü çok değerlidir (Görsel 6). Güneş ve Ay'ı temsil eden bu sembol baharın ilk ayının ilk gününün işaretiydi. Ayrıca, bu simge hükümdarlık sembolü (beylik uğuru) olarak da bilinmekteydi.

Türkler, yaklaşık olarak üç bin yıllık geçmişleriyle, tarihin en eski uluslarından Sümerler, Mısırlılar ve Eski Yunanlılarla hemen hemen çağdaş bir ulus olduğu bilinmektedir. Göbekli Tepe'nin gün yüzüne çıkartılmasıyla birlikte tarihin yeniden yazılmaya başlandığı bu coğrafyada, Türklerin başlıca sembol olarak kullandığı Kün-Ay sembolünün ortaya çıkması ile bundan yaklaşık 12.000 yıl öncesinde ön Türklerin buralarda yaşam sürdüğüne işaret edebilir. Yılmaz'ın eserleri incelendiğinde ise, çalışmalarının birçoğunun Türkler için yüzyıllardır kutsallığını ve önemini yitirmeyen Kün-Ay (güneş-ay) sembolü ile şekillendiği görülmektedir.



Görsel 6. Uygur Türklerine ait Kün-Ay (Güneş-Ay) sembolleri.

Resimde yer alan figürlerin vurgusu; kullanılan açık-koyu değerler ve otomatist fırça darbeleriyle sağlanmıştır. Resmin bazı alanlarında yer yer koyu renk lekeleri içine hapsedilmiş ve plastik etkiyi andıran dairesel unsurlar, resimde yer alan figüratif unsurları tamamlayıcı nitelikte olup anlatımı ve plastik etkiyi güçlendiren

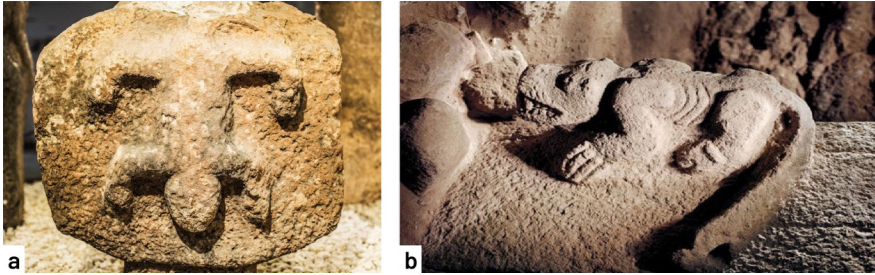
bir etkiye sahiptir. T sütunun sağ tarafı hizasında yer alan dairesel (top) sembol özellikle dikkat çekmektedir. Bu sembolün binlerce yıldır Türklerin başlıca kullandığı Güneş sembolü olduğu söylenebilir. Tarih boyunca “Güneş”, kimi zaman gücünden korkularak tapınılan, tanrı yerine konulan, ulaşılmazlığın simgesi olarak algılansa da Türkler için farklı anlamlar da ifade etmiş ve Türk kültürünün önemli bir ögesi olmuştur. Ziya Gökalp (1974), bunu şöyle ifade etmektedir: “Eski Türk telakkisine göre, hakanla hatun gök ile yerin evlatlarıydı. Güneş ana ile Ay ata onların gökyüzündeki temsilcileri idi. Hakanın mümessili olan ay ata, gökyüzünün altıncı katında, hatunun mümessili olan gün ana ise daha üstte, gökyüzünün yedinci katında idi”. Büyük Önder Mustafa Kemal Atatürk’ün kendisi de “Güneş” ile yakından ilgili olmuştur. Nitekim kendisine ait ünlü “Güneş Dil Teorisi”nin de tam olarak bu konu ile bağlantılı olduğu söylenebilir.

Schmidt, (2003)’e göre, bazı araştırmacılar tarafından bu dairesel (top) sembol; insan başı veya insan ruhu olarak tanımlanmaktadır. Bu sembol özgün olarak ifade edildiğinde; tinsel unsurların özgün anlatımının çağlar boyu karşımıza nasıl çıktığının örneğini oluşturmaktadır. Colins, (2016) ise, Göbekli Tepe ve çevresinde yapılan araştırmalarda ve çevre lokasyonlarda bulunan mezar taşlarındaki sembollerde de sıkça rastlanan dairesel (top) sembolün, ruhun yükselişini temsil ettiği iddiasından bahsetmektedir.



Görsel 7. Meliha Yılmaz, İsimsiz, 2023, TÜAB, 40x40 cm, Ankara.

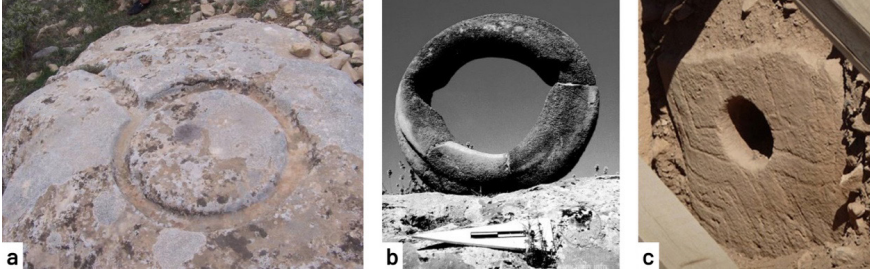
Resmin ön planında canlı otomatist fırça darbelerinin oluşturduğu karmaşık ve hareketli spiraller, yer yer bunların da etkisiyle biçimlendirilen figürler yer alırken, hemen arka planda ise kompozisyonun merkezinde konumlandırılmış T biçimli sütun yer almaktadır (Görsel 7). Fonda yer alan yumuşak geçişli renk lekeleri T sütun alanlarının sınırlarında çizgisel hatta koyu tonlara takılarak şekil-zemin ilişkisini güçlendiren bir etki yaratmıştır. En çok göze çarpan renkler kırmızı, mavi ve sarının farklı tonlarıdır. Resmin alt bölümünden yukarıya doğru kıvrımlı hareketleri ile dört adet kesif yılan figürleri bulunurken diğer bir tanesi de T sütun üzerinde yatay ekseninde (kүн-ay sembolüne doğru) konumlandırılmıştır. Campbell, (2016)'e göre, yılan motifi Mezopotamya, Mısır, Aztek, Buryat ve sayısını çoğaltabileceğimiz pek çok toplumda hem mitolojik hikayelerde hem de günlük hayatlarında kullandıkları kıyafet motiflerinde sıkça kullanılmıştır. Salt, (2017)'a göre ise, Göbekli Tepe sembollerinde yılan yaygınlığı tapınakların diğer dünyaya, yer altı dünyasına kurduğu ilişkiyi gösterdiği şeklinde ifade etmektedir. Resmin odak merkezinde, T sütun üzerinde pembe renkte ve aşağı yönlü konumlandırılmış ejderha/timsah görünümüne sahip sürüngen figürü dikkat çekmektedir (Görsel 8). Schmidt, (2000a)'e göre, Göbekli Tepe kazı alanında Mahfaza B bölümünde sütunlar üzerinde dört hayvan motifine rastlanmaktadır. Bunlar Tilki, Yılan, Sürüngen ve Turna figürleridir. Sütun 6 üzerindeki kabartmada resmedilen hayvan bir sürüngenini andırır ve üçgenden ovale şekillendirilmiş diş motifleri ile bezenmiştir. Bu tasviri ile diğer motiflerden ayrılmaktadır.



Görsel 8. Göbekli Tepede bulunan sürüngen kabartmaları, Şanlıurfa.

Yelken, (2024)'e göre ise, bu kabartmanın Göbekli Tepede bulunan en önemli figürlerden biri olduğunu ve belki de bize şifreleri çözme yolunda aydınlatıcı olacağını ifade etmiştir. Ancak bu figürün bir ejderha veya timsah olma olasılığı bölgede yapılan araştırmalara göre düşük görülmektedir. Nitekim, Yelken, (2024)'e göre, zooarkeolojik bulgular neticesinde Fırat ve Dicle bölgesinde tarih boyunca hiçbir zaman ne ejderha ne de timsah benzeri bir hayvan yaşamına rastlanılmadığı belirtilmiştir. O zamanda yaşayan insanların neye dayanarak bu figürü çizdikleri bilinmemekte olup devam eden araştırmalarla birlikte açıklığa kavuşturulması beklenmektedir. T sütun üzerinde bulunan bir diğer sembol ise göz-hilal sembol-

leridir. Schmidt, (2003)'e göre, daire ve yarım ay sembolünde Güneş ve Ay tasviri düşüncesi ön plana çıkmaktadır. Ayrıca bu bölgede kireç taşından yapılmış büyük bir halka bulunmuştur bunun da Güneş veya Ay sembolü olduğu düşünülmektedir.



Görsel 9. Göbekli Tepe arkeolojik buluntularında daire (güneş) sembolü, Şanlıurfa.

Ayrıca resmin farklı yerlerinde konumlandırılmış dairesel (top) semboller de yer almaktadır. Bazı araştırmacılar tarafından bu dairesel (top) sembol; insan başı veya insan ruhu olarak tanımlanmaktayken bazılarının göre de Tanrı'yı ve hayatın bütünlüğünü temsil etmektedir. Colins, (2016) ise, Göbekli Tepe ve çevresinde yapılan araştırmalarda ve çevre lokasyonlarda bulunan mezar taşlarındaki sembollerde de sıkça rastlanan dairesel (top) sembolün, ruhun yükselişini temsil ettiği iddiasından bahsetmektedir (Görsel 9). Daire içindeki noktalı simge Türk Runik harflerindedir ve "Gün" yani "Güneş" olarak okunur. "Kuş gözü" Uygur tek tanrılı dininin sembolüdür. İç içe geçmiş daire sembolü çok değerli Emel Esin'e göre de bu sembol "Kün" yani Güneş olarak okunur. Uygur Türkleri bu sembolü hilal ile birlikte Kün-Ay olarak kullanmışlardır. Uygurlar Kün ve Ay Tengri ifadesini kullanırlardı. Uygur kağanlar tahta çıktıklarında Ay ve Güneşten kut alırdı. (Esin, 1972). Ayrıca, James Frazer "Altın Dal" isimli kitabında yeni evlenen Orta Asya'daki Türklerin, sabah doğan güneşi selamladığını yazmaktadır. Bu uygulama farklı bir sosyal statüye geçiş ve dolayısıyla yeni bir hayata başlama ritüeli olarak görülmektedir. Güneşin yaratıcı gücüne saygı duyma, bolluk bereket dileme ve çok çocuk sahibi olma isteği ile de alakalıdır.

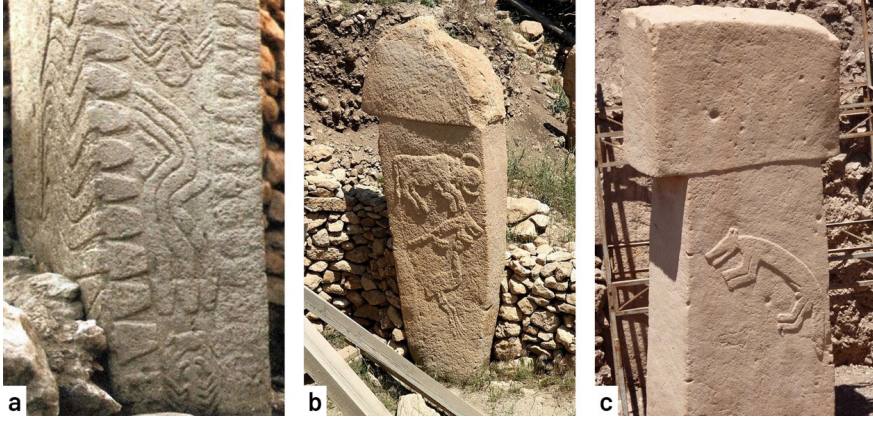


Görsel 10. Meliha Yılmaz, İsimlessiz, 2023, TÜAB, 40x40 cm, Ankara.

Sanatçının diğer eserlerinde olduğu gibi, zeminde kullanılan otomatist fırça darbeleri, bazı figüratif objelerin biçimini belirlemekle kalmayıp, resmin alt kısmında buldukları alanın da dışına taşarak ritmik ve hareketli bir etki yaratmaktadır (Görsel 10). Eserin orta katmanının merkezinde yer alan T sütun esere anıtsal bir ifade kazandırmaktadır. Resmin sol tarafında iki adet turna kuşu (Görsel 11b), sağ tarafında pembe renkte ve çizgisel konturlar ile zeminden ayrılmış tilki figürü (Görsel 11c) yer almaktadır. Orta kısımda ise aşağı yönde hareket eden, kıvrımlı ve otomatist fırça darbelerinin de biçimlendirdiği bir yılan figürü (Görsel 11a) bulunmaktadır. T sütununun sağ tarafı üzerinde de dört adet kesif yılan figürleri bulunmaktadır. Sanatçının, yılan, turna, tilki ya da benzeri hayvanları resimlerinde yer vermesiyle bir nevi şamanik trans anlatılarında yer aldığı gibi insan ruhunun hayvan bedenine dönüşüp, göksel bir yolculukla güneşe ulaşması ile ilişkilendirilmiştir. Yayan ve Hekimoğlu, (2023)'na göre; kavisler, yılanlar, zikzaklar ve spiraller şamanın kendinden geçme hallerini, halüsinasyonlu yolculuğunu ifade eder. Bu aynı zamanda, ruhun asli bir unsur olup, bedenini değiştirebileceğine, dönüşebileceğine yönelik inancı da bir gönderme niteliğindedir.

Göbekli Tepe kazı alanında yılan ve turna sembollerinden sonra sıkça görülen figür tilki olmuştur. Ona göre leopar veya benzeri bir yırtıcıdan ayırabilmemizdeki yegâne unsur kuyruk farkıdır (Schmidt, 2003). Tilki, günümüze kadar varlığını

sürdürmüş bir canlıdır ve karakteristik olarak anlam yüklediğinde zekiliği ve kurnazlığı çağrıştırdığı bilinmektedir.



Görsel 11. Göbekli Tepe arkeolojik buluntularında hayvan figürleri, Şanlıurfa.

Resim üzerinde belirli alanlarda yer alan sıcak ve soğuk renkler uyum içerisinde yumuşak geçişlerle yüzeye dağılırken, sınırları ortadan kaldıran eylemlere de girer. Bu durum, eşzamanlılık kavramının alegorik bir anlatımı olarak açıklanabilir. Yılmaz'ın resimlerinin değişmez özelliği olan çizgisel unsurlar, hem eserdeki figürlerle bütünleşerek içeriksel anlatımı, hem de renk ve lekese alanları dengeleyen niteliğiyle de plastik etkiyi güçlendirmektedir. Kompozisyonun sol tarafından T sütun üzerinden yukarıya doğru uzanan çizgisel figürlerin oluşturduğu lekese alanlar adeta masalarda olduğu gibi figürlerin farklı bir boyuta geçişini sağlamaktadır. Sanatçı, eserinde yarattığı atmosferle bu etkiyi güçlü bir şekilde ortaya koymuştur. Koyu lekeler arasına hapsedilmiş ve lekelerle birlikte akıp giden çizgisel unsurlar, plastik anlatımı güçlendirmektedir. Ayrıca sanatçının araştırma kapsamında incelen tüm eserlerindeki plastik kurguda, figüratif ve sembolik anlatım ile doğrudan mitolojik hikâyeler kullanması ya da kendisinin yeni bir "hikâye" yaratması, imgesel düzeyde kendisine özel olan yaratımlarını ortaya çıkarmaktadır. Bu anlatım aynı zamanda sanatçının en belirgin üslup özelliğini de ortaya koymaktadır.

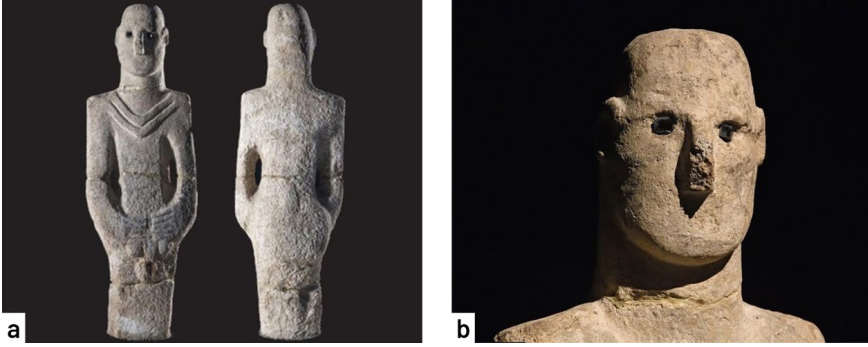


Görsel 12. Meliha Yılmaz, İsimsiz, 2023, TÜAB, 30x30 cm, Ankara.

Resmin geneline baktığımızda sanatçının diğer eserlerinde olduğu gibi, zeminde kullanılan dairesel otomatist fırça darbeleri, yer yer figüratif objelerin biçimini belirlemede ve resmin alt kısmında buldukları alanın da dışına taşarak ritmik ve hareketli bir etki yaratmaktadır (Görsel 12). Fonda pastel renk lekelerinin yumuşak geçişleri zaman zaman geometrik formun sınırlarına takılsa da eserin genelinde sınırları aşarak resmin geneline dağılmaktadır. Mavi, turuncu, yeşil ve sarının farklı değerlerinden oluşan resmin sol ön planında “Urfa Adamı” olarak literatüre geçmiş olan bir figür görülmektedir (Görsel 13). Bu figürün sağ ve sol taraflarında ise kıvrımlı hareketleri ile yukarıya doğru yönelmiş yılan figürleri yer almaktadır. Schmidt, (2007)’e göre, insanlık tarihinin en eski heykelidir. Oysa neredeyse gövdeden ayrı kolları arasında belirtilmiş bel ve kalça kısımlarıyla enkruste gözler, bu eserin aynı dönemlerde oluşacak Sümer ve Asur heykeltraşisinin habercisi ya da ilk örneklerinden biri olduğunu açıkça göstermektedir. Denk, (2022)’e göre, Urfa Adamı figürünün “erkek cinselliğini” sembolize ettiği görüşü yaygındır. Bu yorumun temel nedeni, çağdaşları Göbekli Tepe ve Karahan Tepe kazılarında ortaya çıkartılan fallus (penis, erkeklik organı) sembolizminin zamanla Mezopotamya’da şekillenerek “baba tanrı” anlayışına giden sürecin ilk işaretleri olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Resmin merkezi odağında Göbekli Tepe’de yer alan bir diğer önemli öge ise T biçimli antropomorfik yapılardır. Halis, (2019)’e göre, T harfinin sağ ve sol tarafa

uzanan üst yapısı başın arka ve yüz bölümünü tasvir etmektedir. Dikilitaşların genel şekli yüz tarafı merkeze dönük olarak konumlandırılmış olmasıdır, bir nevi insan betimlemesi olarak karşımıza çıkmasının yanında insanüstü bir varlık temsili de söz konusu olabilmektedir.



Görsel 13. Urfa Adamı heykeli, 1993, Şanlıurfa.

Literatürde “Urfa Adamı (Urfa Man)” olarak da bilinen heykel, 1993’te Şanlıurfa il merkezinde yer alan Yeni Mahalle’de yapılan bir yol çalışması sırasında gün yüzüne çıkarılmıştır. Üç ana parçaya kırılmış halde bulunmakla birlikte genel bütünlüğünü büyük ölçüde koruyan heykel, 193 cm boyu, 54 cm genişliği ve 63 cm kalınlığıyla gerçek insan boyutlarında ve formunda yapılmış (bilinen/bulunan) en eski heykel olma özelliğine sahiptir. Aslında *in situ* bulunmak bir yana *konteksi* dahi bilinmeyecek bir şekilde tesadüfen ve yalıtılmış halde gün yüzüne çıkan heykelin nerede, nasıl ve ne amaçla yapıp kullanıldığını kestirmeye yardım edecek herhangi bir somut veriye ulaşılammıştır (Denk, 2022).

Eserdeki diğer unsurlara bakıldığında, resmin sağ alt tarafında Akbaba/Kartal’a benzer bir kuş figürü dikkati çekmektedir. Bu kuş figürünün uzatılmış kanatlara sahip olduğu; aşağı doğru kıvrık gaga ile sembolize edildiği ve sol kanadının çapraz olarak yukarı kaldırılmış sağ kanadının da yatay olarak aşağıda görünür biçimde tasvir edilişi Akbaba/Kartal’ın uçarken aldığı pozisyonun net bir izlenimi tasvir edilmektedir. Schmidt, (2003)’e göre, Göbekli Tepede Mahfaza D içinde Sütun 43 üzerinde bulunan bu sembolün araştırmacılar tarafından Akbaba/Kartal sembolü olarak kabul gördüğünü ve literatürde yerini aldığını ifade etmektedir. Resmin merkezinde yer alan T sütununun sağ üst yapısında bulunan göz-hilal figürü dikkat çeken diğer bir unsurdur. Schmidt, (2003)’e göre, daire ve yarım ay sembolünde Güneş ve Ay tasviri düşüncesi ön plana çıkmaktadır. Sembolizm tarihi, doğal nesnelerin (*taş, bitki, hayvan, insan, dağ ve vadilerin, güneş ve ayın, rüzgâr, su ve ateşin*) veya insan eliyle yapılmış olanların (*ev, tekne ya da arabaların*) hatta soyut biçimlerin (*kare, dikdörtgen, daire ya da sayıların*) evrensel boyutta anlamları olduğunu

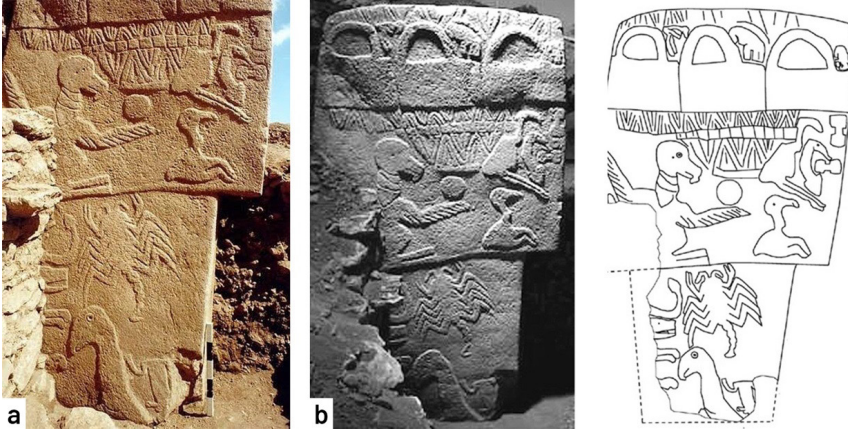
göstermiştir (Jung, 2007). Bu bağlamda, sanatçının eser üzerinde yer verdiği semboller bütüncül bir anlamla sorgulandığında, geometrik sınırları yer yer ihlal ederek yayılan renk lekeleriyle oluşan geçişler tıpkı masal alemlerinde yer verilen bu dünya ile öteki dünya arasındaki geçişe de bir gönderme şeklinde yorumlanabilir.



Görsel 14. Meliha Yılmaz, İsimsiz, 2022, TÜAB, 100x120 cm, Ankara.

Resmin ön planında (Görsel 14) otomatist fırça darbeleriyle biçimlendirilmiş zoomorfik ve antropomorfik figürler, ikinci planda bu figürlerin önemli bir kısmını kapsayan geometrik bir plan, fonda ise yumuşak lekesel canlı renk geçişlerinin yer yer geometrik yüzeye taşarak genele yayıldığı bir kompozisyon söz konusudur. Çizgisel unsurlar, eserde yer alan motiflere dair tekrarlarıyla içeriksel anlatımı ve plastik etkiyi güçlendirmektedir. Resme ilk bakıldığında sağ tarafta sanatçının diğer eserlerinde de sıkça karşılaştığımız T biçimli anıtsal taş sütun göze çarpmaktadır. Hemen onun altında akbaba/kartal figürü, üç tane turna, iki tane yukarı doğu kıvrımlı kesif yılan ve hemen yanında da bir tilki figürü yer almaktadır. Sağ tarafta ise Urfa Adamı ve onun alt tarafında da üç tane dodo kuşu figürü yer almaktadır. Ağırlıklı olarak kırmızı, sarı, turuncu ve mavi renkten oluşan zemin üzerine siyah, beyaz ve grilerle oluşturulmuş figürler görülmektedir. Resimde yoğun olarak

gri renk tonları içinde pastel renkler kullanılmıştır. Sanatçının ağırlıklı kullandığı koyu tonlar genelde figürleri ön plana çıkarırken, içlerinde şeritler halinde kullandığı karışık pastel renkler akıcı bir hareket izlenimi bırakmıştır. Sanatçı resimde zoomorfik ve antropomorfik figürlerinin konumlandırıldığı ve lekese renk geçişleri ile gizemli bir atmosfer oluşturmuştur. Eski insan topluluklarının dini ritüelleri bağlamında dönemin inanç sisteminin yansıtıldığı da görülen eserde, ayrıca o dönem kültürünün önemli bir unsuru olan birçok hayvan (akbaba, kartal, turna, tilki, yılan, dodo kuşu vb.) figürü de etkili bir dinamizmle resmedilmiştir.

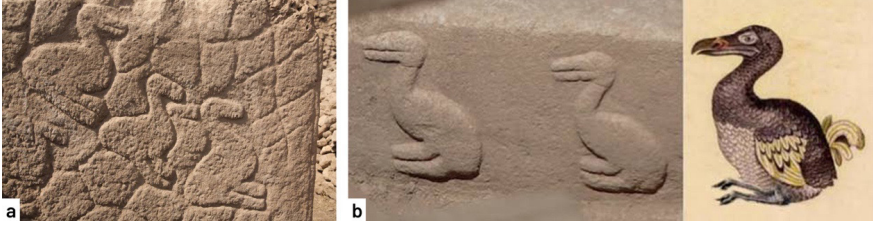


Görsel 15. Göbekli Tepe Mahfaza D-Sütun 43'de yer alan semboller ve çözümlenmeleri, Şanlıurfa.

Sanatçının eserinde yar alan akbaba/kartal figürünü Collins (2016), mitolojide de göksel bir kuş rolündeki Cygnus'un (Kuğu) kanatlarına benzetmiş ve semboldeki kanatların bu özellikle uyum sağladığını dile getirmiştir (Görsel 15). Buna ek olarak, akbaba/kartalın gözünün, Cygnus'un (Kuğu) en parlak yıldızı Deneb'in (Alpha Cygni) astronomik pozisyonuna çok yakın olduğu tezi ortaya konmuş ve görüşü destekleyen bir argüman olarak literatürdeki yerini almıştır.

Akbaba/kartal sembolünün sağ kanadı yanında bulunan dairesel (top) sembol özellikle dikkat çekmektedir. Schmidt, (2003)'e göre, bazı araştırmacılar tarafından bu dairesel (top) sembol; insan başı veya insan ruhu olarak tanımlanmaktadır. Bu sembol özgün olarak ifade edildiğinde; tinsel unsurların özgün anlatımının çağlar boyu karşımıza nasıl çıktığının örneğini oluşturmaktadır. Sütun 43 üzerinde alt köşede sembolize edilmiş ve Başsız İnsan figürü olarak tanımlanan simgenin de açıklaması olarak araştırmalarda ön plana çıkmaktadır (Schmidt, 2003). Göbekli Tepe ve çevresinde yapılan araştırmalarda ve çevre lokasyonlarda bulunan mezar taşlarındaki sembollerde de sıkça rastlanan Dairesel (Top) sembolünün (Uyanık, 1974); bu sütunda ruhun yükselişini temsil ettiği iddia edilmiştir (Collins, 2014).

Mahfaza D'nin merkezindeki 2 sütundan biri olan Sütun 18; kendisini taşıyan kaidesinin üzerinde kanatsız/uçamayan kuş figürleri sembolize edilmiştir (Schmidt & Terberger, 2011). Bu kuşların yedi adet Dodo kuşu olduğuna yönelik atıflar bulunmaktadır (Collins, 2014). Kaide de bulunduğu iddia edilen yedi Dodo kuşu figürleri (Görsel 16) hakkında; bu kuşların yalnızca Madagaskar'da yaşamadıkları, Avrupalı avcılar tarafından soyu tükenene kadar Avrupa'da veya yakın coğrafyalarda da yaşamış olabileceği söylenmiştir (BirdLife International, 2004). Göbekli Tepe'yi inşa edenlerin de yolculukları esnasında böyle kuşları görmüş olabileceğine yönelik söylemler dile getirilmiştir (Albayrak, 2019).



Görsel 16. Göbekli Tepe Mahfaza D-Sütun 18'de yer alan Dodo Kuşu figürleri, Şanlıurfa.

Resmin üzerinde farklı planlara taşan bu lekesel dağılım aynı zamanda, mitolojilerdeki eş süremlilik (eş zamanlılık) kavramının, sanatçının özgün plastik anlatımıyla ortaya konması şeklinde de açıklanabilir. Yılmaz, (2019)'a göre, mitolojik anlatılarda zaman kavramı süreklilik arz eden bir 'şimdiki zaman'dır. Tıpkı masallarda olduğu gibi, mitlerde de insana özgü olaylar sonsuz bir şimdiki zamanda yer alır. Bu zaman anlayışı, geçmiş, şimdi ve gelecek olarak düşünülen bir zaman değildir. Geçmiş, şu ana taşınabilen bir 'şimdi'dir. Geçmişin kutsal enerjisi şimdiye aktarılır. Gelecek de 'şimdi' ile belirlenen bir zaman parçasıdır. Bu anlamda mitlerde bir 'eş süremlilik' görülür, art süremlilik (diakronik) değil, eş süremlilik (senkronik) bir zaman kavramı, yani 'sonsuz bir şimdiki zaman' söz konusudur.

SONUÇ

Binlerce yıl öncesi yaptıkları dönemde belki de sadece inanç sistemlerinden veya mistik ritüel eylemlerinden doğan bir gereksinim olarak ortaya çıkan anıtsal yapılar, sonraları uygarlık ürünlerine ve hatta sanat eseri ürünlerine dönüşmeye başlamaktadır. Çağımızda buna güzel bir örnek oluşturacak olan Göbekli Tepe, yalnız ülkemizce değil, uluslararası kurum ve kuruluşlarca da onaylanarak koruma altına alınmış ve dünya kültür mirasları listesine kaydedilmiştir. Sagan, (2013)'e göre, Göbekli Tepe'de elde edilen bulgulardaki sembollerin ve mimari yerleşimin tarihin bilinen akışını değiştirdiği yönünde atıflar ve gö-

rüşler bulunmaktadır. Bu bağlamda; alanda araştırma yapan arkeologların, antropologların, sanatçıların, sanat tarihçilerinin ve daha pek çok bilim insanının ilgi odağı olmaktadır.

Araştırmanın ana konusu, “Tarihin Sıfır Noktası Göbekli Tepe Arkeolojik Buluntuların Meliha Yılmaz’ın Eserlerine Yansıması” üzerine yapılan çalışmaları oluşturmıştır. Bu çalışmalar; Göbekli Tepe’de ortaya çıkarılan arkeolojik buluntulardaki sembollerin, özgün kişisel eserlerde sanatsal dışavurumunun nasıl işlendiğini, sembollerin figüratif yansımalarının kişisel sanatta ve sanat eserlerindeki etkisinin ne olabileceğini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışma kapsamında Göbekli Tepe arkeolojik buluntularının, Meliha Yılmaz’ın figüratif soyutlamacı bir anlayışla çağdaş plastik bir kurguya dönüşen yansımaları özgün sanat eserleri özelinde ele alınmış ve kişisel yaratım sürecinin ana unsurları Göbekli Tepe sınırlılığında anlatılmıştır. Bu araştırma, sanatın özgün yansımalarının insan temelinde irdelenmesi ve kendinden sonra gelecek uygulamalarda akademik anlatıların eserlere ve çalışmalara nasıl etki edeceğini göstermesi açısından da önem taşımaktadır.

Meliha Yılmaz’ın, araştırma kapsamında incelenen tüm eserlerinde, geniş bir coğrafyaya yayılmış olan ön Türkler tarafından, yaşadıkları coğrafyada kaya ve sütunlara işlenen, temelde insan-insan, insan-tabiat ve insan-evren ilişkilerinin yansıtıldığı bu resimlerdeki iki boyutlu figüratif çizgisel unsurları, kaya ve sütunlardan alarak tual yüzeyine taşımış ve onları sanatın diğer unsurlarıyla buluşturarak çağdaş bir anlayışla yorumlamıştır. Yılmaz, eserlerinde; insan kavramı, uygarlık ve insanlık tarihi, tarih içinde medeniyetlerin ilişkileri, semboller ve sanatsal yönleri ile kişisel yaratım sürecinin ana unsurlarını yansıttığı arkeolojik buluntuları ve bu unsurlarla kurgulamış olduğu mitolojik anlatıları içermektedir. Özellikle gök tanrı ve şaman inancına dayalı şamanik ritüellere, Türk mitolojisinde önemli yer edinmiş kün-ay ve güneş sembollerine; yılan, akbaba, tilki ve turna gibi hayvanların figürlerine yer verdiği ve sanatçının bu imgeleri çağdaş özgün üslubuyla ve kişisel anlayışıyla yorumladığı görülmüştür. Ayrıca Yılmaz’ın, Türk mitolojisindeki renk sembolizminde önemli yeri olan kırmızı, mavi, sarı, yeşil gibi renkleri mitolojik anlatıları destekleyecek şekilde etkili kullanmıştır. Yılmaz’ın eserlerinin temel kaynağını oluşturan bu mitoloji kaynaklı imgeler, sanatçının eserlerinde yoğun bir sembolik ve alegorik anlatımı da ortaya çıkarmaktadır.

Meliha Yılmaz’ın resimlerinin biçimsel açıdan üç katmandan oluştuğunu söylemek mümkündür. İlk katmanda otomatist fırça vuruşlarıyla oluşturduğu dışavurumcu tinsel ifade, yaklaşık 12.000 bin yıl önce neolitik dönem insanının yaptığı figüratif unsurlar ile birlikte bütünleşmektedir. İkinci katmanda yer yer öbekselen, derinlik etkisine sahip sıcak ve soğuk renk lekeleri, yumuşak geçişlerle yüzeye dağılırken, sınırları adeta ortadan kaldıran bir etkiyle, mitolojideki zaman (eş süremlilik) kavramına dair göndermeler yapmaktadır. Üçüncü ve son aşamada ise, koyu lekeler arasına hapsedilmiş ve lekelerle birlikte akıp giden çizgisel unsurlar,

plastik etkiyi ve eserde kullanılan imgelerin ritmik tekrarları ile mitolojik anlatımı güçlendirmektedir. İnsanoğlunun, tarihin her döneminde bazı canlı varlıkların, hayali yaratıkların, şekillerin ve nesnelerin bir takım büyülü güçlere ve sembolik anlamlara sahip olduklarını düşünerek, bunlara bazı özel anlamlar yüklediği bilinmektedir. Bu anlamda Yılmaz, bir yandan yaptığı sanat eserini süslerken, diğer yandan da bu figürlere yüklediği anlamlarla onları sembolleştirip bir değer katarak kutsallaştırmıştır. Ayrıca sanatçının araştırma kapsamında incelen tüm eserlerindeki plastik kurguda, figüratif ve sembolik anlatım ile doğrudan mitolojik hikâyeler kullanması ya da kendisinin yeni bir “hikâye” yaratması, imgesel düzeyde kendisine özel olan yaratımlarını ortaya çıkarmaktadır. Bu anlatım, aynı zamanda sanatçının en belirgin üslup özelliğini de ortaya koymaktadır.

“Tarihin Sıfır Noktası Göbekli Tepe Arkeolojik Buluntularının Meliha Yılmaz’ın Eserlerine Yansımaları” başlıklı yapılan bu araştırma ile; tıpkı diğer alanlardaki araştırmacılara kaynaklık etmekte olduğu gibi sanatın farklı alanlarıyla ilgilenenler için de sanatsal dışavurumlarına, Göbekli Tepe özünde ve sembollerin ifade edilişi yönünde daha birçok uygulamanın sanatsal kaygılar odak alınarak örnek oluşturabileceği, sanatın söylemlerinden ve sınırsızlığından hareketle benzer özgün uygulamalara ve eserlere konu olması beklenmektedir. Ayrıca, Göbekli Tepede insan varlığının eserlere etkisi ve gözlem sınırının yalnızca gözleri ile görebildiği yer kadar olmadığı, insanın bu yetisini bilgisi ile harmanladığı ve sonuç olarak dokunulabilir eserlere dönüştürdüğü gözlemlenmiştir. Sanatçı Meliha Yılmaz’ın eserlerinde olduğu gibi.

Sanatçı Özgeçmiş

Meliha Yılmaz, 1969 yılında Kastamonu’da doğmuş, ilk, orta ve lise öğrenimini Kastamonu’da tamamlamıştır. 1990 yılında, Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Bölümünden mezun olmuş, aynı yıl Elmadağ Namık Kemal İlköğretim Okulu’na resim öğretmeni olarak atanmıştır. Gazi üniversitesindeki görevine 1991 yılında okutman olarak başlamıştır. 1993 yılında, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı’nı, 1999 yılında aynı enstitüde Doktora Programı’nı tamamlamıştır. 1997-2003 yılları arası okutman kadrosuyla görevlendirilmiş, Okul Öncesi Öğretmenliği ve Sınıf Öğretmenliği Bölümlerinde Görsel sanatlar eğitimiyle ilgili dersler vermiştir. 2003 yılında, Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı yardımcı doçent kadrosuna atanmıştır. 2010 yılında Plastik Sanatlar alanında doçent unvanını, 2017 yılında ise profesör unvanını almıştır. Yurt içi ve yurt dışı resmi ve özel çeşitli koleksiyonlarda, müzelerde eserleri bulunan Yılmaz, on sekiz kişisel sergi açmış olup, ulusal ve uluslararası düzeyde yüzlerce karma ve grup sergi, bienal, festival, **çalıştay** vb. sanatsal etkinliklere katılmıştır (Yılmaz, 2024).

KAYNAKLAR

- Albayrak, Y. (2019). Göbeklitepe'den Edessa'ya Şanlıurfa. Arkeoloji ve Sanat Yayınları. İstanbul.
- Elmas, H. (2023). Meliha Yılmaz'ın Resimlerinde Varlık Bulan Petroglifler. Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi. Yıl:6, Sayı10, Mart 2023. ISSN: 2667-4815.
- Esin, E. (1972). "KÜN-AY", Ay-Yıldız Motifinin Proto-Türk Devrinden Hakanlılara Kadar İkonografisi, VII. Türk Tarih Kongresi, (Ankara 25-29 Eylül 1970) Bildirileri, Cilt: I, TTK Yayınları, Ankara.
- Çalğan, G. (2015). Güneydoğu Anadolu Bölgesinde Bulunan Seramiksiz Neolitik Döneme Ait Buluntu Merkezi Karahan Tepe (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Campbell, J. (2016). İlkel Mitoloji / Tanrının Maskeleri 1. (Çev: Kudret Emiroğlu) İstanbul: Isık Yayınları. S. 452.
- Colins, A. (2016). Göbeklitepe ve Tanrılarının Doğuşu. Çev: Leyla Tonguç Basmacı (8. Baskı). Alfa Yayınevi
- Çelik, B. (2010). Hamzan Tepe in the light of new finds. Documenta Praehistorica XXXVII
- Deutsches Archäologisches Institut. (2017, Temmuz). Göbekli Tepe Nomination for Inclusion on the World Heritage List. 29.06.2022 tarihinde UNESCO: <https://whc.unesco.org/en/list/1572/documents/> adresinden alındı
- Eliade, M. (1994). Sözlü Yazın. (Çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat). Kuram, kitap: 6, 67-78.
- Etlü, Ö. B. (2016). Göbekli Tepe ve Ön-Türkler. Ankara: Gece Kitaplığı Yayınevi.
- Gökalp, Z. (1974). Türk Medeniyeti Tarihi II. İstanbul: Türk Kültür Yayınevi.
- Halis, G. (2019). Göbeklitepe Sembolizmi. İstanbul: A7 Kitabevi.
- Jung C. G. (2009). İnsan ve Semboller. (Çev: A. N. Babaoğlu). İstanbul: Mas.
- Keserci, V. G. (2021). Göbeklitepe'de Yer Alan Astronomik Sembollerin Sanata Yansımaları ve Özgün Kişisel Uygulamaları (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Kılıç, Y., ve Eser, E. (2019). Göbekli Tepe Ne Anlatıyor: Doğum, Ölüm ve Hayat Döngüsü. III. Uluslararası Bilimler Işığında Yaratılış Kongresi Bildiriler Kitabı. Iğdır Üniversitesi.
- Magli, G. (2016). Sirius and the project of the megalithic enclosures at Göbekli Tepe, Nexus Network Journal
- Sagan, C. (2007). Kozmos Evrenin ve Yaşamın Sırları. (Çev. Reşit Aşçıoğlu). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Salt, A. (2017). Semboller Ansiklopedisi, İstanbul: RM-Bilyay. S.650.
- Satmış, D. (2019). 50 Maddede Göbeklitepe ve Sırları. Kara Karga Yayınları. İstanbul.
- Schmidt K. (2000). Göbekli Tepe, Southeastern Turkey: A Preliminary Report on the 1995-1998 Excavations. Poleorient Vol. Schmidt K. (2000a). Zuerst kam der Tempel, dann die Stard. Vorläufiger Bericht zu den Grabungen am Göbeklitepe und am Gürcütepe 1995-1999 İstanbuler Metteliungen, 7-41.
- Schmidt, K. (2003). The 2003 Campaign at Göbeklitepe (Southeastern Turkey), Neolithic Research, 2/03, Southwest Asian Neolithic Research, 2003.
- Schmidt, K. (2006). Taş çağı avcılarının gizemli kutsal alanı göbekli tepe en eski tapınağı yaparlar. (Çev: Rüstem Aslan). İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları
- Schmidt, K. (2018). Taş çağı avcılarının gizemli kutsal alanı göbekli tepe en eski tapınağı yaparlar. (Çev: Rüstem Aslan). İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Schmidt K., Terberer T. (2011). Erderwärmung als "Motor" der Neolithischen Revolution?. Archäologie in Deutschland, No: 32-35.
- Uyanık, M. (1974). Petroglyphs of South-eastern Anatolia. Graz, Austria: Akademische Druck- u. Verlagsanstalt.
- Yayan, G. ve Hekimoğlu, N. (2023). Meliha Yılmaz'ın Eserlerindeki Türk Mitolojisi Unsurları Üzerine Bir İnceleme. İdil, 105 (2023 Mayıs): s. 633-645.
- Yılmaz, M. ve Bahattin Ceylan, H. (2019). A.R. Penck Eserlerinde Türk Petrogliflerinin İzleri. HUMANITAS - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 7(13), 159-178.

İnternet Kaynakları

- Denk, E. (2022). Balıklıgöl Heykeli. Aktüel Arkeoloji. <https://aktuelarkeoloji.com.tr/kategori/yazilar/balikligol-heykeli> Erişim Tarihi: 07.01.2024
- Maltas, R. (2023). Göbeklitepe'yi insanlık tarihine kazandıran Klaus Schmidt, vefatının 9. yılında anılıyor. <https://www.aa.com.tr/tr/portre/gobeklitepeyi-insanlik-tarihine-kazandiran-klaus-schmidt-vefatinin-9-yilinda-aniliyor/2950118#:~:text=2007'de%20kazı%20heyeti%20başkanı,için%20önemli%20içerikler%20ortaya%20çıkıktı> Erişim Tarihi: 14.01.2024
- Medium.com (2018). Göbeklitepe. <https://medium.com/@lagaribey/g%C3%B6beklitepe-943b23ff53d2> Erişim Tarihi: 16.01.2024
- Şimşek, K. (2023). Orta Asya'dan Antalya'ya Uzanan Kün-Ay Tamgası. <https://www.lidergazete.com/orta-asya-dan-antalya-ya-uzanan-kun-ay-tamgası-h183891.htm> Erişim Tarihi: 14.01.2024

- Tracy B. Henley & Lani P. Lyman-Henley (2019). The Snakes of Göbekli Tepe: An Ethological Consideration. Article in Neo-Lithics. <https://www.researchgate.net/publication/337914981> Erişim Tarihi: 01.01.2024
- UNESCO, (2018). UNESCO Türkiye Millî Komisyonu, UNESCO Dünya Mirası Listesi. <http://www.unesco.org.tr/Pages/125/122/UNESCO-D%C3%BCnnya-Miras%C4%B1-Listesi> Erişim Tarihi: 16.12.2023
- Uyar, H. (2017). Göbekli Tepe ve Turna Kuşu Sembolizmi. <https://akademyadergisi.com/gobekli-tepe-ve-turna-kusu-sembolizmi/> Erişim Tarihi: 01.01.2024
- Yelken, K. (2024). Göbekli Tepe-4: Gizemli Tapınağın Şifreleri. <https://www.kenanyelken.com/gobekli-tepe-figurler-semboller> Erişim Tarihi: 06.01.2024
- Yılmaz, M. (2019). Meliha Yılmaz "Eş Sürem" Kişisel Resim Sergisi Manifestosu & Personal Painting Exhibition Manifesto. 03-17 Mayıs 2019. Ankara. (<https://www.ankarakultursanat.com/meliha-yilmaz-resim-sergisi-es-surem> Erişim Tarihi: 15.01.2024)

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. Bereketli Hilal ya da Münbit Hilâl. https://www.facebook.com/901317206631741/photos/a.901869613243167/4872606389502783/?paipv=0&eav=AfZ8kHiSjml-7Gy_dMEyUhpKIs0A03CuXMTJi-6oFKKoNdy2J0FWUuTzMuE3PzYsis&_rdr, Erişim tarihi: 13.12.2023
- Görsel 2. Küçük, E. "Göbekli Tepe kazı alanının havadan görünümü", 2019, Şanlıurfa. <https://nereye.com.tr/gobeklitepenin-kesfi-solenler-ve-neolitik-bulunsular/>, Erişim tarihi: 13.12.2023
- Görsel 3. Megalithomania, "Göbekli Tepe kazı alanı", 2019, Şanlıurfa. <https://www.megalithomania.co.uk/eastern-turkey.html>, Erişim tarihi: 13.12.2023
- Görsel 4. Yılmaz, M. "İsimsiz", 2023, TÜAB, 40x40 cm, Ankara. Fotoğraf: Turkaya, A. (2024). Sanatçının kişisel resim sergisinden çekilmiştir.
- Görsel 5. a) Blogspot, "H ve Kün-Ay Sembolü", Şanlıurfa. <http://1.bp.blogspot.com/-etotrGIWkTE/VHNcro5Kj3I/AAAAAJNO/NfMwFcl-Lk/s1600/Imagine.jpg>, Erişim Tarihi: 01.01.2024
- b) Twitter, "Yılan figürü" Şanlıurfa. <https://twitter.com/juramentadox/status/1344387185395953223>, Erişim Tarihi: 01.01.2024
- c) Pinterest, "Turna kuşu tasviri", Şanlıurfa. <https://tr.pinterest.com/pin/260371227310102/>, Erişim Tarihi: 01.01.2024
- Görsel 6. Facebook, "Uygur Türklerine ait Kün-Ay ikonografileri", Şanlıurfa. <https://www.facebook.com/10755elcuklu/photos/a.1177579125606772/1175038785860806/?type=3>, Erişim Tarihi: 17.01.2024
- Görsel 7. Yılmaz, M. "İsimsiz", 2023, TÜAB, 40x40 cm, Ankara. Fotoğraf: Turkaya, A. (2024). Sanatçının kişisel resim sergisinden çekilmiştir.
- Görsel 8. a) Yelken, K. "Ejderha/timsah görünümlü sürüngen kabartmaları", Şanlıurfa. <https://www.kenanyelken.com/gobekli-tepe-figurler-semboller>, Erişim Tarihi: 06.01.2024
- b) Yelken, K. "Ejderha/timsah görünümlü sürüngen kabartmaları", Şanlıurfa. <https://www.kenanyelken.com/gobekli-tepe-figurler-semboller>, Erişim Tarihi: 06.01.2024
- Görsel 9. a) Defineanlamı.com, "Dairesel (Güneş) sembolü". <https://www.defineanlami.com/define-tuzak-isaretleri/>, Erişim Tarihi: 06.01.2024
- b) Sergeyeve, S. "Dairesel (Güneş) sembolü", 2017, Şanlıurfa. <https://www.kosulsuz-sevgi.com/genel/gobekli-tepe-sutunlarindaki-sembollerin-anlami/>, Erişim Tarihi: 06.01.2024
- c) Sergeyeve, S. "Dairesel (Güneş) sembolü", 2017, Şanlıurfa. <https://www.kosulsuz-sevgi.com/genel/gobekli-tepe-sutunlarindaki-sembollerin-anlami/>, Erişim Tarihi: 06.01.2024
- Görsel 10. Yılmaz, M. "İsimsiz", 2023, TÜAB, 40x40 cm, Ankara. Fotoğraf: Turkaya, A. (2024). Sanatçının kişisel resim sergisinden çekilmiştir.
- Görsel 11. a) Citynews-today, "Yılan figürleri", Şanlıurfa. <https://citynews-today.stgy.ovh/~media/horizontal-hi/57278932317520/un-particolare-dei-bassorilievi-di-gobekli-tepe-2.jpg>, Erişim Tarihi: 01.01.2024
- b) Wikipedia, "Turna figürü", Şanlıurfa. <https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:G%C3%B6bekli2012-1.jpg>, Erişim Tarihi: 01.01.2024
- c) Worldhistory, "Tilki figürü", Şanlıurfa. <https://www.worldhistory.org/image/12475/gobekli-tepe-pillar-wit-h-sculpture-of-a-fox/>, Erişim Tarihi: 06.01.2024
- Görsel 12. Yılmaz, M. "İsimsiz", 2023, TÜAB, 30x30 cm, Ankara. Fotoğraf: Turkaya, A. (2024). Sanatçının kişisel resim sergisinden çekilmiştir.
- Görsel 13. a) Üstün, S. "Urfa Adamı heykeli", Şanlıurfa, 1993. <https://suleymanustun.com/urfa-adami/>, Erişim Tarihi: 07.01.2024
- b) Arkeofili, "Urfa Adamı heykeli", Şanlıurfa, 1993. <https://arkeofili.com/dunyanin-ilk-gercek-boyutlu-insan-heykeli-urfa-adami/>, Erişim Tarihi: 07.01.2024

- Görsel 14. Yılmaz, M. "İsimsiz", 2022, TÜAB, 100x120 cm, Ankara. Fotoğraf: Turkaya, A. (2024). Sanatçının kişisel resim sergisinden çekilmiştir.
- Görsel 15. a) Aktüel Arkeoloji Dergisi, "Mahfaza D-Sütun 43'de yer alan semboller ve çözümlenmeleri", Şanlıurfa. <https://www.facebook.com/aktuelarkeoloji/photos/a.125056194187518/1756642187695569/?type=3>, Erişim Tarihi: 06.01.2024
b) Bostan, M. "Mahfaza D-Sütun 43'de yer alan semboller ve çözümlenmeleri" <https://www.wearethehippies.com/gobekli-tepe-samanlarinin-derin-kozmik-kulturu/>, Erişim Tarihi: 06.01.2024
- Görsel 16. a) Albayrak, Y. "Göbekli Tepe'den Hayvan Tasvirleri", 2023, Şanlıurfa. Dodo Kuşu figürleri. <https://dergi-park.org.tr/download/article-file/3018780>, Erişim Tarihi: 11.01.2024
b) Collins, A. "Dodo Kuşu figürleri", Şanlıurfa. <https://www.andrewcollins.com/pics/04%20&%2005%20Gobekli%20dodo%20and%20illustration.jpg>, Erişim Tarihi: 11.01.2024



ERKİN Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi

ERKİN International Journal of Art and Design Research

e-ISSN: 3023-5057 ERKİN, Mayıs 2024, 2(1): 65-79

Yayoi Kusama'nın Eserlerinde Görülen Nokta İngesinin Psikolojik Analizi

Psychological Analysis of the
Point Image Seen in Yayoi Kusama's Works

Nida KAN¹

¹Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara

· nidaozgur0621@gmail.com · ORCID > 0000-0001-6190-0270

Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/Received: 29 Nisan/April 2024

Kabul Tarihi/Accepted: 23 Mayıs/May 2024

Yıl/Year: 2024 | **Cilt-Volume:** 2 | **Sayı-Issue:** 1 | **Sayfa/Pages:** 65-79

Atıf/Cite as: Kan, N. "Yayoi Kusama'nın Eserlerinde Görülen Nokta İngesinin Psikolojik Analizi"
ERKİN, 2(1), Mayıs 2024: 65-79.

YAYOI KUSAMA'NIN ESERLERİNDE GÖRÜLEN NOKTA İMGESİNİN PSİKOLOJİK ANALİZİ

ÖZ

Yayoi Kusama, yaratıcı kişiliğe sahip olan, yaşayan, en önemli avant garde sanatçılarından biridir. Sanatçı birçok sanat disiplinde eserler üretmiştir. Çocukluk yıllarında başlayan, noktalar şeklinde gördüğü obsesyonları, psikolojisini olumsuz yönde etkilemiş ve bu durum onun sanat üslubuna yansımıştır. Takıntı şeklinde zihninde oluşan noktaları, eserlerinde kullanarak, duygularını dışa yansıtmiş ve sanatın iyileştirici yönünden yararlanmışır. Eserlerinde kullandığı noktalar, kabak formları, motifler, aynalar ve sonsuzluk göstergeleri kendi kendini tedavi etmesinin bir yönünü oluşturmaktadır. Yaptığı eserleriyle hem hayatı sorgulamakta hem de izleyiciyi sanat yapıtının içine çekerek izleyicinin de kendisini sorgulamasını sağlamaktadır.

Araştırmanın amacı, Yayoi Kusama'nın eserlerinde görülen nokta imgesinin ele alınmasıdır. Çalışma; bilimsel araştırma yöntemlerinden olan nitel araştırma yöntemiyle bağlantılı olarak, literatür taraması ve betimsel analiz yöntemi ile oluşturulmuştur. Araştırma verileri, konuyu içeren ulusal ve uluslararası makaleler, kitaplar, internet kaynakları, görsel kaynaklar ve konu ile ilgili eserlerin incelenmesiyle elde edilmiştir. Veri analizinde betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, Yayoi Kusama'nın çocukluk yıllarında, zihninde noktalar görüntüsüne dönüşen takıntılarının, psikolojisini etkilediği ve araştırmada ele alınan eserlerine, yansıdığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Yayoi Kusama, Sanat, İmge, Psikolojik, Nokta.



PSYCHOLOGICAL ANALYSIS OF THE POINT IMAGE SEEN IN YAYOI KUSAMA'S WORKS

ABSTRACT

Yayoi Kusama is one of the most important living avant-garde artists with a creative personality. The artist has produced works in many art disciplines. His obsessions, which he saw in the form of dots, which started in his childhood, had a negative impact on his psychology, and this was reflected in his artistic style. By using the points that formed in his mind in the form of obsession in his works, he reflected his emotions and benefited from the healing aspect of art. The dots, pumpkin forms, motifs, mirrors and infinity indicators he uses in his works constitute

an aspect of his self-treatment. With his works, he both questions life and draws the viewer into his work of art, making the viewer question himself.

The aim of the research is to examine the dot image seen in Yayoi Kusama's works. Study; It was created by literature review and descriptive analysis method in connection with the qualitative research method, which is one of the scientific research methods. Research data was obtained by examining national and international articles, books, internet resources, visual resources and works on the subject. Descriptive analysis method was used in data analysis. As a result of the research, it was seen that Yayoi Kusama's obsessions, which turned into the image of dots in her mind during her childhood, affected her psychology and were reflected in her works examined in the research.

Keywords: Yayoi Kusama, Art, Image, Psychological, Point.



GİRİŞ

Yayoi Kusama; yaratıcı kişiliğe sahip olan, çalıştığı her disiplinde önemli başarılarla imza atan bir sanatçıdır. Sanatçı minimalizm, pop art, happeing, soyut ekspresyonizm ve sürrealizm alanlarında eserler üretmiş olup aynı zamanda heykel, baskı, resim, seramik, şiir, sinema ve yazarlık gibi sanat alanlarında da disiplinler arası çalışmıştır. Kusama ilk resim yaptığı yıllarda Georgia O'Keeffe'nin sürrealist yaklaşımını benimsemiş ilerleyen yıllarda pop Art, minimalizm ve feminist sanat ile ilgili yaptığı çalışmalarıyla dikkat çekmiştir. "Reina Sofia", "Pompidou", "Tate", "Whitney", "Victoria", "Miro", "Gagosian", "Moma" gibi önemli merkezlerde sergiler açmıştır. Uluslararası sanat fuarlarına ve önemli bienallere katılmış, ünlü "Luois Vuitton" giyim mağazası ile tasarım sözleşmesi yapmıştır. Sanatçı hayatındaki belli dönemlerinde halüsinasyonla uğraşmış, güvensizlik ve şüphe problemleri yaşamış, hayatı korkunç bulmuş bu kaygılarından kurtulmak için sürekli yazarak, çizerek ve boyayarak huzur bulmaya çalışmıştır (Kıran,2013, s.118).

Yayoi Kusama'nın çocukluk yıllarında başlayan obsesyonları her yerde ağlar, çiçekler ve fakat çoğunlukla da noktalar görmesine sebep olmuştur (Heartney, 2008, s. 196). Sanatçı, yaşam için gerekli gücü toplamak amacıyla hayatını sanata adanmış ve sanatı bir terapi olarak kullanmıştır. Böylece sanatçı nokta ya da ağ motiflerini çizimlerinde ve sanatında kullanarak üslubunu oluşturmuştur. Kusama için, sanat yapmak; bir çeşit iyileşme, terapi ve yaşama sevincini ifade etmektedir. Sanatsal bir biçim olarak devamlı tekrarlı formlar oluşturmuştur (Öztürk, 2018, s.31,32). Sanatçı çalışmalarında motifleri örüntü şeklinde tekrarlı kullanarak, tasarımlarını oluşturmaktadır. Yani formları ve kalıpları bir araya getirip biriktirip tekrarlı kullanmaktadır. Yayoi Kusama'nın pratiğinde, tekrar ve biriktirme, sanat yapma

teknikleri olarak işlev görmektedir. Ayrıca izleyicinin yorumlaması ve etkileşim kurması için görsel bir dil işlevi görmektedir. Kusama için bu görsel dil, ünlü nokta ve ağ kullanımıyla sonuçlanmıştır (Scardifield, 2009, s. 9). Kusama'nın her yerde noktalar görmesi şeklinde ortaya çıkan obsesyonları, sanatında noktaları kullanmasına sebep olmuştur. Sanatçının birçok eserinde dairesel formlar bulunmaktadır. Sanatçı obsesyonlarını sanatına aktararak sanatın iyileştirici rolünü kullanmış ve bu durum sanatçının rahatlamasına neden olmuştur. Burada iki yönlü bir bakış açısı oluşmuştur. Hastalığını eserlerine yansıtarak çok iyi eserler üretmiş, iyi eserler üretirken de sanat ona iyi gelmiştir. Özellikle hastalığının farkında olup kabul edilmesi, hastalığıyla barışık olması en önemli noktalardan biridir. Bu farkındalık sanatçının obsesyonlarını ve hissettiklerini sanatına aktarmasını sağlamıştır.

Araştırmanın amacı, Yayoi Kusama'nın eserlerinde görülen nokta imgesinin ele alınmasıdır. Çalışma; bilimsel araştırma yöntemlerinden olan nitel araştırma yöntemiyle bağlantılı olarak, literatür taraması ve betimsel analiz yöntemi ile oluşturulmuştur. Araştırma verileri, konuyu içeren ulusal ve uluslararası makaleler, kitaplar, internet kaynakları, görsel kaynaklar ve konu ile ilgili eserlerin incelenmesiyle elde edilmiştir. Veri analizinde betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır.

YAYOI KUSAMA'NIN HAYATI

Yayoi Kusama, 1929 yılında Japonya'nın Matsumoto kentinde doğmuş ve ülkesi savaş halindeyken büyümüştür. Yayoi Kusama'nın Çocukluğundan itibaren başlayan takıntıları noktalar ve ağlar görmesine sebep olmuştur. Böylece 10 yaşından itibaren resimlerine, kırmızı nokta ve ağ resimleri çizerek başlamıştır (Heartney, 2008, s.196). Sanatçının annesi resim yapmasını istememiş ve ablası gibi erken yaşta evlenmesi için baskı yapmıştır. Sanatçı annesinin isteğini kabul etmemiş ve evden ayrılmıştır (Monro, 2012, S.78). Böylece annesinin baskısı, savaşın Japonya'da oluşturduğu zor yaşam koşulları ve ekonomik sıkıntılar, Kusama'nın üzerinde olumsuz bir etki yaratmıştır. Ülkesinde Klasik Japon Resim eğitimi alan sanatçı daha yaratıcı ve özgür çalışabilmek için ABD'ye gitmeye karar vermiştir (Kıran,2013, s.119). Böylece Kusama da savaşın oluşturduğu olumsuz etkiler yüzünden birçok sanatçı gibi New-York'a taşınmıştır. Sanatçı "New York'a geldikten sonra ABD'de oldukça mütevazı koşullarda tek bir odada aylarca pek dışarı çıkmadan resim yaparak yaşama tutunmuştur. New York'un sanat ortamında olup bitenleri de takip etmiş, tuvale yoğunlaşmış, birkaç ay sonra da tuval çalışmalarında Mark Rothko ile Barnett Newman'ın etkisinde kaldığı gözlemlenmiştir (Keekan, 2012, S.68). Bu dönemki eserlerinde obsesyonlarıyla bağlantılı olarak ortaya çıkan motifsel tekrarlar vardır. Özellikle bu motifler aynalar, metal yüzeyler, bal kabağı, yuvarlak formlar ve çizgiden oluşmaktadır. Aynalara ve metal yüzeylere nesnelere yansıtılarak sonsuzluk duygusunu oluşturmak için enstalasyonlar yapmıştır (Kıran, 2013, S.120).

1960'lı yıllarda performas sanatına yönelerek feminist ve popüler kültüre yönelik eserler vermiş olup Avant-garde" sanat anlayışını devam ettirmiştir. Feminist yaklaşımlı performans sanatı kadınların günlük kullandığı nesnelere ilişkilendirilmiştir. Sanatçı bu eserlerini "yığma heykeller" olarak adlandırmaktadır (Bell 2012, s.89). Sanatçı bu yıllarda katıldığı festival ve sokak gösterilerinde insan vücudunu puantiye şeklinde boyamıştır (Heartney, 2008, s.196).

Bu yoğun sanat etkinlikleri ve sansasyonel yaşamı Kusama'nın sağlığını olumsuz etkilemiş ve ruhsal durumu bozulmuş ve 1970'li yıllarda Japonya'ya geri dönmüştür (Matsumoto, 2012, s.79). Japonya'da kendi isteğiyle evine yakın bir akıl hastanesine yatmıştır. Akıl hastanesine yattığı yıllarda edebiyat alanında eserler üretmiştir.1980 yılında tekrar takıntılı formlarına dönmüş heykel ve resimler üretmiştir (Heartney, 2008, s.196). Günümüzde 90'lı yaşlarında olan sanatçı obsesyonlarıyla bağlantılı olarak yuvarlak formları çeşitli büyüklüklerde çalışmaya devam etmektedir. Yaptığı tüm eserlerinde yuvarlak form kullanmaktadır. Takıntıları sanat üslubunu belirlemiş ve özgün kişiliğini oluşturmuştur. Sanatçı atölyesine yakın bulunan akıl hastanesinde yatmakta olup her gün gidip atölyesinde çalışmaktadır (Bulut, 2019, s.26,27).

YAYOI KUSAMA'NIN ESERLERİNDE NOKTA İMGESİNİN PSİKOLOJİK ANLAMINA

Kişinin kendisini, belli bir zihin içeriğinden kurtaramamasına (yineleyici ve sürekliliği olması) obsesyon denir. Bu zihin içeriği; bir düşünce, dürtü, zorlanma, düşlem ya da bunların karışımından oluşan bir biçimde yaşanabilir. Kişi sahip olmak istemediği bu deneyimin varlığı (zorla ve istenmeden geliyor gibi yaşanan) ile belirgin rahatsızlık/kayı duyar. Bu rahatsızlık ondan kurtulmak ya da ona direnmek ile ilgili çabaların kaynağıdır (Tükel ve Demet,2017, s.10). Sanatçının, düşünce sisteminde obsesyon şeklinde tekrarlayan ve psikolojisine yansıyan noktalar, eserinde de aynı şekilde tekrarlar oluşturmaktadır.

Psikoloji insan davranışlarını tanımlayan, açıklayan ve zihinsel süreçlerini bilimsel olarak ortaya çıkaran uygulamalı bir alandır. Psikoloji alanında bir araştırma yürütülürken insanların davranışlarını ve zihinsel süreçlerini tanımlamak, açıklamak, tahmin etmek ve varılan sonuçlardan yararlanarak insanlık yararına düzenlemeler yapmak arzusu hâkimdir (Karakale, 2016, s.5). Sanatçılar tüm farklı özelliklerine rağmen birer insandır ve bir psikolojiye sahiptir. Sanat ve psikoloji etkileşim içinde olup sanatçının yapmış olduğu eserlere, psikolojisi yansımaktadır (Ayaydin, 2020, s.9). Sanatçılar farklı sanat formlarına, iç dünyalarını yansıtmışlardır. Sanatın sanatçı psikolojisi üzerinde derinlemesine ve olumlu etkiler yarattığı doğrulanmıştır. Sanat, duygusal ifadenin bir aracı olmanın ötesinde, sanatçıların zihinsel sağlığına ve ruh haline etki eden bir güçtür. Renklerin, formların ve do-

kuların bir araya geldiği sanat eserleri, sanatçının duygusal ve zihinsel dünyasına ulaşarak içsel dengeyi sağlar. Bu denge, stresi azaltmak, anksiyeteyi hafifletmek, ruhsal rahatlamayı desteklemek ve yaratıcılığı artırmak için önemlidir. Sanat, sanatçıların iç dünyalarını ifade etmek ve duygusal yüklerini hafifletmek için sığınabilecekleri güvenli ve özgür bir alan sunar. Farklı renklerin, desenlerin, şekillerin ve kompozisyonların kullanılması, duyguların karmaşıklığını ifade etmenin güçlü bir yoludur. Bir tuvalin, bir heykelin veya bir sanat eserini oluşturmak için önünde geçirilen zaman, sanatçıların içlerinde biriken sevinç, hüznün, öfke veya hayal kırıklığını anlamalarına ve ifade etmelerine yardımcı olur. Bu özgür ifade, içsel dengeyi koruma, stresi azaltma ve zihinsel rahatlamayı sağlama noktasında önemli bir rol oynar. Özellikle duygusal olarak negatif hissedilen zamanlarda, sanatın sağladığı bu duygusal rahatlama, insanların zihnindeki gerginliği hafifletirken duygusal bir çıkış yolu sunar. Sanatı bu şekilde kullanan sanatçılardan biri de Yayoi Kusama'dır.



Görsel 1. Yayoi Kusama, *10 yaşındayken çizdiği annesinin Portresi*, 1939, Karakalem Çalışması.

Sanatçı annesinin portresini;(Görsel 1)10 yaşındayken yapmıştır ve eser karakalem çalışmasıdır. Eserin her yerinde, küçük büyük ve farklı tonlarda noktalar görülmektedir. Portrede annesini gözlerini kapalı, başı hafif öne eğik, küçük ağızlı, geleneksel Japon kıyafetli ve saçları geriye doğru dalgalanmış bir şekilde tasvir etmiştir. Resmin arka kısmında annesinin saçlarının tersi yönünde rüzgâr şeklinde, açık koyu karalamalar ve ince kalın çizgiler yer almaktadır.

Kişinin aklından bir türlü çıkmayan düşünce ve görüntülere takıntılar denir. Takıntıyı ortadan kaldıracak eylemlere de dürtüler denir (Dennis,2021, s.14). Ayrıca takıntılar, bireyin bilincine istenmeden gelen, anlamsız ısrarlı düşünceler olan kendisine rahatsızlık veren anksiyete oluşturan imgelerdir (Yılmaz,2018). Takıntılar uzun süreliğine kaybolmazlar (Dennis,2021, s.14). Yayoi Kusama'nın 10 yaşında bilincine istenmeden gelen her yerde gördüğü noktalar ve ağlar, ısrarlı düşünceler olup sanatçıya rahatsızlık vermiştir ve Kusama'da anksiyete oluşturmuştur. Kusama, bu dönemden itibaren, bol bol çizmeye başlamış, noktalar şeklinde ortaya çıkan takıntılarını eserlerine yansıtarak kendini iyileştirmenin yolunu bulmuştur.

Varlıklı bir ailenin küçük kızıdır ama mutlu değildir. Gözü dışarda olan bir baba ile ihanete uğrayan annesinin bunalımlı hali arasında kalmıştır. Annesi ise Yayoi Kusama üzerinde baskı uygular, resim yapmasını hiç istemez (Bulut, 2019). Annesinin başı öne eğik ve gözleri kapalıdır ve sanatçı eserinde, annesinin suratını böyle tasvir ederek, belki de annesinin hastalığını ve resim yapmasını onaylamasını istemiş olabilir. Çünkü annesi resim yapmasını istememektedir. Sonuç olarak Kusama'nın eserinde noktalar şeklinde ortaya çıkan obsesyonları görülmektedir ve sanatçının iç dünyasını yansıtmaktadır.



Görsel 2. Yayoi Kusama, *Doğu Denizi*, 1957, Tuval Üzerine Yağlıboya.

Sanatçı Doğu Denizi (Görsel 2) adlı çalışmasını, Amerika'ya taşındığı yıllarda 28 yaşındayken yapmıştır. Kusama, eserinde takıntılılarıyla ilişkili olarak; her yere dağılan çizgi şeklinde, noktalar kullanmıştır. Sanatçı psikolojisini, yapmış olduğu esere yansıtmıştır. Resim koyu tonlarda yapılmıştır ve resmin üzerinde açık tonlarda noktalar bulunmaktadır. Eserin merkezinde, düzensiz küçük bir nokta bulunmakta olup küçükten büyüğe doğru iç içe geçmiş noktalar görülmektedir.

Merkezde, küçük siyah bir nokta bulunmakta; siyah noktayı, çevreleyen geniş bir alana sahip mor renk ve mor rengin de etrafını da ince bir halka şeklinde, sarı tonlarda bir renk çevrelemektedir. Resimde ortada siyah alanda görülen nokta kendisi ve kendisini çevreleyen yuvarlaklarda takıntıları ile ilişkili olabilir. Çünkü Yayoi Kusama Amerika'da zor koşullar altında yaşamış ve sanatçı çalışmalarına devam etmiş, galerilere satış yapmak için çaba sarf etmiştir. Amerika'da hiç dışarı çıkmadan tek bir odada yaşayan sanatçının, gittikçe psikolojisi bozulmuş ve ekonomik açıdan da zor günler yaşamıştır. Kusama'nın psikolojisini bozan sadece çocukluk dönemi ebeveynlerinin sorunlu ilişkisi olmamıştır. Parasız kalmaktan kötü işlerde çalışması, yemek alacak kadar parasının olmaması ve tek başınalık onun psikolojik sorunlar Yaşamasına sebep olmuştur. Sanatçı eserlerinde noktaları farklı disiplinlerde kullanarak noktalara farklı anlamlar yüklemiştir. Noktalar gittikçe kavramsal sanata dönüşmüş ve eserleri içerik olarak zengin anlamlar ifade etmeye başlamıştır. Sanatçı yaşamı boyunca gördüklerini, yaşadıklarını ve düşündüklerini eserlerine yansıtarak anlatmaktadır.

Bir hastalığın sanatçı üzerinde yaratıcılığa dönüşmesi, sanatçının hangi konuyu ele aldığı ve hangi materyalde duyguyu algıya dönüştürdüğüyle ilişkilidir (Hanson, 2005). Ayrıca Yaratıcılık kişinin bazen kendinde gördüğü eksikliği fark ederek, özgün, alışılmışın dışında olanı kurgulayabilme becerisidir. Kusama noktaları tüm çalışmalarında kullanmış ve birçok materyal üzerine aktararak yaratıcılığa dönüştürmüştür. Burada ayırıcı konu sanat mı hastalığı iyileştirir yoksa hastalık mı sanatı iyileştirir konusu önemli bir noktadır. Sanatçının eserinde de görüldüğü gibi; takıntıları oluşturulan noktalar sanatına yansyarak eserinin ortaya çıkmasını sağlayarak kendisini ifade etmesini sağlamıştır ve sanatın iyileştirici yönünü kullanarak da kendisini tedavi etme şansını bulmuştur. Kısaca diyebiliriz ki, Kusama'nın bu eserinde de noktalar yer almakta olup, sanat Kusama için obsesyonlarından bir kaçış, bir sığınak ve sürekli üretmektir.



Görsel 3. Yayoi Kusama, "Nergis Bahçeleri" (Narcissus Garden), 1966, Yerleştirme.

Yayoi Kusama, “Nergis Bahçeleri” (Görsel 3) isimli eserinde, su üzerinde 1500 adet küre kullanmıştır. Suyun içinde bulunan küreler metal yüzeyli olup metal yüzeyin hem suya yansımaları hem de suyun kendi yansıtıcı özelliğinden yararlanılmıştır. Psikolojisinde takıntı şeklinde yer eden noktaları, bu sefer enstalasyon çalışmasının içinde kullanmış ve bilinçdışını açığa çıkarıp, duygularını eserine yansıtarak, özgün bir sanat dili oluşturmuştur.

Sanatçının enstalasyon çalışmasında yer alan metal küreler hem aynayı hem de Narkissos havuzunu uyandırmaktadır. Eserde, Yunan mitolojisinde Narcissus'un su yüzeyinde kendi yansımaya duyduğu aşkla, suda boğulmasına vurgu yaparak izleyicinin kendisiyle yüzleşmesini sağlamaktadır (Orhan, 2019, s.26). Böylece Kusama, mekânda yer alan kürelere ve suya bakan izleyicinin kendi yüzünün yansımaları görmesini sağlayarak kendisinin tekrarlarını oluşturmasını sağlar, ortamı büyütür ve abartır (Aleph, 2018, s.1). Tıpkı kendi zihnindeki nokta tekrarları gibi izleyicinin de mekânda tekrarlarını oluşturur.

Enstalasyon çalışmalarıyla sanatçılar, sanatı yaşamla birleştirmişlerdir. Enstalasyon çalışmalarında sanatçılar, dışarıdan bakılan eser yerine, gezilen, gezerken farklı hislerin ortaya çıkarıldığı, mekanlar oluşturmuşlardır (Antmen, 2008, s.176). Kusama'nın enstalasyon çalışmasındaki amacı izleyiciyi unutmayaacağı bir deneyimin içine çekerek eserin sadece izleyici ile buluşması değil, onu geçmişine götürüp kendisini sorgulamasını sağlamak ve hatta onu sarsmaktır (Graf, 2008, s.9). Kusama psikolojisini eserine yansıtarak, zihninde tekrarlar şeklinde oluşan noktaları, bu eserde metal kürelere dönüştürmüş, aynı yapıda birbirine benzeyen küreler tekrarlar şeklinde mekân içinde yer almıştır. Sanatçı eseriyle, izleyicide sonsuzluk hissini uyandırmak istemiştir.

Eserde izleyici, sanatçının gizli kalmış yönleriyle, bir ilişki içine girmektedir ve eser izleyiciye sonsuz bir fırsat sunmaktadır (Gökçe, 2016, s. 1233). Sanatçı, eserinde yer alan ve gündelik yaşantıya ait olan bu nesnelere; izleyicinin kendisini, kimliğini, benliklerini, ruh hallerini sorgulamasını istemektedir. Yayoi Kusama kendisini gerçekleştirme, acılarıyla baş etme, onaylanma isteğiyle ürettiği çalışmasında aynı zamanda izleyicinin de kendisini görmesini sağlamaktadır. Sanatçı obsesyonlarıyla oluşturduğu sanat üslubunda, kullandığı yuvarlak formları değişik açılarda ve büyüklüklerde kullanarak izleyiciyi sanatının içine çekmektedir.



Görsel 4. Yayoi Kusama, *Harry Shunk, Janos Kender, Anatomik Patlama*, 1968, Sokak performansı, New York.

Sanatçı Anatomik Patlama (Görsel 4) adlı sokak gösterisini, şiddete karşı çıkmak için Vietnam Savaşı sırasında Amerika'da ve New York Menkul Kıymetler Borsası'nın karşısında gerçekleştirmiştir. Kusama, şiddete çıplak vücut boyama ve cinsellik içeren performans sanatlarıyla karşılık vermektedir. Sanatçı, gösterisi için çıplak dansçılar bulup dansçıların vücutlarını noktalarla boyamıştır. Psikolojisinde tekrarlar şeklinde oluşan nokta takıntılarını sanatçı bu kez, kendisinin ve dansçıların vücudunda kullanmıştır. Böylece sanatçı kendisinin ve dansçıların vücudunu, sanat eserine dönüştürmüştür. Bu performans sanatında da görüldüğü gibi, eserlerinde sıklıkla kullandığı nokta desenlerini her sanat disiplinde kullanmıştır.

Sanatçı Amerika'da vücudunu bir iletişim aracı olarak kullanmaya başlamaktadır (SooJin, 2014). Kusama bu işlerini "yığma heykeller" olarak adlandırır (Bell 2012, s.89). Kusama babasının çapkınlıklarını annesi için takip etmiş ve bu durum onda ilerde ilişkilerinde bir sorun oluşturmuştur. Bundan dolayı sanatçı bedenini bir iletişim aracı olarak kullanarak ve cinsel içerikli mesajlar iletmıştır. Sanat, her şeyden önce sanatçının kendi bedeniyle ifade edilebilen ve sergilenebilen bir yol olmuştur. Bedenleri takıntılılarıyla ilişkili olarak noktalarla boyamıştır. Ayrıca takıntılılarıyla ilişkili olarak sanatçının psikolojisi bazen karamsar içe dönük, bazen coşkulu ama her zaman da yaratıcı bir kişiliğe sahip olmuştur.

Performans sanatında "insan bedeni" sanat eserinin içerisinde yer almaktadır ve insan bedeni sanat eserinin kendisi haline gelmektedir. Performans sanatı tam bir doğallık içerisinde sunulmakta olup insanlar sanatla daha çok iç içe olmaktadır. Sanatçı daha çok insana ulaşmakta ve kendini daha iyi ifade etmektedir. Bedenin deneyimlenmesi vardır. Böylece performans sanatı, feminist ve eşcinsel kimliklerin sorgulandığı ve gösterildiği sanatsal etkinlikler içerisinde de oldukça etkili

olmuştur (Martinez ve Demiral, 2014, s. 186). Sanatçı için sanat yapmak zihnindeki takıntılardan kurtulmak için bir araçtır. Sanatçı bu şekilde bilinçaltını dışa vurmaktadır ve sanatın iyileştirici yönünü kullanmaktadır.

Buradan şunu anlıyoruz, sanatçı sanatı ile duygularını kontrol altına almakta, psikolojisini olumlu yönde etkilemekte, bilinçdışını açığa çıkarmakta ve sanatıyla kendisini tedavi etmektedir. Sanat yaparak sanatın iyileştirici gücünü kullanmaktadır ve hastalığını olumlu yöne çevirerek yaratıcılığını açığa çıkarmaktadır.



Görsel 5. Yayoi Kusama, *Louis Vuitton Vitrin Tasarımı*, 2012, London.

Yayoi Kusama, 2012 yılında (Görsel 5), Louis Vuitton'un en büyüleyici koleksiyonlarından birini tasarlamıştır. Sanatçı eserinde kullandığı beneklerle gerçek dünyadan kaçmış ve iç dünyasına sığınmıştır. Eser sanatçının evreni ve dünyayı nasıl gördüğünü yansıtmaktadır. Kusama, enstalasyonun çalışmasının içerisinde yer almakta olup kırmızı saçlı, gözlüklü, elinde kırmızı puantiyeli bir çanta ve üzerinde de kırmızı puantiyeli bir elbise vardır. Eserin arka fonunda kırmızı noktalar yer almaktadır. Kırmızı noktaları beyaz renk üzerinde kullanarak noktalara vurgu oluşturmuş ve göze çarpmasını sağlamıştır. Zeminde, ahtapotun ayaklarını andıran yukarı doru daralan kıvrımlar yer almaktadır.

Sanatçının, bu enstalasyon çalışması çevreden bağımsız olmayıp sanat nesnesini, mekânın nitelikleriyle beraber kullanarak izleyiciyi de sanatın içine katmaktadır. İzleyici eserde mekanla beraber var olmakta ve mekânı deneylemektedir. Sanatçı psikolojisinin yarattığı acıları, saplantılı nokta motiflerini, eserinde kullanarak sanatın arındırıcı ve psikoanalitik özelliğinden yararlanmaktadır. Onun takıntılarını kabul etmesi yaratma sürecini olumlu etkilemiş ve devamlı eser üretmesini sağlamıştır. Belki devamlı çalışarak zihninin konuşmasını ve düşünmesini engellemeye çalışmak istemiştir.

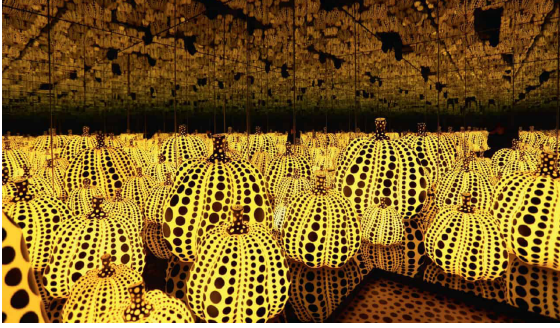


Görsel 6. Yayoi Kusama, *Sonsuzluk Odası*
(*Infinity Mirrored Room*), 2012, Enstalasyon.

Yayoi Kusama, Sonsuzluk Odası adlı (Görsel 6) enstalasyon çalışmasında mekân içinde bulunan noktaların, sonsuz sayıda yansımaları elde ederek insanın evren içinde yalnızlığına dikkat çekmek istemiştir. Zihninde sonsuz sayıda var olan noktalar sonsuz sayıda eser içerisinde yer almaktadır. Kusama izleyicinin enstalasyonda gezerken, mekânı hissetmesini ve izleyicinin duygularıyla yüzleşmesini istemektedir. Sanatçının eseriyle, izleyici etkileşim içine girer ve izleyici düşünür, eseri kendi zihninde algıladığı şekliyle yeniden yorumlar. Yani sanat yapıtı mekânın içinde yer alır ve mekanla bütünleşir, izleyicide mekânın içinde birebir yer alarak mekânı hisseder ve mekanla tek vücut olur.

Esere bakıldığında; bir taraftan Yapıtın içinde potansiyel olarak var olan anlam, diğer taraftan izleyicinin beklentisi ile oluşan anlam ya da daha önemlisi izleyicinin yapıtı kurduğu kendi yaşamından, belleğindekiyle kurguladığı empati yoluyla çıkan anlam günümüz sanatında alımlayıcının önemini ortaya çıkartmaktadır. Dolayısıyla nesnelere sanatta kullanılmasının belki de en can alıcı yönü üstlerine sinen yaşanmışlıkların barındırdığı sihir ile ortaya çıkan hayallerimiz ve hatıralarımızdır. İyileşememenin iyileşmeye dönüştüğü dönüm noktasıdır. Bunun olabilmesi için, insanın hastalığa karşı yürüttüğü savaşta ateşkes yapması, hastalığın ona söyleyeceklerini dinlemesi ve görmeyi öğrenmesi gerekir (Bell, 2012, s.90). Sanatçının hastalığını kabullenmesi ve hastalığını sanatına yansıtması yaratıcı kişiliğini olumlu yönde etkilemiştir.

Eserinde de görüldüğü gibi Kusama için sanat yapmak; onun için bir çeşit iyileşmedir, terapi veya yaşama sevincidir. Hatta evreni, dünyayı, yaşamı anlamak için bir araçtır, bütün olumsuz yaşananlardan kurtulmak için seçebileceği en iyi yöntemdir. Özellikle sanat yapmak; onun için kabuslarından, korkularından kurtulmanın, huzura kavuşmanın en iyi yoludur. Ayrıca bu noktalar, Kusama'nın sanat estetiğini oluşturmuştur.



Görsel 7. Yayoi Kusama, *Balkabaklarına Olan Edebi Aşkım*, (2016), Enstalasyon.

Yayoi Kusama'nın *Balkabaklarına Olan Edebi Aşkım* (Görsel 7) adlı eserinde, noktalarla bezenmiş bal kabağı figürlerini, birbirine bakan aynalar arasında mekâna yerleştirmiştir. Bal kabaklarının üzerinde çizgi şeklinde büyüklü küçüklü noktalar bulunmaktadır. Eserde, sarı renkli bal kabaklarının üzerinde siyah noktalar yer almaktadır. Sanatçı bal kabaklarının altına ve üstüne yerleştirdiği aynalarla bal kabaklarını sayısız hale getirip ve sonsuz kez yansımalarını sağlamıştır. Mekân içinde gerçekleştiren bu eser, kavramsal sanata bir örnek oluşturmuş olup mekân ve izleyici etkileşim içindedir.

Sanatçıyı büyükbabası çocukken balkabağı tarlalarına götürmüştür ve orada oynamıştır (Nimptsch,2017). Eserde Sanatçının çocukluk yıllarına ait bir anıyı ve obsesyonlarını sanatıyla birleştirdiği görülmektedir. Sanatçı eserde izleyicilere sürükleyici bir deneyim yaşatma fırsatı sunmuştur. Aynı zamanda bu yerleştirme sanatı bal kabaklarına olan sevgisini de göstermiştir. Sanatçı için eserde yer alan bal kabakları, birer heykel figürünü temsil etmektedir. El boyaması ile yapılan ışıltılı bu kabak formları canlı bir nesne gibi durmaktadır. Sanatçı için odada bulunan kabaklar birer fidandır ve bu fidanlar büyümektedir.

Sanatçı Enstalasyon çalışmasında; odaya yerleştirdiği aynalar ile balkabağının sonsuz derecede yansımından oluşan bir görüntü elde etmiş, evrenin sonsuzluğunda insanın ne kadar yalnız olduğuna değinmiştir. Sanatçının mekânda kullanmış olduğu nesnelere, sanatçının evreni ve nesnelere nasıl gördüğünü de

bize yansıtmaktadır. Yuvarlak forma ait olan kabaklar ve kabakların üzerinde yer alan yuvarlak formlar içsel dünyasındaki sıkıntılardan kurtulmak için başvurduğu bir yoldur.

Kusama'nın bu yapıtına farklı yönlerden bakıldığında ise; kabak mutfaklarda yiyecek olarak kullanılan bir sebze, masallara konu olmuş bir nesne, çekirdeğinden yararlanılan, resim sanatında natürmort olarak kullanılan ve gündelik yaşamımızın bir parçası olan nesnedir. Sanatçıda ise yuvarlak formlar 10 yaşında ortaya çıkan rahatsızlığından kurtulmak için geliştirdiği bir yöntemdir. İzleyiciyi için ise yapıt bir mekânda gerçekleştiği için; kendi yaşantısıyla bağ kurduğu, anlamasa bile deneyimleyerek etkileşime girdiği bir eserdir. Kavramsal sanatta, sanat yapıtının kendisinden çok sanat yapıtının ilettiği mesaja odaklanılmaktadır.

Sanatçı nevroitik, kompulsif ve halüsinatif hastalığında, zihninde takıntılı olarak yer alan sayısız noktaları eserlerine yansıtmıştır. Takıntılar, sanatçının içindeki yaratıcı gizil bir gücü açığa çıkarmıştır. Bu bakış açısıyla bakıldığında sanatçı geçmiş yaşantılarından ve devam eden obsesyonlarından yararlanarak yaratıcı gücünü beslemiş noktalar ve sonsuz tekrarlar bu gücün vücut bulmuş haline dönüşmüştür.

SONUÇ

Yayoi Kusama, çocukluğunda başlayan rahatsızlığı ile her yerde noktalar görmeye başlamıştır. Zihninde devamlı takıntı şeklinde tekrar eden noktaları, hayata bağlanmak ve acıdan kurtulmak için, takıntılarını sanatın farklı disiplinlerine aktararak gidermeye çalışmıştır. Sanatçı hastalığının farkında olup sanatı terapi ve iyileşme süreci olarak kullanmıştır. Sanatçı için sanat, kendinde iyileşme gücünü bulmak ve hayata bağlanmak için bir araçtır. Bu durum onun yaratıcı kişiliğini ortaya çıkarmış ve sanat üslubunu belirlemiştir. Zihninde devamlı takıntı şeklinde tekrar eden noktalar sanat estetiğini yaratmıştır.

Sanatçı makalede yer alan bazı eserlerinde, sonsuz sayıda noktalar elde etmiştir. Kusama yaptığı bu yerleştirmeler ile evrenin sonsuzluğuna ve insanın dünyadaki yalnızlığına değinmiştir. Bazen yerleştirmelerde izleyicinin kendi yansımasını elde etmesini sağlayarak, izleyicinin kendisiyle yüzleşmesini istemektedir. Ayrıca eserleriyle izleyicinin de sorgulama yapmasını, kendisinde bıraktığı etkiyi yorumlamasını ve mekanla beraber yaşayarak deneyimlemesini sağlamıştır. Yani izleyicinin kendi ruh halini ve benliğini sorgulamasını istemektedir. Çünkü Enstalasyon ve çalışmalarında izleyici hissederek sanatçının çalışmasının içerisinde yer alır ve mekanla bütünleşir. Sanatçı makalede yer alan performans sanatında, insan bedenini ve kendi bedenini noktalarla boyayarak direkt sanat eseri olarak kullanmış bu yolla iletceği mesajları iletmiştir. Yaptığı resim çalışmalarında ise direkt bilinçaltını yansıtmıştır.

Yayoi Kusama, bir eseriyle de odanın içerisine balkabakları ve aynalar yerleştirmiştir. Birbirine karşılıklı bakan aynaların arasına balkabağı yerleştirmiş olup balkabaklarının üzerinde de büyüklü küçüklü noktalar yer almaktadır. Aynalar aracılığıyla balkabağı ve noktaların sonsuz sayıda örüntülerini oluşturmuştur. Sanatçı için balkabağının hayatında çocukluğundan gelen önemli bir anlamı vardır. Sanatçı genelde enstalasyon çalışmalarında ya ayna ya da ayna gibi yansıtıcı özelliği olan mekân ve objeler kullanmaktadır. Sanatçının amacı sonsuz yansımalar ile uzayın boşluğuna ve insanın yalnızlığına dikkat çekmektir. Sonsuz uzayda insanın ne kadar yalnız olduğuna vurgu yapmaktır. Çünkü uzay sonsuz bir boşluk ve dünya da bu sonsuz boşlukta noktadır. İnsanda bu noktanın içinde yalnız bir noktadır. Ayrıca izleyicinin kendisiyle yüzleşmesini istemektedir.

Sanatçının çalışmalarında, sanatçının çevresini ve dünyayı nasıl algıladığını görmekteyiz. Çünkü çalışması sanatçının hayata bakış açısını yansıtmaktadır. Eserinde kullandığı noktasal formlar takıntılarının oluşturduğu bir sanat üslubudur. Bir bakıma noktaların mizahi ve felsefi bir anlamı da vardır. Aslında sanatçının eserleri, yaşanmışlıklardan ortaya çıkan ürünleri temsil etmektedir. Çünkü sanat sanatçının yaşanmışlıklarının ve hayallerinin birer ürünüdür. Sanatçı hastalığıyla barışık olup hastalığına kulak vererek sanatına yansıtmış ve iyi eserler ortaya çıkması sağlamıştır.

Sanat bir tutkudur, kendini sanata kaptırmış sanatçılar bu tutkunun bağımlısıdır. Sanat bazen psikolojik olarak zorlanan sanatçıların kendini ifade etme şeklidir. Sanatçılar hayatlarında ne kadar zorluk çekerlerse çeksinler net olarak görülen şey sanattan kopmayışlarıdır ve sanatı bir ifade aracı olarak kullanmalarıdır. Bu sanatçılardan biride Yayoi Kusama'dır. Sanatçı için sanat yapmak düşüncelerinden bir kaçış şeklidir. Çünkü sanatçı için sanat yapmak nokta şeklinde ortaya çıkan obsesyonlarından bir kaçış ve rahatlama yöntemidir. Noktalar şeklinde zihninde beliren takıntılarını eserlerine yansıtırken bilinçaltını açığa çıkarır. Sanatçı olarak hırslı ve çalışkandır bunu sağlayanda hastalığının özelliğidir ve hızlı üretmesini sağlamıştır. Ayrıca sanat onu iyileştiren ve tedavi eden bir yöntem olmuştur. Bilinçaltındaki duyguların yaratıcılıkla dışa vurmuştur. Sanat, insan psikolojisi üzerinde yaratıcı ve dönüştürücü etkilere sahip geniş bir spektrumu kapsar ve sadece içsel duygusal yüklerin ifadesi için bir araç olmanın ötesine geçerek aynı zamanda insanlara duygusal rahatlama ve terapi sunan bir kaynak haline gelir. Bu süreç, kişilerin zihinsel sınırlamalarını aşmalarını ve farklı perspektiflerden bakma yeteneklerini geliştirmelerini teşvik eder. Bu bağlamda, sanat, içsel dengeyi korumanın, yaşam kalitesini artırmanın ve zihinsel sağlığı desteklemenin muhteşem bir yoludur.

Makalede analizi yapılan eserlerde; resim, boya ile çalışmalar, insan bedeninin bir sanat eseri olarak kullanılması, mekân içine yerleştirmeler ve sanatın kavramsal olarak açıklanması gibi çalışmalarda sanatçının obsesyonlarında görülen noktaların, psikolojik olarak eserlerine nasıl yansıdığı açıklanmıştır.

KAYNAKLAR

- Antmen, A. (2010). Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl batı sanatında akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Aleph, F. (2018), <http://www.faena.com/aleph/articles/a-walk-in-yayoi-kusamas-garden-ofnarcissism/> Erişim tarihi: 08.01.2019
- Ayaydin, A. (2020). Psikoloji ve sanat etkileşimi üzerine. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 4(1), 8-12.
- Bell, D. (2010). The beautiful stars at night: the glittering artistic world Yayoi Kusama. *New Zealand Journal of Asian Studies*, 12(2), 81-106.
- Bulut, Ş. (2019). Camille Claudel ve Yayoi Kusama. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 5(2), 25-30.
- Dennis, C. (2021). Obsesif Kompulsif Bozukluk Günlüğü (Çev. Serin Üçer). İstanbul: Sola Unitas Academy.
- Hanson, S. J. (2005). "Önsöz", Tıp ve Sanat içinde. İstanbul: CSA Global Publishing.
- Heartney, E. (2008). "Sanat ve Deformasyon", Sanat & Bugün, Akbank Kültür ve Sanat Dizisi, Çev. O. Akınhay, İstanbul.
- Gökçe, J. (2016). "Kendilik Nesnesi Olarak Sanat Yapıtı". *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5(24).
- Graf, M. (2008). Genco Gülan: Kavramsal Renkler. Çev. Bengi Gün. *Galeri Perform Yayınları, İstanbul*.
- Karakale, S. (2016). Psikoloji, İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Ortak Ders.
- Kıran, H. (2013). Puantiyeli sonsuzluğun obsesif sanatçısı: Yayoi Kusama. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(4), 117-126.
- Keekan, R. (2012). Yayoi Kusama "Tenacious Beauty". *Flash Art, Dergi*, (285).
- Martinez, E. H. V., & Demiral, A. (2014). 20. ve 21. yy. da sanatta malzeme Olarak beden; performans sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(6), 180-201.
- Matsumoto, Takako (Güz:2012). "İnsan Yayoi Kusama'yı 15 Yıl boyunca Filme Çekince", Discover Japan, vol. 2475, Tasty Life, Tokyo.
- Monro, A. (Güz: 2012). "Say Hyouka no Keiki to Nata Tenrankai", Bijutsu Techo, vol. 64, No: 965, Tokyo
- Nimptsch, E. (2017, October 27). Yayoi Kusama: Infinity mirrors. <https://www.riotmaterial.com/yayoi-kusama-infinity-mirrors/> adresinden erişilmiştir
- Orhan, U. (2019). *Çağdaş sanatta mitoloji* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Öztürk, N. (2018). Resimde Yaratıcı Bir Eylem Olarak Oyun, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, s:31,32.
- Tükel, R.; Demet, M, M. (2017). Obsesif Kompulsif ve İlişki Bozuklukları, Ankara: Türkiye Psikiyatri Derneği Yayınları.
- Scardfield, K. (2009). Yayoi Kusama: Mirrored years (Education kit). Museum of Contemporary Art, Sydney Australia.
- Soojin, L. (2014). *The Art of Artists' Personae: Yayoi Kusama, Yoko Ono, and Mariko Mori* (Doctoral dissertation, University of Illinois at Chicago).
- Yılmaz, B. (2018). Obsesif kompulsif bozukluk tedavisinde güncel yaklaşımlar. *Lectio Scientific Journal of Health and Natural Sciences*, 2(1), 21-42.

GÖRSEL KAYNAKLAR

- Görsel1-<https://www.leblebitozu.com/puantiyeli-obsesif-sanatci-yayoi-kusamanin-hayati-ve-eserleri/>
- Görsel2-<https://www.leblebitozu.com/puantiyeli-obsesif-sanatci-yayoi-kusamanin-hayati-ve-eserleri/>
- Görsel3- <https://unitlondon.com/2018-05-14/yayoi-kusama-and-psychedelic-schizophrenia/>
- Görsel 4 <http://yayoi-kusama.jp/e/happening/index.html>
- Görsel 5- <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/35567/1/louis-vuitton-art-collaborations-yayoikusama-richard-prince-cindy-sherman>.
- Görsel - <https://www.theartstory.org/artist/kusama-yayoi/>
- Görsel7- <https://yayoikusamamuseum.jp/en/home/>



Painted Red: Hiroh Kikai's Asakusa Portraits

Kırmızı Boyanmış: Hiroh Kikai'nin Asakusa Portreleri

Naime TAŞDEMİR¹

¹Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Antalya
· naimation@gmail.com · ORCID > 0000-0002-1736-7285

Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/Research Article
Geliş Tarihi/Received: 30 Nisan/April 2024
Kabul Tarihi/Accepted: 23 Mayıs/May 2024
Yıl/Year: 2024 | **Cilt-Volume:** 2 | **Sayı-Issue:** 1 | **Sayfa/Pages:** 81-95
Atıf/Cite as: Taşdemir, N. "Painted Red: Hiroh Kikai's Asakusa Portraits"
ERKİN, 2(1), May 2024: 81-95.

PAINTED RED: HIROH KIKAI'S ASAKUSA PORTRAITS

ABSTRACT

The research article investigates the interplay between individuals and their surroundings in documentary photography, centering on Hiroh Kikai's "Asakusa Portraits" as its primary focus. It examines the dynamic relationship between subjects and their environments, demonstrating how Kikai's portraits encapsulate the essence of the Asakusa district over a span of three decades. A comparative analysis is conducted between Kikai's approach to portraiture and that of renowned photographers Diane Arbus and August Sander, with an emphasis on Kikai's deliberate selection of locales and his timeless depiction of subjects. Technical elements such as lighting and composition are scrutinized, particularly Kikai's utilization of temple walls as a backdrop. Ultimately, the thesis posits that sincerity, communicated through diligent observation, holds paramount importance in documentary photography, irrespective of the degree to which the locale is portrayed. The conclusion posits that urban landscapes and individuals serve as reflective mirrors, symbolizing the interconnected facets of a given locale.

Keywords: Documentary Photography, Portrait, Sensoji Temple, Tokyo, Hiroh Kikai.



KIRMIZI BOYANMIŞ: HIROH KIKAI'NİN ASAKUSA PORTELERİ

ÖZ

Bu araştırmada Kikai'nin "Asakusa Portreleri" çalışması odak noktası olarak ele alınıp incelenmektedir. Bu çalışma, konular ile çevreleri arasındaki değişen odaklanmayı derinlemesine incelemekte ve Kikai'nin portrelerinin üç on yıl boyunca Asakusa semtinin özünü nasıl yansıttığını göstermektedir. Ayrıca, çalışma, Kikai'nin portre yaklaşımını Diane Arbus ve August Sander'ın yaklaşımlarıyla karşılaştırarak, Kikai'nin mekanın bilinçli seçimini ve konularını zamansız bir şekilde betimlemesini vurgular. Teknik unsurlar üzerinde dururken, özellikle aydınlatma ve kompozisyon gibi unsurları ele alırken, Kikai'nin tapınak duvarlarını arka plan olarak tercih etme kararını ön plana çıkarmaktadır. Son olarak, araştırma, özverili gözlem yoluyla iletilen samimiyetin, mekânın ne kadar detaylı bir şekilde betimlendiğine bakılmaksızın belgesel fotoğrafçılıkta üstün öneme sahip olduğunu ileri sürmektedir. Ayrıca, şehir manzaralarının ve bireylerin birbirini yansıtarak bir yerin çeşitli yönlerini temsil ettiğini öne sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Belgesel Fotoğrafçılığı, Portre, Sensoji Tapınağı, Tokyo, Hiroh Kikai.



INTRODUCTION

In documentary photography, individuals are often depicted in conjunction with the spaces they inhabit: their locations. When a documentary photographer focuses on a particular location, it becomes challenging to separate the people from the environment, as they both reflect each other. However, much like the shifting focus when looking into a mirror, attention oscillates between the reflected image and the background, between immediate vision and surrounding space. This dynamic is mirrored in location photography, where there is no singular approach to framing portraits within urban, natural, or interior settings. Consequently, when viewing documentary photographs, observers may alternately perceive them as portraits, disregarding the temporal and spatial context, or become engrossed in background details, losing sight of the human subjects. At times, both the portraits and the background come into focus simultaneously.

Asakusa Portraits

Hiroh Kikai's work, "Asakusa Portraits" exemplifies the former scenario. Over a span of 30 years, Kikai meticulously captured portraits against the backdrop of the walls of Senso-ji Temple, offering a unique blend of portraiture and street photography. His photographs serve as a testament to the symbiotic relationship between the faces of individuals and the urban landscape, transcending specific temporal and spatial constraints.

Upon the viewer's initial encounter with Kikai's "Asakusa Portraits," it is possible to think that they might be studio photographs taken against a uniform, grey backdrop with controlled lighting. However, closer examination reveals that the backdrop consists of the red-painted walls of Sensoji Temple in Asakusa, Tokyo. Through approximately 210 portraits contained within his collection, Kikai adeptly evoked recognition of the distinctive vermilion walls of Sensoji Temple, thereby anchoring his subjects within the cultural milieu of Asakusa, Tokyo. The interpretation of Asakusa, whether as the temple, its surrounding streets, its inhabitants, or a synthesis of these elements, is left to the discretion of the viewer.

Historical and Cultural Context

Built in 645 to honor the Buddhist deity Bodhisattva Kannon, Sensoji Temple stands as Tokyo's oldest temple, attracting approximately 30 million visitors annually (senso-ji.jp). Japanese photographer Hiroh Kikai, born in Yamagata, Japan, in 1945, embarked on his photographic journey after encountering the work of Diane Arbus in 1969, following his graduation from university with a degree in philosophy in 1973. Kikai's exploration of the Asakusa district during the 1970s led to his

documentation of the individuals he encountered there. The denizens of Asakusa reminded him of those from his village and the factories where he had previously worked. Thus, in 1973, he commenced his “Asakusa Portraits” series, which would span three decades. This collection offers a glimpse into the multifaceted identity of Asakusa, once Tokyo’s premier entertainment district, featuring a diverse array of subjects, including butoh dancers, Japanese dance instructors, youthful punks, pet owners, individuals embroiled in drunken altercations, and camera-toting tourists.

Photographic Approach

Kikai’s approach to portraits changes over time and by 1984 he settles “on a specific photographic approach” (Kikai, Phillips, & Hosoma, 2008, p. 7) with a set of rules which will become the basis of his project Asakusa Portraits (Fig.1). And this set of rules leads to a photographic portrait project which is independent of time, with uniform lighting and background; and brings an approach which differentiates Kikai’s street portraits from other photographers who work in the same territory as himself, including Diane Arbus who has been his first inspiration, as well as August Sander whom he inherits the use of captions to identify his portraits. And this difference is based on Kikai’s very specific use of location.

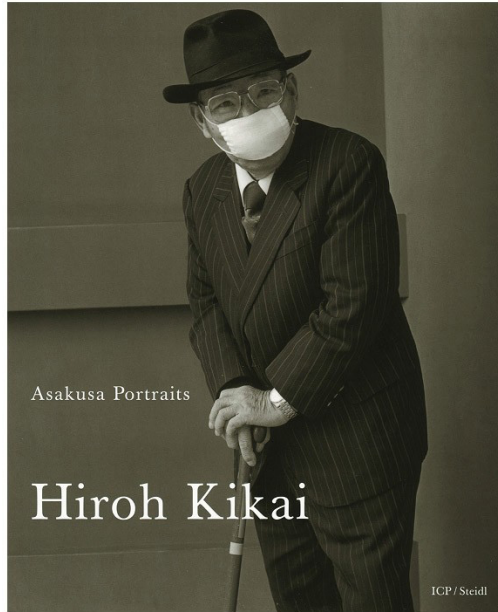


Figure 1. Cover of *Hiroh Kikai: Asakusa Portraits* by Hiroh Kikai, Chris Phillips, and Hiromi Hosoma (2008). International Center of Photography; Steidl.

One of the first rules Kikai follows is to avoid taking portraits of people who are dressed in contemporary fashion or any fashion which reflects the period in which they are living. And this certain approach that Kikai carries in choosing his subjects makes all his portraits timeless, although they are taken over a period of 30 years. Looking at Kikai's photograph *A Smiling Old Lady* (1986) (Fig.2), the viewer sees one of the faces of Akasuka, but they cannot tell where she is from, or when she was there.



Figure 2. *A Smiling Old Lady* 1986. by Hiroh Kikai, Chris Phillips, and Hiromi Hosoma (2008). International Center of Photography; Steidl.

She is documented purely as an individual. She is wearing a collarless jacket and a waist level apron. It wouldn't be surprising to see another old lady in the same clothes these days walking around Main Street, or a photograph of another old lady sitting at the benches of Central Park in New York 100 years ago. It is possible to say that she is an old Japanese lady. The portrait of the smiling old lady differs from most Kikai's portraits, in that with her eyes closed she is far from being bohemian: timeless and spaceless, she belongs to the walls only. The most important aspect of Kikai's portraits is the way they are all photographed in front of the walls of Sensoji Temple.

The Role of Location

Kikai uses only the walls of Sensoji Temple which is a minimal, but historical representation of Akasuka. And thus he forces the viewer to see the portraits only, while the walls of this ancient temple foreshadow the changes happening over the city-scape of Asakusa district of Tokyo during 30 years. The portraits of Kikai's muses Diane Arbus and August Sander, on the other hand, do reflect a certain period of time. The way they are dressed and the environment in which they are posed, attach Sander's and Arbus's subjects to a certain period of time. Sander's "Citizens of The Twentieth Century" are inseparable from the urban and rural landscapes where Sander visited looking for his citizens; these are the photographs of a certain period and place. Sander's photograph *Three Young Farmers In Sunday Dress* (1914) (Fig.3) is a depiction of this earthly attachment.



Figure 3. Sander, August. *Three Young Farmers in Sunday Dress* 1914. In U. Keller, *August Sander: Citizens of the Twentieth Century: Portrait Photographs 1892-1952* (Ed. G. Sander, p. xx). Cambridge, MA: MIT Press, 1986.

Three young men dressed in suits are framed in a muddy road in front of a vast field and unaltered horizon. The costumes of these young men reflect not only a certain fashion, but also a certain period when farmers used to wear suits for special occasions. Kikai's *Asakusa Portraits* created in over 30 years and August Sander's *Citizens of The Twentieth Century* spanning from 1910's to 1950's are closer in framing multiple decades through documentary photography. But Kikai's deliberate choice of plain background and his efforts to avoid fashion of the period break the common understanding of documentary photography and, at the same, time help us to question the components of the documentary tradition.

Aesthetic Choices and Their Implications

In Kikai's black and white photographs, the vermilion red walls of Sensoji Temple, although they look like plain dark grey walls, are a representation of Asakusa district as well as Tokyo. Kikai's *A lady in An Expensive Fur Coat* (2003) (Fig.4) is a portrait of an older lady with long black hair, pearl earrings and shaded eye glasses.



Figure 4. *A lady in an expensive fur coat*, 2003 by Hiroh Kikai, Chris Phillips, and Hiromi Hosoma (2008). International Center of Photography; Steidl.

Kikai's lady wears a fur over a chic light colored suit. She makes the viewer want to look back at Diane Arbus's *Woman With A Veil on 5th Avenue NYC* (1968) (Fig. 5).



Figure 5. Arbus, D. (1968). *Woman with a veil on 5th Avenue NYC*. The Metropolitan Museum of Art. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/288917>

Looking at the head shot of an overweight western woman with a square chin, the next thing the viewer recognize is that they are looking at a biological male body performing as a woman. One of Arbus's favorite subjects were female impersonators in Manhattan during the 50's and 60's when gender binaries were still considered radical in New York. But another thing that it can be recognized is the pearl earrings, like the ones Kikai's *Lady With An Expensive Fur Coat* is wearing. Arbus's woman with a veil also carries a fur that is hard to tell if it is just a collar or a coat. But besides these little resemblances there is an important distinction that both photographs carry, and this is the skyscraper at the background of Arbus's photograph. Although the skyscraper is in the background, frames Arbus portrait and "The Woman with Veil" becomes the veil of 5th Avenue, New York: a veil which covers the face but we can still see through.

The context framing of the portrait carries a certain importance in documentary portrait photography, bringing together the questioning of objectivity / subjectivity of the photographer. Kikai inherits Sander's and Arbus's direct confrontation, and his subjects are willingly posed as a result of mutual accord between the photographer and the people they portray. Sander, Arbus and Kikai look at the nature of the human condition, trying to bring personality and essentialness of their characters. And they all work on an anthropological study, consciously or

unconsciously. One can believe that Sander's portraits are more consciously and objectively chosen and depicted than Kikai and Arbus. Arbus's portraits are on the edge of being subjective and emotional. Kikai's portraits are too studied to be either objective or subjective, as if he were forcing himself to be neither Sander nor Arbus. An early portrait of Kikai *A Boy Dressed as a Masked Wrestler* (1974) (Fig.6) is a deliberate choice to portray Asakusa as a bohemian district. The boy that Kikai portrays represents the history of Asakusa as an entertainment district while beyond the mask hiding his childish expression, he reveals the body of a boy with his skinny legs showing under short pants. Arbus's *Child with a toy hand grenade in Central Park, N.Y.C.* (1962) (Fig.7) reflects the gaze of an adult, with a child taken out of its imaginary world who now belongs to the subjective depiction of tension created by the expression of the boy holding a war toy. Sander's *Middle Class Child* (1925) (Fig.8) on the other hand is left where he is meant to be, and his gaze goes beyond the lens of the camera. He will stay as a child of the early twentieth century riding his swinging horse, although soon his friends and maybe he himself will die as a child during the holocaust. The objective depiction of his physiognomy will remain in Sander's photograph as a child of the early twentieth century Weimar Germany. While Kikai's boy in a mask will stay as another depiction of Asakusa district and Arbus's child will remain as an expression of subversion. Both Kikai, Sander and Arbus study physiognomy, body language, expression, but the way they let their people pose, the location they choose and their gaze brings forth these photographers' objectivity and subjectivity upon their subjects.



Figure 6. *A Boy Dressed as a Masked Wrestler*, 1974 by Hiroh Kikai, Chris Phillips, and Hiromi Hosoma (2008). International Center of Photography; Steidl.



Figure 7. Arbus, D. (1962). *Child with a toy hand grenade in Central Park, N.Y.C.* The Metropolitan Museum of Art. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/288917>



Figure 8. Sander, August. *Middle Class Child*, 1925. In U. Keller, *August Sander: Citizens of the Twentieth Century: Portrait Photographs 1892-1952* (Ed. G. Sander, p. xx). Cambridge, MA: MIT Press, 1986.

Arbus carries influences from Sander whereas Kikai is influenced by from both Sander and Arbus since their subjects intersect. All three photographers work with people on the fringes of the society and the time they spend with the people they photograph or studying them changes the way they look at them. While Kikai's project *Asakusa Portraits* is a collection of portraits he works on for 30 years, "Kikai says he rarely spends more than ten minutes with any of his subjects" (Kikai, Phillips, & Hosoma, 2008, p. 7). Sander's "Citizens of The Twentieth Century" is the result of a study and ambition that he runs after for almost half of a century. Arbus's work, on the other hand, is the product of 10 years from the 50's to 60's. Her portraits reflect her short life, but at the same time a life worth of work. Arbus portrays people contradicting the period, including transvestites, homosexuals, and dwarfs. As a photographer who is in search of intimacy, Arbus wants to get closer to her subjects, and at the end she starts spending her days with her subjects. As a result, she brings in her photographs a blending of street documentary photography and portraiture through psychological queries.

But no matter how much time documentary photographers spend and how deeply they study their subjects, it is important to emphasize that Kikai in his project *Asakusa Portraits* has set his rules beforehand. Kikai limits his location to the walls of Sensoji Temple, therefore all he can do is to wait for his subjects. His study is similar to an editing process. As a result while both Sander and Arbus portray the travelling performers - circus people (Fig 9-10), where Kikai portrays a butoh dancer- performer of Japanese post-modern dance (Fig. 11).



Figure 9. Sander, August. *Circus People 1930*. In U. Keller, *August Sander: Citizens of the Twentieth Century: Portrait Photographs 1892-1952* (Ed. G. Sander, p. xx). Cambridge, MA: MIT Press, 1986.

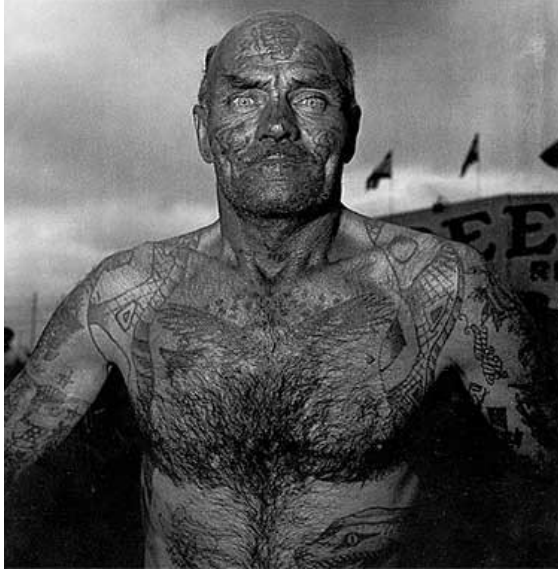


Figure 10. Arbus, D. (1970). *Tattooed Man at a Carnival, Md.* The Museum of Contemporary Art. Retrieved from <https://www.moca.org/collection/work/tattooed-man-at-a-carnival-md>

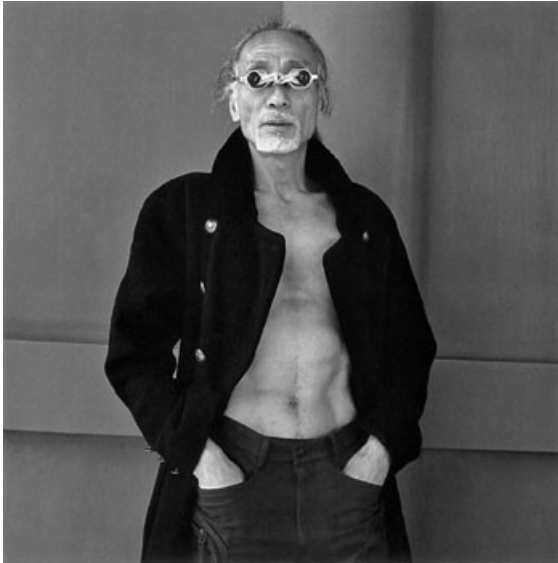


Figure 11. *A Performer of Butoh Dance*, 2001 by Hiroh Kikai, Chris Phillips, and Hiromi Hosoma (2008). International Center of Photography; Steidl.

Lighting and Technical Process

The technical process is also one of the most important aspects of location photography, and lighting is of a crucial importance for Kikai's portraits. Photographed over 30 years Kikai's photographs carry an amazing uniformity, not only because they are shot in front of the same walls but because of his approach to lighting. Kikai explains how he achieves this uniformity by using five to six walls of the temple "based on the lighting conditions of that particular day" (Kikai, Phillips, & Hosoma, 2008, p. 13). While both Kikai and Sander work with natural lighting, Arbus uses flash even in daylight. This technical decision helps Arbus to attain the same look over her photographs as she photographs not only during daylight but also during night, not only outdoors but also indoors. This particular choice also brings a certain artistic approach to Arbus's portraits. While nothing escapes the harsh light of a flash, her subjects represent the nakedness of truth. Sander working with an 8x10 large format camera mounted on a tripod captures his subjects as they remain motionless with the same attentive expression looking at the camera. He represents a generation of documentary photographers before the snapshot camera. Arbus and Kikai work with handheld medium format cameras, but while Arbus's photographs carry a snapshot aesthetic, Kikai's portraits are composed like studio portraits.

In the interview where he explains his choice of temple walls Kikai argues that "Talking about portraiture, I think that a plain backdrop is essential, and that's why I use the vermilion-lacquered temple walls as my set" (Kikai, Phillips, & Hosoma, 2008, p. 13). Thus, it is possible to argue that Kikai works like a studio photographer, but at the same time his intention towards building a documentary of faces of Asakusa district and depicting the daily lives of his subjects makes the essence of his long lasting project. In his portrait of *A Man who said he'd just had a drunken quarrel* (Fig. 12) it is possible to see this spontaneity, with the mundane daily life of a man who would maybe another day stand up and pose like an officer in full dignity within his uniform.



Figure 12. *A Man who said he'd just had a drunken quarrel*, 1985
International Center of Photography; Steidl.

It is possible to argue that honesty is the most important component of documentary photography, and honesty can as well carry the subjectivity of the photographer; it can as well be depicted through long static and carefully composed photographs. Honesty is best shown with a true study of the subject. And perhaps it doesn't matter how much of a location is depicted in Kikai's portraits, even though portraits and places mirror each other, after looking at Kikai's portraits one can only look at one side of the mirror at a given time. And Kikai doesn't need to show the skyscrapers of Manhattan, or the countryside of Weimar Germany to convince his viewer that he is documenting "portraits of a place." (Kikai, Phillips, & Hosoma, 2008, p. 13) Under a well-conducted study, cityscapes and people can mirror each other, although they may also represent the "the flip sides of a coin." (Kikai, Phillips, & Hosoma, 2008, p. 13)

CONCLUSION

In conclusion, documentary photography presents a unique interplay between individuals and the spaces they occupy. The exploration of location in documentary photography blurs the boundaries between the subjects and their environments, inviting viewers to oscillate between focusing on the human subjects and their surrounding context. Hiroh Kikai's *Asakusa Portraits* exemplifies this dynamic, offering a nuanced portrayal of individuals against the backdrop of Sensoji

Temple in Tokyo. Kikai's deliberate choice of location and his adherence to specific rules throughout his project result in timeless portraits that transcend temporal and spatial constraints, prompting viewers to contemplate the essence of Asakusa and its inhabitants.

Through his meticulous documentation over three decades, Kikai captures the multifaceted identity of Asakusa, showcasing a diverse array of subjects against the iconic vermilion walls of Sensoji Temple. Unlike traditional studio portraits, Kikai's portraits evoke a sense of timelessness, with subjects dressed in attire that eschews contemporary fashion, thereby blurring the boundaries between past and present. This approach challenges conventional notions of documentary photography and prompts viewers to question the components of the documentary tradition.

While Kikai's work differs from that of photographers like Diane Arbus and August Sander, who also explore the intersection of individuals and their environments, his project serves as a testament to the symbiotic relationship between people and place. Through his careful consideration of lighting and composition, Kikai creates portraits that are both intimate and reflective of the broader cultural landscape of Asakusa. Ultimately, Kikai's *Asakusa Portraits* invite viewers to reconsider the relationship between individuals and their surroundings, challenging us to see beyond the surface and delve deeper into the complexities of human experience. In doing so, Kikai demonstrates the power of documentary photography to capture the essence of a place and its people, while simultaneously inviting us to reflect on our own perceptions of the world around us.

REFERENCES

- About Senso-ji. (n.d.). Senso-ji | About Senso-ji. Retrieved November 11, 2013, from http://www.senso-ji.jp/about/index_e.html
- Baker, G. (1996). Photography between narrativity and stasis: August Sander, degeneration and the decay of the portrait. *October*, 75(Spring), 72-113.
- Benjamin, W. (1999). Little history of photography. In M. Jennings (Ed.), *Selected writings: Volume 2, 1927-1934* (pp. 507-530). Harvard University Press.
- Berger, J. (1980). Uses of photography. In *About looking* (pp. 27-63). Pantheon.
- Emery, D. (1998). *Photography 1900 to the present*. Prentice Hall.
- Döblin, A. (1999). Untitled. In M. Heiting (Ed.), *August Sander, 1876-1964* (pp. 8-9). Taschen.
- Keller, U. (1986). *August Sander: Citizens of the twentieth century: Portrait photographs 1892-1952* (G. Sander, Ed.). MIT Press.
- Kikai, H., Phillips, C., & Hosoma, H. (2008). *Hiroh Kikai: Asakusa portraits* (N. Fuku, Interviewer; 1st ed.). International Center of Photography; Steidl.
- Keller, U. (1986). *August Sander: Citizens of the twentieth century: Portrait photographs 1892-1952* (G. Sander, Ed.). MIT Press.
- Sander, A., & Sander, G. (1973). *Men without masks: Faces of Germany, 1910-1938*. New York Graphic Society.
- Sander, A. (1980). *Photographs of an epoch, 1904-1959*. Aperture.
- Sekula, A. (1981). The traffic in photographs. *Art Journal*, 41(1), 15-25.

Images

- Fig. 1. Kikai, H. (2008). *Asakusa Portraits Cover*. New York: International Center of Photography; Gottingen: Steidl.
- Fig. 2. Kikai, H. (1986). *A Smiling Old Lady*. In *Hiroh Kikai: Asakusa portraits*. New York: International Center of Photography; Gottingen: Steidl.
- Fig. 3. Sander, A. (1914). *Three Young Farmers in Sunday Dress*. In U. Keller, *August Sander: Citizens of the twentieth century: Portrait photographs 1892-1952* (G. Sander, Ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Fig. 4. Kikai, H. (2003). *A lady in an expensive fur coat*. In *Hiroh Kikai: Asakusa portraits*. New York: International Center of Photography; Gottingen: Steidl.
- Fig. 5. Arbus, D. (1968). *Woman with a veil on 5th Avenue NYC*. The Metropolitan Museum of Art. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/288917>
- Fig. 6. Kikai, H. (1974). *A Boy Dressed as a Masked Wrestler*. In *Hiroh Kikai: Asakusa portraits*. New York: International Center of Photography; Gottingen: Steidl.
- Fig. 7. Arbus, D. (1962). *Child with a toy hand grenade in Central Park, N.Y.C.* The Metropolitan Museum of Art. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/284712>
- Fig. 8. Sander, A. (1925). *Middle Class Child*. In U. Keller, *August Sander: Citizens of the twentieth century: Portrait photographs 1892-1952* (G. Sander, Ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Fig. 9. Sander, A. (1930). *Circus People*. In U. Keller, *August Sander: Citizens of the twentieth century: Portrait photographs 1892-1952* (G. Sander, Ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Fig. 10. Arbus, D. (1970). *Tattooed Man at a Carnival, Md.* The Museum of Contemporary Art. Retrieved from <https://www.moca.org/collection/work/tattooed-man-at-a-carnival-md>
- Fig. 11. Kikai, H. (2001). *A Performer of Butoh Dance*. In *Hiroh Kikai: Asakusa portraits*. New York: International Center of Photography; Gottingen: Steidl.
- Fig. 12. Kikai, H. (1985). *A Man who said he'd just had a drunken quarrel*. In *Hiroh Kikai: Asakusa portraits*. New York: International Center of Photography; Gottingen: Steidl.
-



ERKİN Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi

ERKİN International Journal of Art and Design Research

e-ISSN: 3023-5057 ERKİN, Mayıs 2024, 2(1): 97-117

Sanat ve Tasarım Bağlamında Yapay Zekâ Tabanlı Görsel Üretimlerde Biçim ve İçerik İlişkisi

The Relationship Between form and Content in
Artificial Intelligence-Based Visual Productions
in the Context of Art and Design

Kemal AYDIN¹

¹Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Samsun
· kemalaydin@omu.edu.tr · ORCID > 0000-0001-8755-9840

Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/Received: 1 Mayıs/May 2024

Kabul Tarihi/Accepted: 27 Mayıs/May 2024

Yıl/Year: 2024 | **Cilt-Volume:** 2 | **Sayı-Issue:** 1 | **Sayfa/Pages:** 97-117

Atıf/Cite as: Aydın, K. "Sanat ve Tasarım Bağlamında Yapay Zekâ Tabanlı Görsel Üretimlerde Biçim ve İçerik İlişkisi"
ERKİN, 2(1), Mayıs 2024: 97-117.

SANAT VE TASARIM BAĞLAMINDA YAPAY ZEKÂ TABANLI GÖRSEL ÜRETİMLERDE BİÇİM VE İÇERİK İLİŞKİSİ

ÖZ

Sanat ve tasarım çerçevesinde önemli bir tartışma konusu olarak kendine yer edinen biçim ve içerik, günümüz teknolojileri doğrultusunda farklı yorumlamalara kapı aralamaktadır. Biçim-içerik ilişkisi sanat ve tasarımın ana unsurlarından birini oluşturmakta, denkleme sonradan dâhil olan yapay zekâ teknolojileri ise bu kapsamda bazı soru işaretleri oluşturmaktadır. Özellikle 2022 yılının son çeyreğinde internette yapay zekâya dayalı görsel üretimlerin yaygınlaşması ve popülerleşmesi, sanatçı/tasarımcının rolüyle alakalı problemleri de beraberinde getirmektedir.

Bu makalenin amacı, yapay zekâ tabanlı görsel üretim sürecinin deneyimlenerek oluşan görsel çıktılarının biçim-içerik ilişkisinin değerlendirilmesi ve kullanıcının yapay zekâ üzerindeki hâkimiyetinin sorgulanmasıdır. Bu doğrultuda görüntü oluşturma kabiliyetine sahip yapay zekâ sistemlerinin çalışma prensibinin yeterince anlaşılması hedeflenerek literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Ayrıca ilgili yazılımlarda yer alan parametrelerin işlevleri test edilerek sonuç üzerinde yarattığı etkiler gözlemlenmiştir. Araştırmanın sonucunda, istenilen görüntünün oluşturulabilmesi için algoritmanın sorunsuz anlayabileceği, doğru kompoze edilmiş bir metin girdisinin gerekli olduğu tespit edilmiştir. Bazen çok yakın sonuçlara ulaşılabilsede zihindeki tasarımı sadece yapay zekâ desteğiyle gerçekleştirmenin kolay olmadığı belirtilmiştir. Görselin biçim ve içeriği metin girdisinde yer alan detaylara göre değişmektedir. İçerik çoğu zaman görsel üretim sürecinde yapay zekâ algoritmasının etkisiyle değişebilmekte, kullanıcıyı farklı yönlere çekebilmektedir. Bu bağlamda biçim-içerik ilişkisinde tam hakimiyet sağlamanın mümkün olmadığı, yapay zekanın ortak yaratıcı olarak üretime dahil olduğu söylenebilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Biçim, İçerik, Yapay Zekâ, İstem Mühendisliği.



THE RELATIONSHIP BETWEEN FORM AND CONTENT IN ARTIFICIAL INTELLIGENCE-BASED VISUAL PRODUCTIONS IN THE CONTEXT OF ART AND DESIGN

ABSTRACT

Form and content, which have established themselves as significant topics of debate within the framework of art and design, open the door to various interpretations in light of contemporary technologies. The form-content relationship

constitutes a central element of art and design, and the recent inclusion of artificial intelligence technologies in this equation raises several questions. Particularly, the proliferation and popularization of AI-based visual productions on the internet in the last quarter of 2022 bring forth issues related to the role of the artist/designer.

The purpose of this article is to evaluate the relationship between form and content through the visual outputs generated by experiencing the AI-based visual production process and to question the user's control over artificial intelligence. In this context, a literature review was conducted to sufficiently understand the working principles of AI systems capable of generating images. Additionally, the functions of parameters within relevant software were tested, and their effects on the outcome were observed. The research concluded that for the desired image to be generated, a text input that is accurately composed and comprehensible by the algorithm is necessary. While closely accurate results can sometimes be achieved, it was noted that realizing the design in one's mind solely with AI support is not easy. The form and content of the visual vary according to the details in the text input. Content often changes during the visual production process due to the influence of the AI algorithm, potentially leading the user in different directions. In this context, it can be stated that achieving full control in the form-content relationship is not possible, as AI acts as a co-creator in the production process.

Keywords: Form, Content, Artificial Intelligence, Prompt Engineering.



GİRİŞ

Yapay zekâ algoritmaları, yıllar öncesinden yeni medya çalışmalarında sanatsal bir boyut kazanmış olsa da günümüzde yazılım bilgisine sahip olmanın gerekliliği azalmakta ve herkesin erişebileceği programlar piyasada yer bulmaktadır. Son yıllarda dijital görüntü üretim yöntemlerinin, gelişen yapay zekâ teknolojilerinin de entegre edilmesiyle birlikte sayısının arttığı ve daha otonom bir hal alması sebebiyle kullanımının kolaylaştığı gözlemlenebilmektedir. Özellikle metin girdisine bağlı olarak görsel çıktılar oluşturabilen yapay zekâ sistemleri giderek popülerleşmekte, kullanıcılarının sosyal medya platformlarında topluluklar oluşturmasıyla kendi iletişim ortamını yaratmaktadır. Metin tabanlı görüntü üretme sistemleri, makine öğrenmesine dayalı algoritmalar yardımıyla çeşitli internet kaynaklarından elde edilen görsel ve yazınsal veri kümelerini kullanarak, belirtilen komuta özgü görüntüler oluşturabilmektedir. Bu tür yazılımlarda süreç, metin kutusuna herhangi bir veri girişi yapmakla başlamaktadır. *Prompt* (istem/girdi/sufle) olarak adlandırılan veri girişinde her yazı karakteri, sonrasında oluşturulacak olan görüntüyü farklı parametreler dahilinde değiştirebilmektedir. Kişi hangi anahtar kelime, harf, sayı ya da noktalama işaretinin sonuç görselini nasıl ve ne derece

etkileyeceğini bildiği ölçüde yazılım üzerindeki kontrolünü arttırmaktadır. Bu sebeple istem yazımı, kelimelerin doğru seçilmesi için önemli miktarda zaman harcanması gereken, yinelemeli ve deneysel bir doğaya sahip, pratik gerektiren bir iş olarak değerlendirilmektedir. Buradan hareketle tanımlanan sürecin tamamına yönelik “istem mühendisliği” (prompt engineering) terimi ortaya atılmıştır (Zhou vd., 2022: 2). Üretim yapan bazı kullanıcılar yazdıkları istemi gizli tutmakta, hangi parametreler üzerinde değişiklik yaptıklarını açık etmek istememektedir. İnternet arama motorlarında ilgili konu araştırıldığında bireylerin çeşitli tarzlarda yaratıcı tasarımlar ve kurgusal illüstrasyonlar elde etmelerini sağlayan istemlerinin satışını gerçekleştiren web siteleriyle karşılaşmaktadır.

Metinden görüntü üretimine dayalı yapay zekâ algoritmaları, yazılan istem doğrultusunda dijital ortamda görüntü oluşturma amacı taşıyan kodlamalar içermektedir. Bu tarz üretimlere sanat ve tasarım açısından yaklaşıldığında çeşitli soru işaretleri ve tartışmalar gündeme gelmektedir. Aslında gerçekleştirilen işlem, detaylı veya yalın olarak açıklanan içeriğin görsel bir biçime dönüştürülmesi olarak da izah edilebilmektedir.

Bu araştırmada tahayyül edilen imgeye en yakın sonuçlara ulaşabilmek için metin girdisinin ve parametre değişikliklerinin görsel etkileri deneyimlenmiştir. Yapay zekâ sisteminin çalışma prensibinin iyi anlaşılması doğrultusunda literatür taraması yapılmış ve elde edilen bilgilen ışığında bir dizi denemeler gerçekleştirilmiştir. Denemeler sonucunda görsel çıktılara etki eden birçok faktörün bulunduğu tespit edilmiş, spesifik ve detaylı bir görsel oluşturmak için her üretim sonrası gerekli parametrelerin değiştirilmesiyle birlikte istenilen görüntünün aranması sürecine zaman ayrılmasının lüzumlu olduğu saptanmıştır. İstem girdisinde yapılan betimlemenin aslında biçim ve içerik özelliklerini içeren bir anlatımdan ibaret olduğu, sanat ve tasarım bağlamındaki biçim-içerik ilişkisinden süreç anlamında farklı olduğu söylenebilmektedir. Sanatçıyı yönlendiren, bilinçdışı etkilerden söz edilebilse de yine sanatçının kendisidir, yapay zeka tabanlı üretimlerde ister istemez algoritmik bir yönlendirmeye maruz kalınmaktadır.

BIÇİM-İÇERİK İLİŞKİSİ

Biçim ve içerik ile alakalı tartışmaların antik çağ düşünürlerine kadar uzandığı bilinmektedir. Bu iki kavramın etimolojisine bakıldığında İngilizce *form* (biçim) olarak tabir edilen sözcük eski Fransızca “fiziksel biçim, görünüm; hoş görünüm; şekil, görüntü; yol, tavır”; Latince “biçim, kontur, şekil; görünüm, bakışlar; ince bir biçim, güzellik; bir taslak, bir model, desen, tasarım; tür, nazik durum” anlamları taşımaktadır. Bir teori bunun Yunanca “biçim, güzellik, dış görünüş” anlamına gelen *morphe* kelimesinden türediğini ya da onunla aynı kökenli olduğunu savunmaktadır (Online Etymology Dictionary).

İngilizce *content* (içerik) sözcüğü kelimenin tam anlamıyla “sınırlar içinde tutulan veya içerilen”, dolayısıyla “arzuyu mevcut zevklerle sınırlı tutma”, Eski Fransızca içerikten “tatmin”, Latince içerikten “içerme, tatmin olma,” anlamları taşımaktadır (Online Etymology Dictionary).

Özellikle sanat alanında değerlendirildiğinde içeriğin anlam, biçimin ise o içeriğin aktarım şekli olduğuna dair görüşler bulunmaktadır. Mishra (2011: 157) İçeriğin söylenen, biçimin de söylenme şekli anlamına geldiğini belirtmekte ancak biçimin basitçe bir şişe, içeriğin de içine dökülen bir şey olmadığını, aralarında “arkitektonik” bir ilişki olması gerektiğini, ikisinin de görünür ve ayrılmaz olması gerektiğini söylemektedir. Tarih boyunca bu iki kavramı birbirinden ayıranlar ve ayrılmaz olduğunu öne sürenler kendi düşüncelerini dile getirmiştir. Kimileri biçimi üstün tutarak içeriğe daha fazla değer yüklememiş kimileri ise içeriğin her şey olduğunu, biçimin üzerinde çok durulmaması gerektiğini belirtmiştir. Brooks’a (1957) göre “biçim” anlamdır ve her şeydir; anlamı olan bir sanat eserinin de “biçimi” vardır. Marx’ın kendisi, bir sanat eserinin “biçim” ve “içerik” organizmasını ortaya çıkarması gerektiğine inanıyordu, çünkü yalnızca üslup gözlemleri “içeriği” saptırır ve sonunda “biçim” üzerine bayağılık damgasını vurur. “Biçim”, “içeriğin” bir yan ürünüdür ve “içeriğinin” “biçimi” olmadıkça “biçim”in hiçbir değeri yoktur (Mishra, 2011: 159).

“Biçimcilik anlayışına göre “eser bir şeyi yansıtmak, sanatçının duygularını dile getirmek, okurda duygular uyandırmakla sanat eseri olmaz; o yaratılmış bir şeydir ve onu sanat eseri yapan şey, kendi yapısında, tamamıyla kendine özgü birtakım özelliklerdir... (renk ve çizgilerin estetik duygu uyandıracak tarzda düzenlenmesi)” (Moran, 1972: 159-160). Yine de ister istemez bir eserdeki “anlam” işin içine karıştığı için biçimciler içeriği tam olarak reddedememişlerdir.

Vardığımız sonuç şu, biçim eserde yer alan bütün unsurların birbirine bağlanıp örülerek meydana getirdikleri düzendir... Görülüyorki artık içerikle biçim kaynak olmuş gibi birleşiyor. Her eserin biçimi o eserdeki içerik unsurlarına, fikire vb. Bağlandığı gibi, içerik de ancak o biçimle belirleniyor... Ne içeriği aynı olan iki eser vardır ne de biçimi. Zira konunun sanatçı tarafından işlenerek içerik haline sokulması aynı zamanda biçime yoğunlaşması demektir (Moran, 1972: 167).

Hegel, *Philosophy of Fine Art* (1835) adlı kitabında “her tanımlı içerik, kendisine uygun bir biçim belirler» demiştir. Hatalı biçim, hatalı içerikten doğar. Biçim, içerikteki zaman zaman değişikliklerle değiştirilir, dönüştürülür ve bozular. Bu nedenle Hegel, ‘biçimi’ ‘içeriğin’ tezahürü olarak tanımlamıştır (Eagleton, 2002: 21-22).

Modern zamanlarda bile, çoğu sanatçı ve eleştirmen tarafından, sanatın dış gerçekliğin temsili olduğu teorisini, öznal ifade olarak sanat teorisi lehine bir kenar-

ra atılmasına rağmen mimetik teorinin ana özelliğinin varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Sanat yapıtını ister bir resim modeline (gerçeğin resmi olarak sanat) ister bir ifade modeline (sanatçının ifadesi olarak sanat) göre düşünülün, içerik yine de önce gelmektedir. İçerik değişebilmekte, artık daha az mecazi ya da az gerçekçi olabilmektedir; ancak yine de bir sanat eserinin içeriği olduğu veya tanımı gereği bir şeyler söylediği varsayılmaktadır (Sontag, 1966).

Gombrich'e (1997) göre, biçim ve içerik arasındaki ilişki sanatın temel bir unsurudur. Sanat eserleri biçimsel özellikleriyle kendini ifade ederken, içerikleri de bu biçimi taşımaktadır. Gombrich, biçimi ve içeriği ayrı ayrı ele almanın yanıltıcı olabileceğini savunmakta ve bunların birbirinden ayrılmaz bir şekilde birleştiğini vurgulamaktadır.

Sanatın estetiksel olarak saltlığının korunması için yapılan bu savaşımın doğal mantıksal sonucu soyutçuluğa düşmek olmuştur. Sanatın tek başına kendi biçimine indirgenmesi halinde sanatın yoksullaşacağı fikri de buradan gelir. Çünkü, bu durumda, sanatın çok çeşitli şekillerde, zihinsel etkinlik uyandırabilme olanaklarından ancak pek azı gerçekleştirilebilmektedir. Ama hiç kuşkusuz, sanatta, güzel ve kusursuz bir biçim olmaksızın, ne denli zengin ve çok - yönlü olursa olsun, bir içeriğin tek başına bir etkililiği olamaz (Kagan, 1982: 129).

Artık biçimin teknik ya da beceri olmadığını, bunun yerine bir sanat eserinin verdiği izlenim olduğunu belirtmek zorunludur. İçeriğin aslında estetik bir deneyim olduğu ve içerikle tekniğin sanatsal bir bütün veya biçim oluşturmak için birleştiği söylenebilmektedir (Mishra, 2011: 160). Elbette ki biçim ve içerik birebir aynı noktaya temas etmemektedir; lakin aralarında olan ilişki, ayrı ayrı değerlendirme yapmayı engeller niteliktedir. Biçim, izleyicinin eseri algılayışındaki sürecin ilk basamaklarını oluştururken; içerik, eserin taşıdığı mesajları ve anlamları da kapsadığından izlenimler sonrasında yaşanan zihinsel faaliyetler sonucu izleyicinin algısını yönlendirmektedir. Sanat eserinin biçimiyle içeriği arasındaki uyum, izleyici üzerinde etkili bir deneyim yaratmaktadır.

Robertson (1967: 279) iç ve dış ilişkiler açısından tanımlanan biçim ve içeriğin ikiye bölünemez olduğunu çünkü biçimlendirici araçlar ve biçimlendirici nesnelere anlamındaki biçim ve içerikten farklı olarak birbirlerinden soyutlanmadığını söylemektedir.

Biçim ile içeriği birbirinden bağımsız iki kavram şeklinde düşünmek ve ayırmaya çalışmak gereksiz bir çaba olarak görülmektedir. Zaten bir sanat eseri hakkında değer yargısında bulunurken bu kavramların tek tek değerlendirilmesinden ziyade eserdeki biçim-içerik ilişkisi önemli bir rol oynamaktadır. Birçok eleştiri bu ilişki üzerinden yapılabilmektedir.

Tüm bu yorumlamalar, çoğunlukla geleneksel sanat kapsamında ortaya konmuştur. Bir çalışmanın biçim ve içeriği hakkında eleştiriler getirirken onun yapay zeka yardımıyla üretildiğini bilmek, geçmişte yapılan bu yorumlamaların geçerliliğini sürdürüp sürdürmediğini düşündürmektedir. Yapay zeka tabanlı görsel üretim sistemlerinin çalışma prensibini anlamak ve deneyimlemek bu tip görsellerin biçim-içerik ilişkisini kavramaya yardımcı olacaktır.

YAPAY ZEKA TABANLI GÖRÜNTÜ ÜRETİM SİSTEMLERİ

1940'lı yıllarda geliştirilmeye başlanan bilgisayar sistemleri sayısal hesap yapabileceği kapasitelerinden dolayı "dev elektronik beyinler" olarak adlandırılmış, 1955'te yapılan Dartmouth toplantısında ise "yapay zekâ" (artificial intelligence) terimi ilk kez ortaya atılmıştır. O tarihlerde bazı araştırmacılar, yapay zekanın karmaşık karaktere sahip problemleri çözme yöntemleriyle ilgili olduğunu söylemektedir. Yöntemin sorunla ilgili olduğu, çözenin ise insan veya bir bilgisayar programı olmasına bakılmaması gerektiği düşünülmüştür (Wang, 2019: 7). Günümüzde geniş kitleler tarafından kabul edilmiş tek bir yapay zekâ tanımı bulunmasa da belirli oranlarda öğrenebilen ve taklit ederek orijinale ulaşma çabasında olan algoritma temelli yazılımlar yapay zekâ olarak adlandırılabilir.

Yapay zekâ sistemlerinin görüntü üretme yeteneklerindeki artış ve kullanım kolaylığı göz önüne alındığında, derin öğrenme modelleriyle sentezlenen "dijital sanatın" ana akım bir fenomen haline gelmek üzere olduğu söylenebilir (Oppenlaender, 2022: 193). Çoğunca metin komutlarıyla harekete geçen bu sistemler, her türden görüntüyü dijital ortamda inceleyerek tekrardan yaratılmasını sağlayacak algoritmalar içermektedir. Görüntünün ışık, renk, doku, derinlik ve benzeri bilgilerini çözümleyerek sonrasında kaynak görüntünün aynısı değil ama benzeri üretimler gerçekleştirebilir. Genellikle belirli özelliklere veya benzerliklere odaklanarak anlamlı istatistiksel görselleştirmeler yapmakta ve böylece veri kümelerini analiz etmektedir (Cetinic ve She, 2021: 2). Bu işlemlerin bütünü aslında derin öğrenme dediğimiz süreci tarif etmektedir.

İnsan sanatçılara benzer şekilde kendi ürettiğini eleştiren yapay bir sinir ağına sahip olan bu yazılımlar veri kümesinde bulunan içeriği çözümleyerek sıfırdan kendisi oluşturmaya çalışmaktadır. Bir görüntü oluşturulduğunda eleştirel ağ devreye girerek yeni oluşan görüntüleri orijinal kaynaklarla karşılaştırmakta ve sahte olup olmadıklarını tespit etmeye çalışmaktadır. Sistem, tespit edilemeyecek kadar inandırıcı görseller üretene kadar kendini geliştirmektedir (Wolfe, 2022). "Difüzyon" prensibiyle çalışan bu yazılımlar, tamamen gürültülü (noise) bir görüntüden başlayarak kademeli bir şekilde arındırma yapmakta ve verilen metne en uygun görüntüyü oluşturana dek arındırma işlemini sürdürmektedir (Lyu vd., 2022: 3).

Elgammal ve ekibi, yapay zekanın yaratıcı içerikler ortaya koyma becerisini arttırmak için mevcut sanatın estetiğini öğrenmeye çalışan bir model olan AICAN'ı geliştirmiştir. Bu program, mevcut eserlere çok benzer yaratımlar ürettiğinde kendini cezalandıran bir sistem içerisinde öğrenimini gerçekleştirmektedir. Ancak AICAN'ın yaratıcıları, programın mevcut çalışmalar üzerinden öğrenme olanağı sunması nedeniyle yenilikçi çalışmalar üretmeyeceğini savunmaktadır. Sistemin öğrenme başarısı sergiler ve testlerle ölçülmüş ve çoğu katılımcının AICAN tarafından oluşturulan görseller ile bir insan sanatçının yarattığı sanat eserleri arasında ayırım yapamadığı ortaya çıkmıştır (Elgammal, 2019: 20-21). Bu sergilere katılım gösteren kişilerin sanatsal alt yapısının, dijital teknolojiler ve yapay zekayla alakalı mevcut bilgilerinin de varılan bu sonucu etkileyebileceği göz önüne alınmalıdır. Görsel l'de yer alan yapay zeka çalışmasına bakıldığında dijital bir çalışmaya ait olabilecek piksel etkileri göze çarpmaktadır. Piksel etkisine aşına olmayan izleyici, görsel hakkında böyle bir çıkarımda bulunamamaktadır.



Görsel 1. AICAN + Ahmed Elgammal, *Faceless Portrait of a Scientist*, 2018

2021 yılına gelindiğinde daha geniş kitleler tarafından ulaşılabilen ve kullanımı metin kutusuna istenileni yazmaktan ibaret olan DALL-E isimli, web tarayıcısında çalışan bir yapay zeka algoritması yayınlanmıştır. Kendinden önce gelen sistemlere nazaran, yazılan metne daha uygun ve fotogerçekçi sonuçlara ulaşabilmesi

ile ön plana çıkmıştır (Russo, 2022: 150). DALL-E, CLIP adı verilen ve görselleri metinsel karşılığına göre sınıflandırmaya yarayan bir “dil-görü” modeli kullanılmaktadır. CLIP yazılımını eğitmek için web sayfalarından elde edilen geniş bir resim ve metin koleksiyonu kullanılmıştır. Bu sayede sistem herhangi bir kelime metin kutusuna yazıldığında onun hangi tür görsellere karşılık geldiğini bilmektedir (Oppenlaender, 2022: 193). İlerleyen süreçte DALL-E’nin yeni versiyonları ve daha başka metinden görüntü üreten yazılımlar internette yerlerini almış, büyük teknoloji şirketleri (Microsoft, Adobe, Google) kendi yapay zekâ destekli görüntü üretme sistemlerini kurmuştur. Coeckelbergh, yapay zekâ tabanlı üretimlerin hem nesnel hem de öznel kriterlere göre “sanat” olarak kabul edilebileceğini savunmaktadır (Hong ve Curran: 2018: 87). Günümüzde özellikle sosyal mecralarda “yapay zekâ sanatı” terimi bolca kullanılmakta, yapay zekâ tabanlı üretimler için afiş ve resim yarışmaları dahi düzenlenmektedir. Örneğin KADEM Nisan 2024’te bir afiş tasarım yarışması düzenlediklerini duyurarak yalnızca yapay zekâ ile üretilmiş çalışmaların kabul edileceğini belirtmektedir (KADEM, 2024). Bu alandaki rekabetin artmasıyla her şirket kendi yazılımını daha kolay anlaşılabilen bir arayüz ile kullanıcılarına sunmaktadır ve alınan geri dönüşlerle her geçen gün gelişimini devam ettirmektedir. Böylece erişim ve kullanım açısından sorun teşkil etmemesi ile birlikte ücretli olduğu kadar ücretsiz seçeneklerin de bulunması bu tarz yazılımları son derece aktif kılarak isteyen kişilerin fazla efor sarf etmeden çeşitli görseller üretebileceğini göstermektedir.

Kişinin sanatsal geçmişi ya da tecrübesi göz ardı edilerek gerçekleştirilen bu üretimler bazı sanatçıları tedirgin ederek geleceklerini sorgulatmış ve başka bir açıdan intihal sorununun gündeme gelmesine yol açmıştır (Vu-Quoc ve Humer, 2022: 7). İnternet üzerinden erişilebilen her görselin görüntü üretme yazılımlarının veri kümesine dâhil edilme ihtimali bulunmaktadır. Bu noktada çalışmalarını sosyal mecralarda paylaşan sanatçılar da farkında olmadan yapay zekânın öğrenme verilerine katkı sağlamaktadır.

Bazı sosyal medya kullanıcıları görsel oluştururken yapay zekâdan faydalanılmasını doğru bulmamakta, başka bir grup ise hali hazırda kullanılan diğer dijital programlardan (Photoshop ve benzeri) çok farklı olmadığını ve süreç içerisinde yine de insan yaratıcılığına ihtiyaç duyulduğunu söylemektedir (Roose, 2022: 3).

Üretken yapay zekâ modellerinden daha inandırıcı ve görsel açıdan çekici çıktılar elde edilebildikçe, bazı şirketler basit görevler için grafik tasarımcıları işe almaktan uzaklaşmaktadır. Alibaba web sitesi reklam kampanyalarında yapay zekâ modellerinden yararlanmış, bu yöntemin hala insan yaratıcılığına dayandığını söylese de ileride daha az sayıda ve verimlilikte grafik tasarımcıların işe alınacağı ön görülebilmektedir (Ghosh ve Fossas, 2022: 3). “Belki de bu açıdan bakıldığında sistematik kurallar çerçevesinde şekillenen tasarımların yaratım sürecinde yapay zekânın kullanılmasının kulağa mantıklı geldiği düşünülebilmektedir; ancak söz

konusu çoğu zaman içsel duygu, düşünce ve deneyimlerin özgürce ifade edildiği sanat edimi olduğunda yapay zekânın rolü soru işaretleri oluşturmaktadır” (Aslan ve Aydın, 2023: 1161).

Metinden görüntü üretimine imkân veren yapay zekâ sistemlerinde, tek bir kelimeden karmaşık cümlelere kadar kişi sonuçta görmek istediğini betimleyebilmektedir. Ne kadar çok detay verir ve birtakım parametreleri beklentilerine göre değiştirir ise algoritmanın rastgele doğasını o kadar kısıtlamış olmaktadır. Metinden görüntü üretimi gerçekleştiren çoğu yazılım aynı zamanda kullanıcının dilettiği görseli sisteme yükleyerek üzerinde değişiklik yapmasına da olanak sağlamaktadır. “Dall-e 2 sisteminde kullanıcılar isterseler bir çizim görsel yükleyerek yapay zekânın o görsel üzerinden ortaya koyacağı varyasyonları da görebilmektedir” (Şen, 2022: 1330).

Microsoft Bing web sitesinde yer alan DALL-E 3 destekli yapay zekâ kullanılarak dört farklı görsel üretilmiştir (Görsel 2). Genelden detaya inilerek görsel çıktıdaki değişimler gözlemlenmiştir. Yalnızca “kelebek” istemi yazıldığında yapay zekânın üretebileceği görüntü olanakları fazla olduğundan yapay zekaya özgürlük tanındığı ve rastgele bir kelebek görüntüsü elde edildiği görülmektedir. Yine de yapay zekânın tercihinin gerçekçi bir kelebek görüntüsü yerine illüstratif bir görselden yana olduğu söylenebilmektedir. Hiçbir istemde arka plan bilgisi girilmemesine rağmen yazılan detaylar arttıkça (arka plana ait bilgiler hariç) istem dışı eklemelerde azalma gözlemlenmiştir.



Görsel 2. Microsoft Bing Copilot Designer ile üretilmiş görseller

Her görsel çıktının ardından kullanıcı revizelerine devam etmekte beklenen sonuca ulaşılan dek yapay zekâyla iletişimini sürdürmektedir. Bazı dijital terminolojiye ait komutları (8k, rendered, sharp focus, 8-bit, uhd, high resolution ve benzeri) kullanmak görüntüyü daha keskin, odaklı, üç boyutlu ya da yüksek kaliteli hale getirebilmektedir. Bu açıdan algoritma kişinin yazdıklarını çözümlenmekte ancak kişi de algoritmanın diline aşına olarak yönetimi gerçekleştirmektedir. Kullanıcı deneysel olan bu süreçte ipleri yapay zekânın eline bırakmayı bilinçli olarak tercih edebilmektedir. Rastgele oluşan görüntüleri ilham verici bulabilmektedir. Lyu vd.

(2022: 5), geleneksel araçlardan farklı olarak yapay zekâ teknolojisinin rastgeleliği ve insanların onu yönetme biçimini değiştirdiğini, yapay zekâ yazılımlarıyla çalışan sanatçıların ilham tetikleyicisi olarak ondan faydalandığını ve sanatsal süreci geliştirdiğini öne sürmektedir.

İSTEM MÜHENDİSLİĞİ VE BİÇİM-İÇERİK İLİŞKİSİ

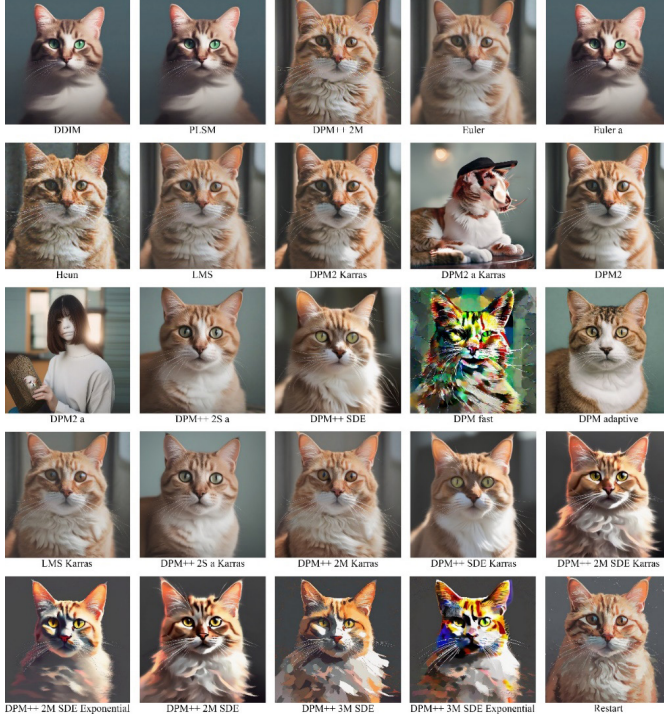
İstenilen görüntü doğrultusunda daha kararlı bir istem oluşturmak için, kullanıcıların sürekli olarak istem değişkenlerini araması ve karşılık gelen sonuç görüntülerini kontrol etmesi gerekmektedir. Her istem değişkeninin etkisi tam olarak anlaşılmadığından, bu süreç zaman alıcı ve maliyetli olabilmektedir. Sonuç olarak, yüksek kaliteli istem üretme konusunda uzmanlaşmış kişiler için “istem mühendisi” (*prompt engineering*) adı verilen yeni bir iş türü ortaya çıkmıştır. Ayrıca, yüksek kaliteli istemler yeni ve değerli ürünler haline gelmekte ve *PromptBase*, *PromptSea* ve *Visualize AI* gibi özel pazar yerlerinde alınıp satılmaktadır (Shen vd., 2023: 1).

Bir istem mühendisinin yazılım ile olan etkileşiminde biçimsel bir beklentinin belirlenen içerik doğrultusunda görsel bir çıktıya bürünmesi durumu söz konusudur. Bu açıdan düşünüldüğünde kişinin zihninde oluşan fikir, dijital araçlar yardımıyla yine dijital ortamda biçimlendirilmektedir. Yapay zekâ algoritması bu biçimlendirmeyi gerçekleştirirken sıfırdan bir görüntü oluşturuyor gibi görünse de milyonlarca görsel verinin analizinden bazı öğrenmeler gerçekleştirmektedir. Dolayısıyla çok sayıda kombinasyon üretebildiği için her seferinde daha farklı üretimler gerçekleşiyormuş gibi görünmektedir.

İstem mühendislerinin yazılımdaki parametreleri anlaması ve gerçekleştireceği üretim doğrultusunda onları değiştirmesi beklenmektedir. Bu doğrultuda yapay zekâ tabanlı görüntü üretme modellerinden biri olan *Stable Diffusion XL* kullanılarak sistemde yer alan parametreler incelenmiştir. İstem girdisi dışında dört ana parametre tespit edilmiştir. Bunlar *sampler*, *steps*, *guidance scale* ve *seed* olarak isimlendirilmektedir ve sayısal değerler ile ifade edilmektedir.

Sampler

Sampler, modelde yer alan difüzyon algoritmalarını temsil eden bir örnekle-yici olarak açıklanabilmektedir. Denemelerde 25 farklı sampler kullanılmış ve aralarında bazı farklar gözlemlenmiştir (Görsel 3). Sisteme “a cat” istemi girilerek oluşturulan bu görsellerin sampler dışındaki 3 değişkeni sabit tutulmuştur. İstem tek bir öge içermesi, karmaşayı azaltmak ve parametreleri doğru test edebilmek amacını taşımaktadır.

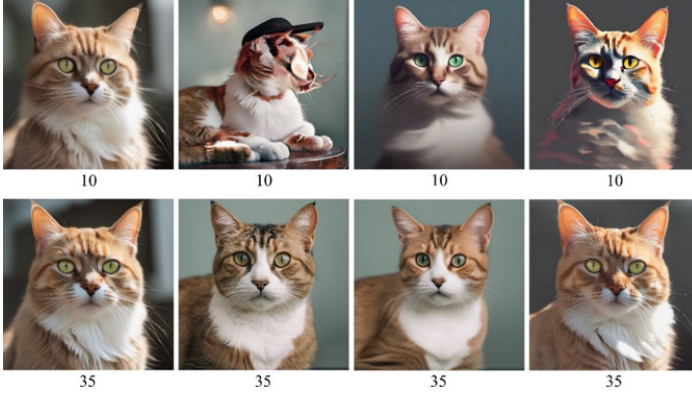


Görsel 3. Stable Diffusion XL sampler denemeleri

Çoğu görüntünün benzer biçim ve renk yapısına sahip olduğu görülmektedir. Ancak bazıları daha gerçekçi görünürken bazılarının biraz daha plastik bir etkiye sahip olduğu söylenebilmektedir. Ayrıca bir kısmı henüz tamamlanmamış, düşük kaliteli ve bozuk bir görüntü sunmaktadır. Bu 25 farklı görüntü içerisinde kedi ile ilişkisi en az kurulan “DPM2 a” örnekleyicisi dikkat çekmektedir.

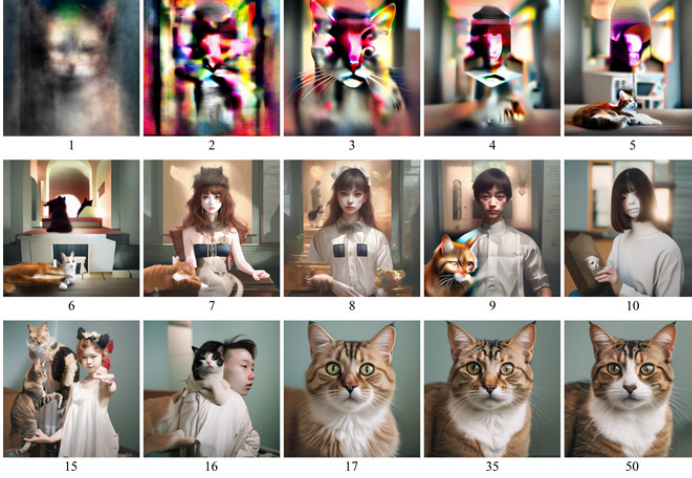
Steps

Steps parametresi, örnekleyicinin görüntü oluşturma adımlarını ifade etmektedir. Eğer bu değere “1” yazıldıysa görüntü oluşturma sürecinin ilk adımı kullanıcıya çıktı olarak sunulmaktadır. “100” değeri girildiğinde ise yüzüncü adıma ait bir görsele ulaşılmaktadır. Görsel 3’te steps değerleri 10 girilmiş ve oluşan farklılıkların çoğunun örnekleyici hızından kaynaklandığı tespit edilmiştir. 10. Adımında birbirinden farklı görünen dört görsel seçilmiş ve sadece steps parametresi 35’e çıkartılarak tekrar oluşturulmuştur (Görsel 4). Görüldüğü üzere aradaki farklar azalmış ve görseller birbirine benzemeye başlamıştır.



Görsel 4. 10. ve 35. adım karşılaştırması

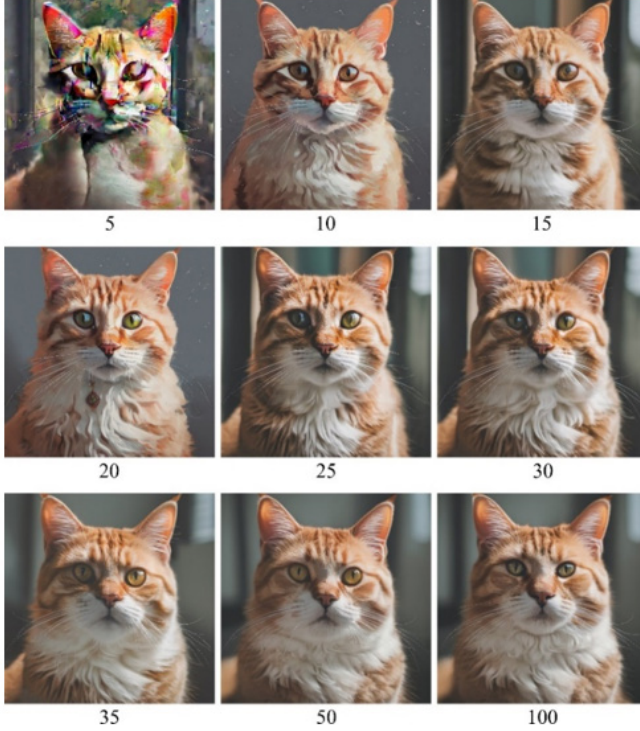
Bu noktada DPM2 a örnekleyicisinin diğerlerinden bağımsız görünen sonucu, oluşum adımları incelenerek anlaşılmaya çalışılmıştır (Görsel 5). 16. adımdan sonra keskin bir biçim değişimi göze çarpmakta ve isteme uygun görsel çıktıyı vermeye başlamaktadır.



Görsel 5. Stable Diffusion XL DPM2 a örnekleyici adımları

Bazı adımlar arası yaşanan görüntü değişimi fazla iken bazıları kendinden önce ve sonra gelen adımlara daha çok benzemektedir. Ancak dikkatli bakıldığında değişim gözlenen adımların dahi biçimsel ve lekesele etkilerinin yakın olduğu gözlemlenmiştir. Uzaktan ve gözler kısılarak gerçekleştirilen incelemede benzerliklere rastlanmıştır.

Örnekleyicinin hızına göre değişim gösterse de özellikle ilk 10-15 adımda görüntü daha değişken bir yapıya sahipken sonrasında sabitlenmeye başlamaktadır. *Restart* örnekleyicisine bakıldığında, DPM2 a'ya oranla daha istikrarlı bir görüntü oluşum süreci geçirdiği söylenebilmektedir (Görsel 6). Görüntü değişim hızının ivmeli olarak azaldığı görülebilmektedir. 5. ve 10. adım arasındaki biçimsel fark 50. ve 100. adımlar arasındaki farktan daha fazladır.



Görsel 6. Restart örnekleyicisi adımları

Guidance Scale

Rehberlik ölççeği olarak Türkçeye çevrilebilen bu parametre, yazılan isteme ne kadar fazla uyulması gerektiğiyle alakalı bir değeri belirtmektedir. Çoğu sistemde varsayılan değer 7 olarak kabul edilmektedir. Yapılan denemelerde bu değer düşük tutulmasıyla yapay zekanın daha özgür üretimler gerçekleştirebildiği tespit edilmiştir. 0.1 değerinde, yazılan istemden uzak bir sonuç ortaya koyduğu görülmüştür. Ancak yine de biçimsel olarak sonraki basamaklara benzer öğeler taşıdığı söylenebilmektedir. 7'den yukarı değerler girilmeye başlandığında ise biçimsel çok bir değişiklik yaşanmasa da görseldeki renk ve ışık giderek kontrast bir hal almaktadır.



Görsel 7. Guidance scale değer denemeleri

Seed

Seed, algoritmanın yazılan isteme başlangıç noktasındaki rastgele karıncalı görüntüyü ifade etmektedir. “a cat” istemi sisteme girildiğinde milyarlarca olasılıktan birini kullanıcıya sunulmaktadır (Görsel 8). Sonsuz olmasa da belirlenen piksel sayısı ile mevcut teknolojideki renk sayısının oluşturduğu kombinasyon kadar seed bulunabileceği söylenebilmektedir. Bu parametreye -1 yazıldığında ise her üretim rastgele bir seed değerine sahip olmaktadır.



Görsel 8. Farklı seed örnekleri

Seed değeri ve oluşan görüntü arasında doğrudan bir bağlantı gözlemlenmemiştir. Yani değerin belirli bir sayıyla değiştirilmesi girilen isteme daha yakın veya daha uzak sonuçlar elde edilmesine etki etmemektedir. Yalnızca sonuç görseli tatmin edici olmadığında diğer seed değerlerindeki olası sonuçlardan bazıları beklentileri karşılayabilecek görseli içerebilmektedir. Bu durumda çokça denemenin yapılması ve istenilen görüntüye en yakın olanın seçilmesi durumu söz konusu olmaktadır.

Görüntü üretebilen yapay zeka sisteminin çalışma prensibine dair öğrenilen bilgiler sonrasında detay içeren bir görüntü oluşturulmaya çalışılmıştır. Rastgele zihinde düşünülen bir imge yerine, hemen herkes tarafından bilinen Mona Lisa tablosu, sanatçının ya da tablounun ismi kullanılmadan yalnızca betimlenerek üretilmek istenmiştir. Bu doğrultuda *Stable Diffusion XL*, *Microsoft Bing Copilot Desig-*

ner, *Adobe Firefly* ve *Recraft* olmak üzere dört farklı yazılım kullanılmıştır. Gerçekleştirilen birçok deneme sonucunda kayda değer görseller örnek olarak seçilmiştir. Firefly ve Bing yapay zekalarına Türkçe diğer ikisine İngilizce istem girilmiştir.

İngilizce İstem:

A portrait painting of a woman with an enigmatic smile, close-up detail, three-quarter pose, dressed in a dark modest gown with a translucent veil over her hair, her hands are gracefully folded and resting on the arm of a chair, background features a distant, hazy landscape with winding paths and a serene river, framed by rolling hills and a distant horizon under a softly lit sky.

Türkçe İstem:

Esrarengiz gülümsemeye sahip bir kadının detaylı portresi, üç çeyrek pozisyonda oturmuş, koyu renkli sade bir elbise giymiş, saçlarının üzerinde yarı saydam bir peçe var, elleri zarif bir şekilde kollarını kavuşturmuş ve sandalyenin koluna dayamış, arka planda kıvrımlı patikalar ve sakin bir nehirle birlikte bulanık bir manzara görülüyor, yuvarlanan tepeler ve yumuşak ışık altında bir ufuk çizgisi var.

Stable Diffusion XL yazılımı ile yapılan denemelerde daha önce belirtilen parametreler, elde edilen görsel çıktılar doğrultusunda değiştirilmiş ve istenene yakın görseller yakalanana dek bu değişimler sürdürülmüştür (Görsel 9). Ayrıca istem üzerinde de bazı eklemeler ve çıkartmalar gerçekleştirilmiş “renaissance style” kelimeleri dahil edildiğinde daha başarılı sonuçlar ortaya çıktığı tespit edilmiştir. İstem uzadıkça sonlara gelen kelimelerin etkisinin giderek azaldığı görülmüştür. El anatomisindeki başarısızlığı dikkat çekmektedir.



Görsel 9. Stable Diffusion XL Mona Lisa denemesi

Microsoft Bing yapay zeka sistemi kullanılarak yapılan görselleştirmelerde ilginç bir şekilde daha yakın sonuçlara ulaşılmıştır (Görsel 10). Ancak bu sistemde metin girdisi dışında bir parametre değişimine izin verilmemektedir. Öyle ki üretimlerin en-boy oranı kare olarak kalmış ve değiştirilememiştir.



Görsel 10. Microsoft Bing Copilot Designer Mona Lisa denemesi

Adobe Firefly, genel olarak Adobe'nin stok görsellerini eğitim verisi olarak kullandığı için daha gerçekçi yüzler resmetmiştir (Görsel 11). Burada Adobe, kendi parametrelerini ortaya koymuş, sayısal değerler yerine yağlı boya, sulu boya, dijital resim vb. seçenekler sunmuştur. Renk, aydınlatma ve açı seçeneklerini de barındırmaktadır. Denemelerde 3:4 oranda yağlı boya stili seçilmiştir.



Görsel 11. Adobe Firefly Mona Lisa denemesi

Recraft yapay zekası da kendi parametrelerini oluşturmuştur. İllüstrasyon, sulu boya, pixel sanatı, el çizimi vb. gibi stil seçimleri yapılabilmektedir. Oluşturulan Mona Lisa görsellerinin, İllüstrasyon tarzı seçildiği için ne kadar “oil paint” istemi yazılsa da biraz illüstratif kaldığı söylenebilmektedir.



Görsel 12. Recraft Mona Lisa denemesi

Gerçekleştirilen denemeler sonucunda en önemli noktanın yapılan tasvir olduğu düşünülmektedir. Tasvirin ne kadar detaylı oluşturulduğundan ziyade, kullanılan yazılımın girilen isteme nasıl tepki verdiği ve sonrasında kullanıcının istemi sistemden aldığı çıktı doğrultusunda nasıl değiştirdiği önem arz etmektedir. Yazılımda yer alan parametrelerin amaca yönelik kullanımı da bir diğer noktayı oluşturmaktadır.

Geleneksel sanat ediminden çok daha farklı bir sürecin işlediği söylenebilmektedir. Biçimin betimlenmesiyle aslında içerik de bir nevi oluşturulmaktadır. Ancak deneysel sürdürülen bu işlem, rastgele görüntülerin kullanıcıya sunduğu farklı perspektifler sayesinde başka sonuçlara yönlendirme etkisi yaratabilmektedir. Zihinde yer alandan biraz daha farklı, düşünülmemiş, belki amaca göre daha tatmin edici çıktılar elde edildiğinde kullanıcı ilk düşündüğü görsel yerine yapay zekanın verdiğini tercih edebilmektedir. Bu durum biçim-içerik ilişkisi açısından birtakım sorunlar meydana getirebilmektedir. Biçim ve içerik arasındaki koparılamaz bağın, bu tarz yapay zekâ uygulamalarıyla zedelendiği söylenebilmektedir. Kagan (1982: 383), “bir sanatçının yetisi, her şeyden önce bir yapıtı imgesel olarak düşünebilme yeteneğinden, yani, bir sanatçının, dünyayı soyut olarak değil, duyuşal şekilde somut, hayalgücünde görülebilen, işitilebilen, tasarlanabilen bir şey olarak, şiirsel bir şekilde algılama yeteneğinden gelir” der. Yapay zekâ üretimlerinde kullanıcının biçimsel boyut üzerindeki etkisi sorgulanması gereken bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Zihindeki fikir, kendi biçimiyle birlikte imgelenmekte ancak üretim safhasında yapay zekânın -istem doğrultusunda da olsa- rastgele oluşturduğu görsel kurgu biçim içerik ilişkisine farklı bir açılım sağlamaktadır.

... sanatçının bilincinde oluşup yaşadığı sürece, bir fikir, salt zihinsel bir kuruluştur. Bir sanat yapıtından farklı olarak, hiçbir somut maddi kılıfı yoktur. Bununla birlikte, çıkış noktası, bir fikrin, önünde sonunda, ilerdeki kendi maddiliğine değgin tasarımı kendi içinde taşıyor olmasıdır. Bunun için, salt düşünce ya da salt yaşantı alanında değil, sanatçının hayalgücünde kendi biçimini alır; şöyle ki, sanatçının kendini içinden dinleyebilme yeteneğinin daha da üstünde, somut maddi nesnelere ilişkin tasarımları yaratan, psikolojik bir mekanizmadır hayalgücü. Hayalgücünde ortaya çıkan imgeler, dünyayı gerçek haliyle bilincin önüne kor; dünya, kendi duyuşsal olarak algılanabilir maddi şekli içinde, mekansal - plastik ve akustik varlığı içinde, bilincin önünde belirir. Bu idealleşmiş tasarım halinde imgenin maddi biçimi, kendi içeriğiyle birlikte, tasarımlanmış bir ezgi, ritmik bir süsleme, plastik ya da renksel bir ilinti, vs., olarak belirir. Bu olmadıkça; yani, fikir, canlı, imgesel bir somutluk kazanmadıkça, yapıt da ölü doğmuş, şekli bozuk bir şey olarak kalır (Kagan, 1982: 383).

Belirli oranda öğrenme yetisine sahip ancak insanlardaki bilince benzer bir yapıdan yoksun olan yapay zeka, sisteme girilen istem ve parametre değerlerini baz alarak milyarlarca görsel alternatif üretebilmektedir. Elde edilen görüntülerin eğitimde kullanılan verilerin farklı kopyaları ya da kolajları olduğu düşünüldüğünde yapay zekânın doğrudan sanat eseri oluşturmamakta, yalnızca bir izleyicinin sanat olarak algılayabileceği görsel kalıplar yaratabilmektedir. Medyada yapay zekânın bazen özerk bir şekilde sanat eseri ürettiği yansıtılsa da çoğunlukla durumun dikkat çekmek olduğu görülmektedir (Cetinic ve She, 2021: 9). Hertzmann (2018: 2), bilgisayarın sanat yaratamayacağını ancak onu kullanan insanların bunu gerçekleştirebileceğini, bilgisayarın uzun yıllardır sanatsal çerçevede kullanılsa da bir eser sahibi olarak geniş çapta bir kabul görmediğini ve işin arkasındaki beyin olarak insanın bilgisayarı sadece bir araç olarak kullandığını belirtmektedir.

Yapay zekâ tabanlı görsel üretimler, daha geniş kitlelerce gerçekleştirilmeye başlandığında makine odaklı düşünme yapısının giderek hâkim olacağı söylenebilmektedir. Biçimsel bazı noktalar tamamen algoritmaya bırakılarak sadece görselin neyi ifade etmesi gerektiğine yönelik metin girdisi yapıldığında hem biçimsel bir sınırlılık getirilmiş olacak hem de biçimleri benzer ama farklı içeriğe sahip olduğu düşünülen üretimler gerçekleştirilmiş olacaktır. Belki işini ciddiye alan istem mühendisleri yine de kendi farklarını ortaya koyabilmek için uğraşlarını sürdürebilirler ancak çoğu kimsenin basitçe görselleştirmeye alıştıktan sonra derin bir istem bilgisine ihtiyaç duymayacağı öngörülebilmektedir. Bu durumda biçimsel temel üzerinden hareket etme eğilimi zamanla zayıflamakta, biçimi tasvir etme çabalarına rağmen yazılan girdiler yine içeriğe ait elemanlar olmaktadır. Özellikle sanatsal açıdan değerlendirildiğinde biçim ve içeriğin farklı düşünce süreçlerinden geçmesi üretilen işin tutarlılığını sorgulatmaktadır. Yaratıcı kişinin

kafasındaki fikir biçimden bağımsız bir şekilde oluştuğunda ve sonradan içeriğe uydurulmaya çalışıldığında fikrin niteliğine rağmen yapının belirli bir olgunluğa kavuşması güç olmaktadır.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Görüntü oluşturma ile alakalı geçmişten günümüze birçok farklı teknoloji kullanılmıştır. Geleneksel yöntemlerden dijital donanımlara kadar birbirinden değişik araçlar görselleştirme metodu çerçevesinde tercih edilmiştir. Son yıllarda ise daha otonom yapılar karşımıza çıkmakta, yapay zekâ tabanlı görsel üretimler gündemde yer almaktadır. Bu üretimlerin yaygınlaşması ve sanat/tasarım alanlarında kullanımının düşünülebilmesi üreticinin ve üretilenin niteliği üzerinde tartışmalara sebep olmaktadır.

Metinden görüntü üreten yapay zekâ sistemleri ile etkileşime geçerek görsel çıktılar oluşturan kullanıcının oynadığı rol farklı soru işaretleri yaratmakta, nihai ürünlerdeki etkisi tam anlaşılamadığından aidiyet hissi zayıflamaktadır. Metinden görüntü üreten sistemlere yapılan metin girdisinin bilinçli bir şekilde ve sonucu öngörerek gerçekleştirilmesi kullanıcının zihnindekileri yazılıma uygun tasvir edebilme derecesine bağlı olarak değişmektedir. Metinden görüntü oluşturan modeller, görsel tasarımları çok daha kolay hale getiriyor gibi görünse de bilinçli ve yüksek kaliteli istemleri oluşturma süreci basit olmadığı, zorlu ve yinelemeli olduğu söylenebilmektedir. İstem ile yapay zekâ algoritması arasındaki ilişkiyi çözebilen kişiler uzun uğraşlar sonucu hangi metin girdisinin nasıl sonuçlar verebileceğini önceden kestirebilmekte ve istemlerini bu doğrultuda şekillendirmektedir.

Yapay zeka sistemlerinin kullanıcılara sunulan kısımlarında basitleştirilmiş arayüz yer aldığından tüm sistem ayarları değiştirilememektedir. Yalnızca önemli parametrelere yer verilmektedir. Bu durumda yapay zekanın tüm sürecine hakim olup yönlendirme yapılamadığından rastgele öğeler içeren sonuçlarla karşılaşmaktadır. Yapılan denemelerde görüntü üreten yapay zeka sistemlerinin bilinçli bir şekilde kullanılabilmesi için öncelikle sistemin çalışma prensibinin anlaşılması ve parametrelerin işlevlerinin bilinmesi gerekmektedir. Gereken bu altyapı sağlandığında yapay zeka ile görüntü üretimi konusunda deneyim sahibi olunmalıdır. Çünkü her ne kadar işleyiş hakkında bilgi sahibi olursa da yapılan denemeler sistemin anlaşılmasında önemli rol oynamaktadır.

Yapılan denemelerdeki Mona Lisa tasvirinin kısmen başarılı olduğu söylenebilmektedir. Bazı sonuçlar oldukça benzer biçimler içerse de aynı istemin sistemden sisteme değiştiği gözlemlenmiştir. Bu durum, kullanılan yazılımın eğitim verisi olarak kapsadığı görüntüler üzerinden açıklanabilmektedir. Kullanıcının, isteğine yönelik üretim gerçekleştirilmesi görüldüğü kadar basit olmadığından çıktıdaki biçim-içerik arasındaki bağlantının zayıfladığı yönünde bir görüş öne sürülebilir.

mektedir. Zihindeki tasarımın tam olarak yansıtılmaması, yapay zekâ sistemleri kullanılarak oluşturulan görsel biçime sonradan anlam yükleme ya da içeriği sabit bir imgeleme biçim uydurma çabasına yol açmaktadır. Bu durumda ortaya çıkan görselin biçim-içerik ilişkisi de göz önüne alındığında sanatsal/tasarımsal niteliğinin zayıf kalacağı söylenebilmektedir.

KAYNAKÇA

- Aslan, T. ve Aydın, K. (2023). Metinden görüntü üretme potansiyeli olan yapay zekâ sistemleri sanat ve tasarım performanslarının incelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*. 42(2). 1049-1198.
- Brooks, C. (1957). *Literary criticism: a short history*. New Delhi, Calcutta: Oxford and IBH Publishing Co. Pvt. Ltd.
- Eagleton T (2002). *Marxism and literary criticism*. New York: Routledge, Print.
- Elgammal, A. (2019). Ai is blurring the definition of artist: advanced algorithms are using machine learning to create art autonomously. *American Scientist*. 107(1). 18-22.
- Gombrich, E. H. (1997). *Sanatın öyküsü*. (Çev. E. Erduran, Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Kagan, M. (1982). *Güzellik bilimi olarak estetik ve sanat*. (Çev. A. Çalışlar). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi
- Lyu, Y., Wang, X., Lin, R. ve Wu, J. (2022). Communication in human-ai co-creation: perceptual analysis of paintings generated by text-to-image system. *Applied Sciences*. 12(22). 1-19.
- Mishra, R. K. (2011). A study of form and content. *Journal of English and literature*. 2(7). 157-160.
- Moran, B. (1972). *Edebiyat kuramları ve eleştirisi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Oppenlaender, J. (2022). "The creativity of text-to-image generation". *Academic Mindtrek '22: Proceedings of the 25th International Academic Mindtrek Conference*. (s. 192-202). New York: Association for Computing Machinery.
- Robertson, D. (1967). The dichotomy of form and content. *College English*. 28(4). 273-279.
- Russo, I. (2022). "Creative text-to-image generation: suggestions for a benchmark". M. Hämäläinen, K. Alnajjar, N. Partanen ve J. Rueter (ed.). *Proceedings of the 2nd International Workshop on Natural Language Processing for Digital Humanities*. (s. 145-154). Taipei: Association for Computational Linguistics.
- Sontag, S. (1966). *Against Interpretation, and Other Essays*. New York: Farrar, Straus & Giroux.
- Şen, E. (2022). İllüstrasyon alanında yapay zekâ uygulamaları. *Abant Sosyal Bilimler Dergisi*. 22(3). 1320-1332.
- Wang, P. (2019). On defining artificial intelligence. *Journal of Artificial General Intelligence*. 10(2). 1-37.

İnternet Kaynakları

- Cetinic, E. ve She, J. (2021). Understanding and creating art with ai: review and outlook. ArXiv. Erişim: 28 Kasım 2022, <https://arxiv.org/abs/2102.09109>
- Ghosh, A. ve Fossas, G. (2022). Can there be art without an artist? ArXiv. Erişim: 28 Kasım 2022, <https://arxiv.org/abs/2209.07667>
- Hertzmann, A. (2018). Can computers create art? ArXiv. Erişim: 11 Aralık 2022, <https://arxiv.org/abs/1801.04486>
- Hong, J. ve Curran, N. M. (2018). "Artificial intelligence, artists, and art: attitudes toward artwork". R. W. Allen (ed.). *Produced by Humans vs. Artificial Intelligence Art Machines: International Symposium on Computational Media Art Proceedings*. (s.76-77). Hong Kong: School of Creative Media
- KADEM. (2024). YAPAY Zekâ Kullanıcıları Ve Meraklıları İçin Eşsiz Bir Fırsat! Kadem Sanat "Yapay Zekâ Ve Kadın" Temalı Afis Yarışması Düzenliyor. Erişim: 26 Nisan 2024, <https://kadem.org.tr/yapay-zeka-ve-kadin-temali-afis-yarismasi/>
- Roose, K. (2022, 2 Kasım). An A.I.-generated picture won an art prize. Artists aren't happy. The New York Times. Erişim: 3 Aralık 2022, <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>
- Shen, X., Qu, Y., Backes, M. ve Zhang, Y. (2023). Prompt stealing attacks against text-to-image generation models. ArXiv. Erişim: 13 Mayıs 2023, <https://arxiv.org/abs/2302.09923>
- Vu-Quoc, L. ve Humer, A. (2022). Deep learning applied to computational mechanics: A comprehensive review, state of the art, and the classics. ArXiv. Erişim: 13 Aralık 2022, <https://arxiv.org/abs/2212.08989>
- Wolfe, M. (2022). The emerging world of AI generated images. *Towards Data Science*. Erişim: 17 Aralık 2022, <https://towardsdatascience.com/the-emerging-world-of-ai-generated-images-48228c697ee9>
- Zhou, K., Yang, J., Loy, C. C. ve Liu, Z. (2022). Learning to prompt for vision-language models. ArXiv. Erişim: 11 Aralık 2022, <https://arxiv.org/abs/2109.01134>

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. AICAN + Ahmed Elgammal, "Faceless Portrait of a Scientist", 2018, Creative Adversarial Network print on canvas. <http://www.hgcontemporary.com/artists/aican-ahmed-elgammal?view=slider#2>, Erişim tarihi: 10.04.2024
- Görsel 2. Microsoft Bing Copilot Designer ile üretilmiş görseller.
- Görsel 3. Stable Diffusion XL sampler denemeleri, Kemal Aydın
- Görsel 4. 10. ve 35. adım karşılaştırması, Kemal Aydın
- Görsel 5. Stable Diffusion XL DPM2 a örnekleyci adımları, Kemal Aydın
- Görsel 6. Restart örnekleycisi adımları, Kemal Aydın
- Görsel 7. Guidance scale değer denemeleri, Kemal Aydın
- Görsel 8. Farklı seed örnekleri, Kemal Aydın
- Görsel 9. Stable Diffusion XL Mona Lisa denemesi, Kemal Aydın
- Görsel 10. Microsoft Bing Copilot Designer Mona Lisa denemesi, Kemal Aydın
- Görsel 11. Adobe Firefly Mona Lisa denemesi, Kemal Aydın
- Görsel 12. Recraft Mona Lisa denemesi, Kemal Aydın