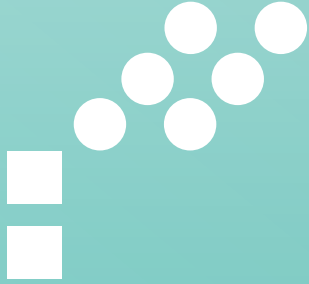


sanat&tasarım
art&design

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ
ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

CİLT / VOLUME 14 • SAYI / NUMBER 1 • HAZİRAN / JUNE 2024 • e-ISSN: 2146-9059



26

sanat&tasarım

art&design

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ
ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

CİLT / VOLUME 14 • SAYI / NUMBER 1 • HAZİRAN / JUNE 2024 • e-ISSN: 2146-9059



EBSCO



idealonline

A S O S
indeks

ÖN SÖZ

Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi; 1994 yılında “Anadolu Sanat” adıyla Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde yayın hayatına başladı. Dergi 2012 yılında Güzel Sanat Enstitüsü’nün kurulmasıyla birlikte faaliyetlerine yeni kurulan enstitü bünyesinde “Sanat & Tasarım Dergisi” adıyla devam ettirdi. 2023 yılı içerisinde Anadolu Üniversitesi’nin aldığı kararla Üniversite bünyesinde bulunan enstitülerin “Lisansüstü Eğitim Enstitüsü” adı altında birleştirilmesinin ardından “Sanat & Tasarım Dergisi” doğduğu yere, Güzel Sanatlar Fakültesi’ne geri döndü. Yayın hayatına başladığı 1994 yılından bugüne tutarlı ve güçlü bir ilerleyiş içinde olan dergi, sanat ve tasarım alanındaki nitelikli araştırma, inceleme ve değerlendirmelere yer vererek; yenilikçi, çağdaş ve güncel arayışları disiplinlerarası bir bakış ile bir araya getirmeye devam ediyor.

Siz değerli bilim insanlarının dergimize olan ilgisi artarak devam ederken, bizler de okuyucularımıza iyi ve nitelikli yayınlara daha fazla yer verebilmek adına, 26. sayıdan itibaren yayınladığımız makale sayımızı arttırma kararı aldık. Bu sayımızda; sinema, içmimarlık, fotoğraf, seramik, animasyon, resim, heykel, grafik, sanat tarihi, endüstriyel tasarım, tekstil ve moda tasarımı gibi farklı alanlardaki 30 araştırma, 5 derleme olmak üzere toplam 35 makaleye yer veriyoruz.

Dergimizin ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline, TR-Dizin ve ASOS gibi önemli indekslerde tarandığını hatırlatarak, bu sayımızın yayınına katkı sunan yazarlarımıza, özenli, özverili ve objektif incelemeleri için alan editörlerimize, hakemlerimize ve dergimizin size ulaşmasında, hazırlık süreçlerinde özverili bir çaba ve emek ortaya koyan başta editörlerim Doç. Elif ÖZBEK ve Doç. Gülçin KARACA’ya, yayın editörü Ebru ÖZEN ve yardımcıları Sinem YÜRÜKÇÜ ve Kubilay CİVELEK’e, dil editörümüz Öğr. Gör. Meral Melek ÜNVER, mizanpaj editörümüz Doç. Yaşar USLU ve grafik tasarım uygulama çalışmaları için Dilek GÜRBÜZ ve Kamile ÖZDEMİR’e çok teşekkür ediyorum.

Prof. Mustafa Ağatekin
Baş Editör

FOREWARD

Anadolu University Journal of Art & Design started its publication in 1994 under the name “Anadolu Sanat,” operating within the Faculty of Fine Arts. In 2012, when the Institute of Fine Arts was established, the journal continued its work under the new institute as the “Journal of Art & Design.” Then, in 2023, following a decision by Anadolu University to consolidate its institutes under the name “Graduate School of Education,” the journal returned to its roots at the Faculty of Fine Arts. Since its inception, the journal has maintained a consistent and robust presence, offering a platform for high-quality research, analysis, and evaluations in the field of art and design. It remains committed to bringing together innovative, contemporary, and relevant perspectives from various disciplines.

As the interest from esteemed researchers in our journal continues to grow, we have decided to increase the number of articles published starting from the 26th issue in order to provide our readers with more quality content. In this issue, we are featuring a total of 35 articles, including 30 research papers and 5 reviews, covering various fields such as cinema, interior design, photography, ceramics, animation, painting, sculpture, graphic design, art history, industrial design, textile, and fashion design.

It is worth mentioning that our journal is indexed in important databases such as ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline, TR-Dizin, and ASOS, contributing significantly to its visibility and reach within the academic community. With that in mind, I would like to express my gratitude to the authors who have contributed to this issue, as well as to our diligent and objective field editors, reviewers, and everyone involved in the preparation process. Special thanks to our editors, Assoc. Prof. Elif ÖZBEK and Assoc. Prof. Gülçin KARACA, for their dedicated efforts, and to our publication editor, Ebru ÖZEN, and her assistants Sinem YÜRÜKÇÜ and Kubilay CİVELEK, for their invaluable contributions. I would also like to extend my appreciation to our language editor, Instructor Meral Melek ÜNVER, our layout editor, Assoc. Prof. Yaşar USLU, and to Dilek GÜRBÜZ and Kamile ÖZDEMİR for their graphic design work. Thank you all sincerely for your hard work and dedication

Prof. Mustafa Ağatekin
Chief Editor

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ ANADOLU UNIVERSITY JOURNAL OF ART & DESIGN

Sahibi Owner

Anadolu Üniversitesi adına *Rektör Prof. Dr. Fuat ERDAL* On behalf of Anadolu University *Rector Prof. Dr. Fuat ERDAL*

Yayın Yönetmeni Publishing Director

Ebru ÖZEN

Yayın Yönetmeni Yardımcısı Publishing Director Assist

Kubilay CİVELEK, Sinem YÜRÜKÇÜ

Mizanpaj Editörü Layout Editors

Doç. Yaşar USLU

Dizgi Tıpest

Kamile ÖZDEMİR

Kapak Tasarımı Cover Design

Cemalettin YILDIZ

Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, Alan Editörleri Kurulu bulunan ulusal hakemli bir dergidir. Yılda iki kez yayımlanır. Gönderilen yazılar önce editörler ve baş editör tarafından sanat ve tasarım literatürüne katkı, etik ve bilimsel araştırma yöntemlerine uygunluk açısından incelenerek değerlendirilir. Uygun bulunan yazılar için alan editörü belirlenir. Alan editörü, alanında uzman iki ayrı hakem ile birlikte yazıyı değerlendirir. Bu değerlendirme doğrultusunda yazı ya doğrudan ya da düzeltilerek yayımlanır veya reddedilir. Hakemlerin gizli tutulan raporları dergi arşivinde on yıl süre ile muhafaza edilir. Sanat & Tasarım Dergisi 'nde yayımlanan tüm metinlerin yayım hakkı Anadolu Üniversitesi'ne aittir. Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, dünyanın en kapsamlı akademik tam metin dergi ve benzeri kaynak veri tabanlarından biri olan EBSCO Bilgi Hizmetleri ile elektronik lisans işbirliğine girmiştir. Sanat & Tasarım Dergisi ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline, TR-Dizin ve ASOS veri tabanlarında yer almaktadır.

Anadolu University Journal of Art & Design is a national refereed journal with an editorial board. The journal is published twice a year. Submissions to the journal are evaluated by the editors and the editor-in-chief in terms of their contribution to the art and design literature, their relevance to ethics and research methods. If they deem appropriate, editors from the corresponding fields are determined. Field editors evaluate the manuscript with two experts in the related field. In line with this evaluation, the manuscripts are published with or without corrections, or rejected. The reports of referees are confidential and archived for ten years. Anadolu University hold the copyright of all articles published in Art & Design Journal. Anadolu University Journal of Art & Design has entered into an electronic licensing relationship with EBSCO Information Services, the world's most prolific aggregator of full text journals, magazines and other sources. Journal of Art & Design can be found on ESCI, ULAKBİM, EBSCO, İdealonline and TR-Dizin and ASOS databases.

Yazışma Adresi Adress

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Sanat & Tasarım Dergisi Sekreteryası

Yunusemre Kampüsü 26470 Tepebaşı – ESKİŞEHİR

e-mail: sanattasarim@anadolu.edu.tr

Web adres: <https://std.anadolu.edu.tr>

e-ISSN: 2146-9059

Yayın Tarihi: Haziran 2024

DERGİ EDITÖRLERİ JOURNAL EDITORS

Baş Editör Editor-in-Chief: Prof. Mustafa AĞATEKİN

Editör Editor: Doç. Elif ÖZBEK

Editör Editor: Doç. Gülçin KARACA

İngilizce Dil Editörü English Language Editor: Öğr. Gör. Meral Melek ÜNVER

ALAN EDITÖRLERİ FIELD EDITORIAL BOARD

- Prof. Dr. Asu BEŞGEN / Karadeniz Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Banu MANAV / Kadir Has Üniversitesi
- Prof. Dr. Burak TÜZÜN / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Candan DİZDAR TEWIEL / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Cenk GÜRAY / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Davut Alper ALTUNAY / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Dilek ALKAN ÖZDEMİR / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Deniz ONUR ERMAN / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Duygu KAHRAMAN / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. E. Nezih ORHON / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Erol ALTINSAPAN / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Ersin KARAMAN / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Prof. Dr. Fethi KABA / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Filiz ADIGÜZEL / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Prof. Dr. Güldane ARAZ AY / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Lale KABADAYI / Ege Üniversitesi
- Prof. Dr. Leyla VARLIK ŞENTÜRK / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Meltem YILMAZ / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Necla COŞKUN / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Nesrin Aysun YÜKSEL / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Nilay ERTÜRK / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Nuray BAYRAKTAR / Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Rahmi ATALAY / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Saime DÖNMEZER / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Seyhan YILMAZ / Kastamonu Üniversitesi
- Prof. Dr. Simber Rana ATAY / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Prof. Dr. T. Fikret UÇAR / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Yüksel ŞAHİN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Zeliha AKÇAOĞLU / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Hatice Kübra KUZUCANLI / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Dr. Bülent Ümit ERUTKU / Marmara Üniversitesi
- Doç. Dr. Ebru YILMAZ / İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü
- Doç. Dr. Efsun EKENYAZICI GÜNEY / Bahçeşehir Üniversitesi
- Doç. Dr. Engin KAPKIN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Ezgi KARAATA / Marmara Üniversitesi
- Doç. Dr. Gökçe KETİZMEN ÖNAL / Osmangazi Üniversitesi
- Doç. Dr. Gülin TEREK ÜNAL / İstanbul Üniversitesi
- Doç. Dr. Neslihan YAŞAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Doç. Dr. Nurdan KÜÇÜKHASKÖYLÜ / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Dr. Onur DÜLGER / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Dr. Onur ÜLKER / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Oğuz ARICI / İstanbul Üniversitesi
- Doç. Dr. Ozan BİLGİNER / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Dr. Öznur IŞIR / Balıkesir Üniversitesi
- Doç. Dr. Sırrı Serhat SERTER / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Hasan BAŞKIRKAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. M. Ayşe BALYEMEZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. Onur KARAALIOĞLU / Sakarya Üniversitesi
- Doç. Özge KANDEMİR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Doç. Selçuk YILMAZ / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Sultan EFE / Lincoln University
- Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Fatih KARAKAYA / TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Azime CANTAŞ / Afyon Kocatepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Bilge Beril KAPUSUZ BALCI / Gazi Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Burak KAPLAN / Okan Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Darine T. ZACCA / Holy Spirit University of Kaslik
- Dr. Öğr. Üyesi Eda BALABAN VAROL / Hacı Bektaş Veli Üniversitesi

ALAN EDİTÖRLERİ FIELD EDITORIAL BOARD

- Dr. Öğr. Üyesi Elif ÇAKIROĞLU / Pamukkale Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Elif TATAR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Hande TULUM OKUR / Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Hatice Nevin GÜVEN / Süleyman Demirel Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mehtap UYGUNGÖZ / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özlem MUMCU UÇAR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sema HATUN TÜRKER / Ticaret Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Soner ÖZDEMİR / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Soufi SAYLAM / Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Şevket Cem ONAT / Yeditepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Tansel ÇEBER / Hacettepe Üniversitesi
- Öğr. Gör. Dr. Mediha GÜLTEK / Gazi Üniversitesi

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ YAYIN İNCELEME VE DEĞERLENDİRME KURULU (Hakem Listesi)

PUBLICATION SURVEY AND ADVISORY BOARD (Reviewer Board)

- Prof. Dr. Abdullah AKAT / İstanbul Üniversitesi
- Prof. Dr. Ali BAŞ / Selçuk Üniversitesi
- Prof. Dr. Ali KARADOĞAN / Munzur Üniversitesi
- Prof. Dr. Celil ARSLAN / Erciyes Üniversitesi
- Prof. Dr. Emine UÇAR İLBUĞA / Akdeniz Üniversitesi
- Prof. Dr. E. Nezih ORHON / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Fatma ENGİN ALPAT / Çukurova Üniversitesi
- Prof. Dr. Hasan AKBULUT / İstanbul Üniversitesi
- Prof. Dr. M. Erdem ÇÖLÖĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Prof. Dr. Ömer Can SATIR / Hitit Üniversitesi
- Prof. Ayşe Sibel KEDİK / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Burak KAPTAN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Prof. Doğan ARSLAN / İstanbul Medeniyet Üniversitesi
- Prof. Emet Egemen IŞIK ASLAN / Selçuk Üniversitesi
- Prof. Fethi Kaba / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Hale Duru BASMACIOĞLU / Anadolu Üniversitesi
- Prof. Hasan BAŞKIRAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Prof. Kaan CANDURAN / Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Paul Abi KHATTAR ZGHEİB / Holy Spirit University
- Prof. Ana Paulo RAİNHA / University of Beira Interior
- Prof. Seçkin TERCAN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Prof. Şive Neşe BAYDAR / Sakarya Üniversitesi
- Doç. Dr. Alper ERÇETİNGÖZ / Aydın Adnan Menderes Üniversitesi
- Doç. Dr. Aydın ÇAM / Çukurova Üniversitesi
- Doç. Dr. Bekir KESKİN / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Betül AYTEPE SERİNSU / Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Burçak BALAMBER / Balıkesir Üniversitesi
- Doç. Dr. Çiğdem Tanyel BAŞAR / İzmir Demokrasi Üniversitesi
- Doç. Dr. Duygu SABANCI / Balıkesir Üniversitesi
- Doç. Dr. Emre DEMİREL / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Dr. Ebru ARACI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. Dr. Ebru GÜLER / Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi
- Doç. Dr. Elif Damla YAVUZ / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. Dr. Gülin TEREK ÜNAL / İstanbul Üniversitesi
- Doç. Dr. Gülşah GÜLEÇ / Gazi Üniversitesi
- Doç. Dr. Hilal AYCI / Gazi Üniversitesi
- Doç. Dr. İkbâl Ece POSTALCI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. Dr. Mehmet İNCEOĞLU / Karadeniz Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Mustafa AVCI / Altınbaş Üniversitesi
- Doç. Dr. Muteber ERBAY / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Dr. Orhan ERKAL / Yalova Üniversitesi
- Doç. Dr. Ozan ÖZPAY / Sivas Cumhuriyet Üniversitesi
- Doç. Dr. Özlem KANDEMİR / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Özlem ÖZGÜR / Selçuk Üniversitesi
- Doç. Dr. Pınar ÇALIŞKAN GÜNEŞ / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Doç. Dr. Umut ŞUMNU / Başkent Üniversitesi
- Doç. Ayşe KURŞUNCU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Doç. Aslı IŞIKSAL / Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Bahadır UÇAN / Yıldız Teknik Üniversitesi
- Doç. Eren Evin KILIÇKAYA / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Ezgi GÖKÇE / Uşak Üniversitesi
- Doç. Gül GÜNEY ZİNCİR / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Doç. Gülser AKTAN / Balıkesir Üniversitesi
- Doç. Gülsevîm CAN GÜRBÜZ / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Hanife Neris YÜKSEL / Akdeniz Üniversitesi
- Doç. İrfan DÖNMEZ / Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
- Doç. Lütfi ÖZDEN / Düzce Üniversitesi
- Doç. Mehmet Ali Müstecapoğlu / Marmara Üniversitesi
- Doç. Nilüfer Irmak AKÇADOĞAN / Doğuş Üniversitesi
- Doç. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY / Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
- Doç. Oya AŞAN YÜKSEL / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Doç. Özge USLUCA / Mersin Üniversitesi
- Doç. Remzi SAN / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Yaşar USLU / Anadolu Üniversitesi
- Doç. Yelda GEZİCİOĞLU / Mersin Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Arda KARABÖCEK / Beykent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Asuman YILMAZ FİLİZ / Selçuk Üniversitesi

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ YAYIN İNCELEME VE DEĞERLENDİRME KURULU (Hakem Listesi)

PUBLICATION SURVEY AND ADVISORY BOARD (Reviewer Board)

- Dr. Öğr. Üyesi Ali Aycan GÜRBÜZ / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül AKÇAY / İstanbul Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Atacan AKGÜN / Erciyes Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Begüm ERÇEVİK SÖNMEZ / Yeditepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Burçin ÜNAL / Alanya Hamdullah Emin Paşa Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ceyhan ŞEKERCİ / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Cemil YAVUZ / Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Deniz GÜNDÜZ / Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Deniz ÖZESKİCİ / Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Dilber YILDIZ / Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Efsun EKENYAZICI GÜNEY / Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Elvan ERKMEN / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Elif Feyza TÜRKMEN / Balıkesir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Enes Can KILIÇ / Antalya Bilim Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Esin FAKİBABA DEDEOĞLU / TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ergin SOYAL / Trakya Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ezgi ŞEN ATİKER / Üsküdar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Gizem Hediye EREN / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Güler BEK ARAT / Süleyman Demirel Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Güler Ufuk DEMİRBAŞ / Çankaya Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Haydar TAŞÇILAR / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Heves BEŞELİ ÖZKOÇ / TED Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi İpek TORUN / Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Merve BULDAÇ / Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nilgün FIRIDINOĞLU / İstanbul Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Okan BOYDAŞ / Sivas Cumhuriyet Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Olgun ATAMER / Batman Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Orkun YÖNTEM / Beykoz Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özgür UĞUZ / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özlem KURT ÇAVUŞ / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Pınar ŞAHİN / Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sanem ODABAŞI / Eskişehir Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sebla Selin OK / Marmara Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Sema ÖCAL ÇAĞLAYAN / / Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Soner ÖZDEMİR / Anadolu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Şölen KÖSEOĞLU / Atatürk Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ü. Meral GÜVEN / Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Tanzer ARIĞ / Atatürk Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Tuncay KOLÇAY / Sütçü İmam Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Yusuf ŞENGÜR / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ziyacan BAYAR / Dokuz Eylül Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Zafer Ali AKŞİT / Yeditepe Üniversitesi
- Öğr. Görevlisi Dr. Gülseren HAYLAMAZ / Ege Üniversitesi

İÇİNDEKİLER/CONTENT

UÇURUMA BAKMAK: ÇAĞDAŞ SANATTA MİZANABİM UYGULAMALARI

LOOKING INTO THE ABYSS: MISE EN ABYME PRACTICES IN CONTEMPORARY ART

• *Aysun AYDIN • Metin UÇAR*..... 1-19

WESTERN TÜRÜNE MEYDAN OKUMAK: “THE POWER OF DOG” FİLMİNDE TOPLUMSAL CİNSİYET VE ERKEKLİK ANALİZİ

CHALLENGING THE WESTERN GENRE: ANALYZING GENDER AND MASCULINITY IN THE MOVIE ‘THE POWER OF DOG’

• *Meltem CEMİLOĞLU*..... 20-39

KENT KÜLTÜRÜNDE AÇIK HAVA REKLAMCILIĞI, DUVAR İLAN VE AFİŞLERİNİN ÇAĞDAŞ SANATA ETKİLERİ

THE EFFECTS OF OUTDOOR ADVERTISING, WALL ADS AND BILLBOARDS ON CONTEMPORARY ART IN URBAN CULTURE

• *İlyas SEVİNDİK* 40-60

THE USE OF NATURAL STONE IN FURNITURE DESIGN WITHIN THE CONTEXT OF LIMITATIONS AND CREATIVITY

SINIRLAR VE YARATICILIK BAĞLAMINDA MOBİLYA TASARIMINDA DOĞAL TAŞ KULLANIMI

• *İrem BEKAR • Tolga CÜRGÜL* 61-85

SOSYAL MEDYA VE YABANCILAŞMA HALLERİNE ERIC PICKERSGILL VE MARTIN PARR FOTOĞRAFLARIYLA BAKMAK

LOOKING AT SOCIAL MEDIA AND STATES OF ALIENATION THROUGH THE PHOTOS OF ERIC PICKERSGILL AND MARTIN PARR

• *Ersin BERK* 86-103

WILLIAM DE MORGAN’IN SANAT HAYATI VE İZNIK ÇİNİLERİNDEKİ ÜSLUPLARIN SANATÇININ ÇALIŞMALARINA YANSIMASI

ART LIFE OF WILLIAM DE MORGAN AND THE REFLECTION OF STYLES IN IZNIK TILES TO THE ARTIST’S WORKS

• *Selda GÜZEL • Tuğba DİRİ APAYDIN* 104-122

**EXAMPLES OF BAG DESIGN FROM WASTE LEATHER PARTS AS MATERIAL
WITHIN THE SCOPE OF SUSTAINABILITY**

*SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KAPSAMINDA MALZEME OLARAK ATIK DERİ
PARÇALARINDAN ÇANTA TASARIM ÖRNEKLERİ*

• *Yasemin KOPARAN • Hatice HARMANKAYA* 123-146

**KURGUSAL MEKÂNLARDA RENK VE DUYGU İLİŞKİSİNİN RENK ŞEMALARI
ÜZERİNDEN İRDELENMESİ: BEETLEJUICE FİLMİ**

*AN INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN COLOR AND EMOTION
IN FICTIONAL SPACES THROUGH COLOR SCHEMES: BEETLEJUICE MOVIE*

• *Burcu YILDIRIM • İ. Emre KAVUT* 147-166

MÜZİK İLE İBADET İLİŞKİSİ: MİSSA ÖRNEĞİ

THE RELATIONSHIP BETWEEN MUSIC AND WORSHIP: THE EXAMPLE OF MASS

• *Yiğit Can EYÜBOĞLU* 167-192

ESTETİZE EDİLEN TRAJEDİ YA DA MELEK KANATLI İLLÜSTRASYONLAR

AESTHETIZED TRAGEDY OR ANGEL WING ILLUSTRATIONS

• *Yalçın DEMİRKİRAN* 193-213

**FROM DAVID HARVEY'S PERSPECTIVE: EXAMINATION OF ART, CITY AND
CAPITALISM**

*DAVİD HARVEY PERSPEKTİVİNDEN: SANAT, KENT VE KAPİTALİZMİN
İRDELENMESİ*

• *Sara ÇEBİ • Mehmet KAVUKÇU* 214-232

RAY CAESAR'IN ESERLERİNE FREUDYEN PSİKANALİTİK BİR BAKIŞ

A FREUDIAN PSYCHOANALYTIC VIEW OF ARTWORKS OF RAY CAESAR

• *Beyza Tutku EMEN • Elif ŞENEL* 233-253

**“PANZEHİR” FİLMİNİN TZVETAN TODOROV’UN DENGE MODELİ VE PETER
WOLLEN’İN HOLLYWOOD ANLATISI BAĞLAMINDA ÇÖZÜMLENMESİ**

*ANALYSIS OF “ANTIDOTE” IN THE CONTEXT OF TZVETAN TODOROV’S
EQUILIBRIUM MODEL AND PETER WOLLEN’S HOLLYWOOD NARRATIVE*

• *Aydın YEŞİLYURT* 254-273

1960'LARIN TEKNOLOJİSİ VE 2001: A SPACE ODYSSEY FİLMİNİN MİMARLIK ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

THE TECHNOLOGY OF THE 1960S AND THE IMPACT OF 2001: A SPACE ODYSSEY ON ARCHITECTURE

• Neşe ÇAKICI ALP274-295

II. BAYEZİD CAMİİ AHŞAP ÜSTÜ KALEMİŞLERİ

WOODEN PAINTED DECORATIONS OF BAYEZİD II MOSQUE

• Naciye DETSELİ.....296-315

TÜRK BİLİM KURGU KAPAK TASARIMLARININ YEREL ÜSLUP ARAYIŞ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ: TBD ANTOLOJİLERİ ÖRNEĞİ

EXAMINATION OF TURKISH SCIENCE FICTION COVER DESIGNS IN THE CONTEXT OF SEARCH FOR A LOCAL STYLE: EXAMPLE OF TBD ANTHOLOGIES

• Birsen ÇEKEN • Özgür HÜNEL316-334

ART IN PARTNERSHIP WITH HUMAN AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: CREATIVITY AND ALGORITHM

İNSAN VE YAPAY ZEKA ORTAKLIĞINDA SANAT: YARATICILIK VE ALGORİTMA

• Yüksel BALABAN • Özgül ÖZTÜRK335-352

GELENEKSEL TÜRK KADIN GIYSİLERİNDE SIFIR ATIK TASARIM YAKLAŞIMI

ZERO WASTE DESIGN APPROACH OF TRADITIONAL TURKISH WOMEN CLOTHING

• Ceren AKTAŞ • Elvan ÖZKAVRUK ADANIR353-373

THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON DESIGN: THE EXAMPLE OF DALL-E

YAPAY ZEKANIN TASARIMA ETKİSİ VE DALL-E ÖRNEĞİ

• Birsen ÇEKEN • Bartuğ AKGÖZ374-397

KONYA'NIN İKİZ MELEKLERİ NEREYE UÇUYOR?

WHERE ARE THE TWIN ANGELS OF KONYA FLYING TO?

• Yunus ASLAN • Remzi DURAN398-416

**SÜRÜKLEYİCİ SANATTA SOMAESTETİK YAKLAŞIMLAR;
(UN)BALANCE XR DENEYİMİ ÖRNEĞİ**

*SOMAESTHETIC APPROACHES IN IMMERSIVE ART; (UN)BALANCE XR
EXPERIENCE EXAMPLE*

• *Atiye GÜNER*..... 417-429

**SINIRLAR ÜZERİNDEN BEDEN MEKÂN HAREKET ARAŞTIRMASINDA
DENEYİM MEKÂNİ TASARIMI: YAŞAYAN KÜP**

*EXPERIMENTAL SPACE DESIGN OVER BODY-SPACE-MOVEMENT RESEARCH IN
CONTEXT OF BORDERS: LIVING CUBE*

• *Gökçen ERKOYUNCU • Mert ULUSAVAŞ*..... 430-447

**A PROPOSED CYCLE MODEL FOR SPATIAL SOLIDARITY AND ITS
UNFILLABLE VOID**

*MEKANSAL DAYANIŞMA VE DOLDURULAMAYAN BOŞLUĞU ÜZERİNE
DÖNGÜSEL BİR MODEL ÖNERİSİ*

• *Abdullah Yasin DÜNDAR • Serap DURMUŞ ÖZTÜRK*..... 448-464

**TEKNOLOJİ, EKOLOJİ VE SANAT BAĞLAMINDA SÜRDÜRÜLEBİLİR FAYDALI
SERAMİK TASARIMLAR**

*SUSTAINABLE AND USEFUL CERAMIC DESIGNS IN THE CONTEXT OF
TECHNOLOGY, ECOLOGY AND ART*

• *Betül AYTEPE SERİNSU* 465-485

**THE INFLUENCE OF LOUIS H. SULLIVAN ON THE CHICAGO SCHOOL OF
ARCHITECTURE**

LOUIS H. SULLIVAN'IN ŞİKAGO OKULU ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

• *Ezgi BAY ŞAHİN*..... 486-511

**YEŞİLÇAM SİNEMASINDA ANLATISAL YAPININ MEKÂN KULLANIMINA
ETKİSİ: YÜKSEK YEŞİLÇAM DÖNEMİ (1960-1975)**

*THE EFFECT OF NARRATIVE STRUCTURE ON THE USE OF SPACE IN YEŞİLÇAM
CINEMA: THE HIGH YEŞİLÇAM PERIOD (1960-1975)*

• *Serpil ÖZKER*..... 512-532

**EMPRESYONİZM SANAT AKIMININ HALİL PAŞA RESİMLERİ
ÜZERİNDEKİ ETKİSİ**

*THE EFFECT OF THE IMPRESSIONIST ART CURRENT ON HALIL PASHA
PAINTINGS*

- Mehmet Akif KAPLAN533-545

**SUSTAINABLE INTERIOR DESIGN/ARCHITECTURE RESEARCHES AFTER
SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS: A BIBLIOMETRIC ANALYSIS**

*SÜRDÜRÜLEBİLİR KALKINMA İÇİN KÜRESEL AMAÇLAR SONRASI
SÜRDÜRÜLEBİLİR İÇ MİMARİ VE TASARIM ARAŞTIRMALARI:
BİBLİYOMETRİK ANALİZ*

- Meryem GEÇİMLİ546-564

**ÇAĞDAŞ SERAMİK PRATİKLERİNDE TOPLUMSAL CİNSİYET ve
CİNSİYET TEMSİLİ**

*GENDER IN CONTEMPORARY CERAMIC PRACTICES and GENDER
REPRESENTATION*

- Kemal TİZGÖL • Kamuran Özlem SARNIÇ565-584

**TÜRKİYE'DE GRAFİK TASARIMCILARIN MESLEK ETİĞİ
KAVRAMINA YAKLAŞIMLARI VE MESLEK ETİĞİ DERSİNİN
TASARIM EĞİTİMİNDEKİ DURUMU**

*GRAPHIC DESIGNERS' APPROACHES TO PROFESSIONAL ETHICS
AND THE STATUS OF PROFESSIONAL ETHICS COURSE IN DESIGN
EDUCATION IN TURKEY*

- Mustafa AKMAN • Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN
• Zerrin AŞAN GREENACRE585-603

RICHARD SERRA VE "MEKÂNA-ÖZGÜ" HEYKELİN KÖKENİ

RICHARD SERRA AND THE GENESIS OF "SITE-SPECIFIC" SCULPTURE

- Ömer Emre YAVUZ.....604-619

**ESNEK ÇALIŞMA BİÇİMİNİN ENDÜSTRİYEL TASARIMCININ YARATICILIĞI
ÜZERİNE ETKİSİNİ BELİRLEMeye YÖNELİK BİR ÇALIŞMA**

*A STUDY TO DETERMINE THE EFFECT OF FLEXIBLE WORKING MODELS ON
INDUSTRIAL DESIGNER'S CREATIVITY*

- Ayşe DALYANOĞLU • Dilek AKBULUT.....620-642

**MEKANDA ANLAM ARAMAK: GÖSTERGEBİLİMSEL İÇ MEKAN ANALİZİ
ODUNPAZARI MODERN MÜZESİ (OMM) ÖRNEĞİ**

*SEEKING MEANING IN SPACE: SEMIOTIC INTERIOR ANALYSIS THE CASE OF
ODUNPAZARI MODERN MUSEUM (OMM)*

• Deniz UÇAR BAYCAN • Buğru Han Burak KAPTAN 643-663

TRANSITIONAL AREAS OF DIGITAL GAME ART

DİĞİTAL OYUN SANATININ GEÇİŞ ALANLARI

• Burcu Nur CENGİZ • Murat ATEŞLİ 664-685

HİPER-SÜRREALİZM VE EDDY STEVENS

HYPHER-SURREALISM AND EDDY STEVENS

• Ali GÜMÜLCİNE • Necla COŞKUN 686-707

UÇURUMA BAKMAK: ÇAĞDAŞ SANATTA MİZANABİM UYGULAMALARI

• Aysun AYDIN* • Doç. Dr. Metin UÇAR**

ÖZET

Fransızca bir terim olan ve adını arma bilimi olan Heraldik'ten alan mizanabim (mise en abyme) tam olarak 'uçuruma yerleştirmek' anlamına gelir. İlk olarak André Gide'in Günlük adlı eserinde kavramsallaştırdığı mizanabim terimi görsel metaforlardan yararlanarak başta edebiyat olmak üzere çeşitli sanat dallarında uygulanan biçimsel bir yöntemdir. Modern ve modern öncesi dönemde görüntülerin iç içe yerleştirilmesine dayalı bir uygulama biçimi olarak bilinen yöntemin örnekleri modernite sonrası çağdaş sanat uygulamalarında da görülmeye başlanmıştır. Bu çalışma, hakkında fazla bilgi olmayan ve çok tanınmayan mizanabim yönteminin çağdaş sanat uygulamalarından seçilen örnekler üzerinden irdelemesini ve analizini amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda konu ile ilgili olarak literatür tarama yoluyla elde edilen veriler doğrultusunda bazı sanat eserleri tespit edilmiştir. Tespit edilen eserler doküman analizi yöntemi ile incelenmiş ve konu ile ilgili bilgiler ise bazı sanatçılarla görüşme sonucu elde edilmiştir. Eser örnekleri incelenirken Dällenbach'ın mizanabim tipolojisinden yararlanılarak eserler analiz edilmiştir. Yapılan analiz ve değerlendirme sonucunda mizanabimin çağdaş sanat uygulamaları içerisinde kullanılan bir yöntem olduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mizanabim, Görsel sanatlar, Çağdaş sanat, Edebiyat, Estetik.

* Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Programı, Sanatta Yeterlik Öğrencisi, aydinnaysun@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3730-912X

** Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, metinucar@kastamonu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3196-9394

LOOKING INTO THE ABYSS: MISE EN ABYME PRACTICES IN CONTEMPORARY ART

• Aysun AYDIN* • Assoc. Prof. Metin UÇAR**

ABSTRACT

Mise en abyme, a French term derived from the heraldry, literally means 'to place in the abyss'. The term mizanabim, which was first conceptualized by André Gide in his work Journals, is a formal method applied in various branches of art, primarily literature, by making use of visual metaphors. The examples of the method known as an application method based on the nesting of images in the modern and pre-modern period have also begun to be seen in contemporary art practices after modernity. This study aims to scrutinize and analyze the mise en abyme method, which is not well known and known about, through selected examples from contemporary art practices. For this purpose, some works of art have been identified in line with the data obtained through literature review on the subject. The identified works were examined by document analysis method and information on the subject was obtained as a result of interviews with some artists. While examining the samples of the works, the works were analyzed by using Dällenbach's typology of mise en abyme. As a result of the analysis and evaluation, it was tried to be revealed that mise en abyme is a method used in contemporary art practices.

Keywords: *Mise en abyme, Visual Arts, Contemporary Art, Literature, Aesthetics.*

* Kastamonu University, Institute of Social Sciences, Art and Design Programme, Proficiency in Art Student, aydinnaysun@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3730-912X

** Kastamonu University, Faculty of Fine Arts and Design, Painting Department, metinucar@kastamonu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3196-9394

1. GİRİŞ

Mizanabim teriminin sözlüklerde farklı tanımları vardır ve bu tanımlar arasında bir karşılaştırma yapıldığında tek bir tanımda uzlaşamadığı görülmektedir. Bu tanımlama zorluğunun altında yatan birçok neden bulunmaktadır (Snow, 2016, s. 12). Bunlardan biri de mizanabimin farklı şekillerde yaratılabiliyor olmasıdır.

Oxford İngilizce Sözlüğünde mizanabim teriminin üç tanımı bulunmaktadır. Bu tanımlardan birincisi: “Bir görüntünün içine bir görüntünün yerleştirilmesiyle oluşturulan çift yansıtma etkisi ve buna benzer sonsuz tekrarlamadır (sonsuz regresyon)”. Bu etki aynı zamanda ‘Droste etkisi’ olarak da bilinir ve Pink Floyd’un *Ummagumma* (1969) albümünün kapak resmi bu etkiye bir örnektir (http1). *Ummagumma* albümünün kapak resmine bakıldığında içteki görüntüler ile onu kapsayan görüntü birebir aynı değildir. Peccate, çoğaltılan nesnelere arasındaki ince farklarla yaratılan etkiyi, sözde öz yinelenmeli etki olarak adlandırır (http2). Ancak Droste etkisinin yalnızca birbirleriyle bağlantılı biçimlerle ortaya çıktığını söylemek doğru olmaz. Çünkü kavram esasında, içinde kendisinin bir kopyasını bulunduran Hollanda kökenli Droste markasına ait bir kakao kutusundan esinlenilerek türetilmiştir (http3). İkincisi: “Aracın içeriğinin aracın kendisi olduğu bir düşünümsel stratejidir.” Örneğin; Shakespeare’in *Hamlet*’i oyun içinde bir oyun, Fellini’nin 8 (1963) filmi, film içinde bir film olarak kurgulanmıştır (http1). İç içe geçmiş olan araçlardır ve araçların arasındaki ilişki kopya ya da benzerlik ilişkisi değil birbirleriyle ‘aynı türden’ olma ilişkisidir (ör. resim içinde bir resim, film içinde bir film vb.). Üçüncüsü: “Batı sanatında, bir görüntünün küçük bir kopyasını daha büyük bir kopyanın içine yerleştirmeye yönelik biçimsel bir tekniktir.” (http1) Bu tanım öz yinelenmeli¹ biçime göndermede bulunur ve aslında görüntünün içerisinde kendi kopyasını içermesi nedeniyle Droste etkisine daha yakındır.

Yukarıdaki farklı tanımlardan anlaşılacağı üzere mizanabim, çoğaltılan görüntülerin birbirleriyle ilişkisi bakımından farklı şekillerde meydana gelebilir ve görsel sanatların çağdaş uygulama alanlarında mizanabimin çeşitli tanımlarına uygun düşen örneklerini görmek mümkündür.

Peter Bokody, mizanabimin tanımını basitleştirmek ve medyalar-arası kombinasyonları da kapsayarak iki temsilin etkileşimini belirtmek için “image-within-image” (görüntü-içinde-görüntü) terimini kullanmıştır (Bokody, 2015, s. 3). İngilizce bir sözcük olan image; resim, imge, görüntü, hayal, heykel, model, suret, kopya, izlenim anlamlarına gelmektedir (http4). Sözcük, birden fazla anlama sahip olması açısından kapsayıcı bir terimdir. Bu bakımdan “image-within-image” teriminin Türkçe karşılığının da kapsayıcı bir anlama sahip olması için metin boyunca image sözcüğünün karşılığı olarak görüntü sözcüğü kullanılmıştır.

¹ Snow’un tanımına göre öz-yinelenme: “bir örneğin kendisinin önceki bir örneğini geri çağırmasıdır” (Snow, 2016: 74).

Kısa ve en genel tanımıyla görüntü içine görüntü yerleştirme yöntemi olan mizanabim, sanat tarihisi Victor I. Stoichita tarafından meta-resmin bir türü olarak kabul edilir ve ona göre bu yöntem resimsel öz-gönderimselliğin en karmaşık araçlarından (Pericolo, 2015, s. 17). Geleneksel meta-resimlerde görüntü içinde görüntü yaratılırken, pencere, ayna, duvar halısı, harita, resim (Foster, 2020, s. 114) kapı (Chastel, 2018, s. 47) gibi temsiller kullanılmıştır.

Bu makalede, sanatın üretim olanaklarının gelişmesiyle birlikte, sadece resim sanatında değil, çeşitli çağdaş sanat uygulamalarında da mizanabim tekniğinin kullanıldığı ve bu teknik kullanılırken klasik sanatta olduğu gibi resmin içinde yer alan öğelerin (tablo, çerçeve, ayna, resim vb.) artık bir temsil olmaktan çıkıp sanat eserinin bir parçası olarak kendini temsil eden gerçek nesnelere dönüştüğü seçilen eserler üzerinde gösterilecektir.

Araştırma aynı zamanda mizanabimin çağdaş sanatta nasıl işlediğine dair bir öneri sunmaktadır. Araştırma yapılırken kavramın görsel sanatlar ile ilişkili olduğu ölçüde başta edebiyat olmak üzere diğer alanlardaki araştırmalardan yararlanılmıştır. Araştırmada çağdaş sanat eserlerindeki mizanabim uygulamalarının yeni bir yaklaşım ortaya koyacağı düşünülmektedir.

2. MİZANABİMİN KÖKENİ

2.1. Andr Gide ve Hanedanlık Armaları

“Eleştirmenlerin çoğu mizanabimin ilk tanımı olarak André Gide’in 1893 tarihli günlükte atıfta bulunur. Bu atıf kısmen doğrudur” der Snow. Çünkü mizanabim fikrinin izleri 1893’ten çok daha eskilere kadar uzanır ve bu nedenle net bir tarih belirlemek zordur. Asıl mizanabim terimi, Gide’den çok daha sonra 1950’de Claude Magny tarafından türetilmiştir (Snow, 2016, s.21). 1977 yılında da edebiyat alanında başka bir mizanabim teorisi, *Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme* başlığıyla Lucien Dällenbach tarafından yayımlanmıştır.

Diğer araştırmacıların izinden giderek André Gide’in *Günlük* adlı eserinde kavramsallaştırdığı mizanabimi doğru bir şekilde anlamak için Gide’in metnine tekrar bakmak yararlı olacaktır. Gide *Günlük*’te şöyle yazmaktadır:

Bir sanat yapıtında, yapıtın konusunu karakterler düzeyinde bu şekilde aktarılmış olarak bulmayı tercih ederim. Hiçbir şey esere daha fazla ışık tutamaz veya bütünü oranlarını daha doğru bir şekilde gösteremez. Böylece, Memling veya Quentin Metzys’in bazı resimlerinde, küçük bir koyu dışbükey ayna, resim sahnesinin gerçekleştiği odanın içini yansıtır. Aynı şekilde Velasquez’in *Las Meninas* tablosunda (ama biraz farklı olarak). Son olarak, edebiyatta, Hamlet’teki oyun sahnesinde ve başka birçok oyunda. Wilhelm Meister’da kalede kukla gösterileri ve şenliklerde. *The Fall of the House of the Usher*’da Roderick’e vs. okunan hikâyede. Bu örneklerin hiçbiri kesinlikle doğru değil. Daha doğru

olan ve *Cahiers*'imde, *Narcisse*'imde ve *La Tentative*'imde yapmak istediklerimi daha iyi açıklayacak olan şey, armanın içine kalp noktasına daha küçük bir “en abyme” yerleştirmekten oluşan hanedanlık armaları aracıyla bir karşılaştırmadır (Gide, 1948, s. 29, 30).

Lucien Dällenbach'ın da ifade ettiği üzere, Gide'in metni görüldüğünden daha karmaşıktır. Gide, ilk önce verdiği resimsel örnekler yoluyla eserlerinin edebi kurgusuyla arasında bir benzerlik ilişkisi kuracak gibi görünür. Fakat sonra “Bu örneklerin hiçbiri kesinlikle doğru değil” diye ekler. Bunun sebebi bazı eserlerinin edebi kurgusunu en iyi ifade edecek olan metaforun ‘aynadan ziyade hanedanlık armaları olmasıdır (Dällenbach, 1989, s. 9).

Dällenbach'a göre Gide'i büyüleyen “merkezinde kendisinin minyatür bir kopyasını içeren bir kalkanın görüntüsü olmalıdır” (Dällenbach, 1989, s. 8). Ron'a göre, bu minyatürleştirme armaların taşıdıkları sembolik yükler ile değil sadece ilgili armaların konturları veya çerçevesi ile ilgilidir. Dolayısıyla içerisinde kendisinin bir kopyasını taşıyan Quaker marka yulaf ezmesi paketlerinde² görülen şekilde bir sonsuz gerileme olasılığı oluşturmaz (Ron, 1987, s. 420).

2.1.1. Merkez ya da uçurum (abyme)

Heraldik (Arma bilimi) bir terim olarak abime/abyme kelimesi; bir kalkanın uçurumu, fess point (http5) yani “bir armanın merkezi noktası” anlamına gelir (http6). Gide alıntılanan metninde, orijinal kalkanın ikinci bir temsilini kalkanın merkezine yani abyme'e yerleştirmekten söz eder. Görsel 1'de görülebileceği gibi, Gide'in ifade ettiği biçimde ilk kalkanın görüntüsü içerdiği temsil yoluyla ikiye katlanmış olur. Yine de Gide'in kullandığı abyme kelimesi farklı anlamlara geldiğinden dolayı Gide'in açıklaması kaygan bir zemin üzerinde durur. Zira abyme kelimesi aynı zamanda; uçurum, boşluk, bir uçurumun veya vadinin dibi, edebi anlamda ise; cehennem, düşüncenin sonsuzluğu, çeşitli soyutlama ve niteliklerle kullanılan en üstün; doruk veya zirve anlamlarına gelir (http7).

Çoğaltılan temsiller/görüntüler yoluyla katlanmanın boyutu artırıldıkça iç içe geçmiş uzaklaştıkça küçülen görüntüler dizisi bir tür uçurumdan aşağıya bakma hissiyatı, derin bir uçuruma bakmak ise boşluk, hiçlik ve sonsuzluk yanılsaması verir.

² Aldous Huxley, *Point Counter Point*'de Quaker marka yulaf ezmesi paketlerindeki sonsuz gerilemeden bahsetmiştir. Quaker marka yulaf ezmelerinin paketlerindeki elinde bir kutu yulaf ezmesi tutan Quaker mezhebenden bir adam ve adamın elindeki yulaf ezmesi paketinde elinde bir kutu yulaf ezmesi tutan aynı adam vardır vb. Bu görüntü ayırt edilebilen son noktaya kadar yinelenir. Huxley, romanda bu yinelemeyi romanın içine birden fazla romancıyı dâhil ederek gerçekleştirme fikrini önermiştir (Huxley, 2018, s. 403).



Görsel 1. Birleşik Krallık arması, 1816-1837.

2.2. Claude Magny ve Mizanabimin Estetik Etkileri: Hiçlik/Yokluk, Vertigo Etkisi

Claude Magny, 1950 tarihinde yayımlanan «*La Mise-en abyme*» *Histoire du roman français depuis 1918* adlı eserinde edebi bir mizanabim teorisi kurmuş ve teorisinde mizanabimin estetik etkilerine yer vermiştir. Mizanabimin estetik etkilerinden bahsederken mizanabimin esere “genişleme, derinleşme ve belirsiz karmaşıklık izlenimi” verdiğini iddia etmiştir (http2). Teorisinde görsel sanatlardan bahsetmese de mizanabimin görsel doğası sayesinde edebi ve görsel estetik etkileri konusunda ortak bir payda yakalamak olası görünmektedir.

Magny, açık metinlerin yorumlarının sonsuz olabileceğini iddia etmiş (http2) ve bu fikrini ayna yansımaları ile ilişkilendirmiştir. Claude Magny’ye göre “ayna yansımaları, hayali bir ‘uçurum’ alanını açar”. Uçurumu deneyimleyen kişi için “kör noktada, paralel ayna dizilerinde, son noktaya bakmak, rasyonel zihni başarısızlığa uğratar ve ‘bir vertigo hissi’ ortaya çıkar” (Snow, 2016, s.40).

Magny’nin mizanabim için kullandığı bir diğer kavram da cipher’dir. Cipher; şifre, sıfır, hiç olan şey anlamlarına gelir. Bu anlamlar; uçurumu, hiçlik ve yokluk izlenimlerini çağırır. Magny, “hiçlik izlenimlerinden, sonsuzca yansıyan aynaların bir sonucu olarak, insan deneyimi açısından yokluğu teorileştirir” (Snow, 2016, s. 37). Öte yandan yokluğun deneyimlenebilir bir şey hâline getirilmesi bir paradoksa yol açar. Bu paradoks Snow’un da belirttiği gibi “yokluğun mevcudiyeti”dir (Snow, 2016, s. 40).

2.3. Lucien Dällenbach ve Ayna Yansımaları

Gide’in görmezden geldiği ayna metaforunu Lucien Dällenbach sahiplenmiş ve teorisini ayna metaforu çerçevesinde kurmuştur. Dällenbach, 1989 yılında yayımlanan kitabı *The Mirror in Text*’de Gide’in metnine geri dönerek yazarın kullandığı resim örneklerini incelemiş ve bu örnekler Jan van Eyck’in *Arnolfini’nin Evlenmesi* resmini eklemiştir. Dällenbach’a göre “...iyi yerleştirilmiş bir ayna arkamızda neler olup bittiğini görmemizi sağlayabilir ve bir ayna kombinasyonu, kendimizi profilde ve benzeri şekilde görmemizi sağlayabilir. Van Eyck, görüş alanımızın sınırlarını telafi etmek ve genellikle onun

ötesinde ne olduğunu bize göstermek için aynalar kullanır” (Dällenbach, 1989, s. 10). Ayna yansıması resme farklı görüş açılarını dâhil ederek resimdeki temsili ikiye katlar. Bu katlanma temsilin yansımasının temsiliyle mümkün olur. Böylece resim, temsil içinde temsil hâline gelir. Fakat temsil içindeki temsilin yansıması olan temsil, aslına sadık değildir. Çünkü aynadaki yansıma, temsili farklı bir açıdan gösterdiği için birebir kopya görüntüsü vermez. Öte yandan aynadaki yansımanın görüntüsü daima ters olacağı için yansımanın temsili yansıyanın temsilinden farklılaşacak, dışbükey aynalarda ise yansıyan görüntü doğal olarak bozulacaktır. Dällenbach’a göre resimsel örneklerin Gide’in ilgisini koruyamamış olması, aynanın, temsilin görüntüsünü bozmasıyla temsilin kendisini bu nedenlerden ötürü tekrarlayamamış olmasıdır (Dällenbach, 1989, s. 12).

Dällenbach, Gide’in Günlük’teki metninden, mizanabimin temel özelliklerini şu şekilde özetler:

1. Mizanabim, eserin kendi üzerine dönmesini sağlayan bir araç olarak, bir tür yansıma gibi görünmektedir.
2. Temel özelliği, eserin anlamını ve biçimini ortaya çıkarmasıdır.
3. Farklı alanlardan alınan örneklerle gösterildiği gibi ne edebi anlatının ne de aslında edebiyatın kendisinin ayrıcalığı olmayan yapısal bir araçtır.
4. Adını Gide’in şüphesiz 1891’de keşfettiği hanedanlık armacılığına ait bir cihazdan almaktadır (Dällenbach, 1989, s. 8).

Dällenbach’ın tanımına göre: “Bir ‘mizanabim’, onu içeren eserle benzerlik gösteren bir eserin içine alınmış herhangi bir görünümdür” (Dällenbach, 1989, s. 8). Bu tanım herhangi bir kısıtlama dayatmayan genel bir tanımdır. Dällenbach kendi mizanabim tanımını yaparken ‘uçurum’dan (abyme) ya da özyinelemeyi çağrıştıran temsil veya kopyadan vazgeçmiş görünür; görüntüler arasındaki ilişki benzerlik ilişkisidir. Fakat benzerlik kelimesinin getirdiği muğlak anlam sebebiyle belki de sorulacak en anlamlı soru benzerliğin ne ölçüde olacaktır. Öte yandan karakter ölçeğinden de söz etmez. Aynalardaki görüntüler her defasında farklı açıların yansımaları olacağı için karakter boyutu aynı olarak kalsa da biçimin konturları doğal olarak değişecektir.

Dällenbach mizanabimin tanımı bir tipoloji kurarak yeniden yapar: “bir ‘mizanabim’, anlatının tamamını basit, tekrarlanan veya yanıltıcı (veya paradoksal) çoğaltma yoluyla yansıtan herhangi bir içsel aynadır” (Dällenbach, 1989, s. 36). Bu üç tür mizanabimi şu şekilde açıklar:

- Kendisini kapsayan esere benzerlikle bağlanan bir diziyi ifade eden ‘basit çoğaltma’
- Esere benzerlikle bağlı olan, onu çevreleyen ve kendisi de bir diziyi içeren bir dizi olan sonsuz çoğaltma,
- Onu çevreleyen eseri kapsamaması gereken bir dizi olan ‘aporetik çoğaltma’dır. (Dällenbach, 1989, s. 35). Dickmann’a göre ‘aporetik çoğaltma’, “yalancı paradoksu” veya “kişisel bir felsefeden başka bir şey olamaz” gibi diğer çelişkili ifadelerle temsil edilir (Dickmann, 2019, s. 15). Dolayısıyla ‘aporetik çoğaltma’ bir paradoks gibidir zira kendisinde bir tür çelişki barındırır.

3. ÇAĞDAŞ SANAT PRATİĞİNDE MİZANABİM

Adad Hannah'n, 2008 tarihli *Mirroring the Musee (East Wall)* (Görsel 2) adlı video çalışması eser içinde eser olarak yaratılan bir mizanabim örneğidir. Videoda; bir müzenin duvarlarına asılı tabloların önünde üç kişi elinde bir çerçeve tutmaktadır. İçindeki görüntüyle birlikte çerçeve benzerlik yönünden hem bir ayna hem de bir tablo gibidir. Çerçevenin içindeki görüntü kısmen hareketsiz bir videodur (sadece video olduğunu belli edecek ölçüde hareketlidir). Eserin bütünü bir videodur ve içerisinde bir başka videoyu içermektedir. Videonun arka planında kalan duvarda tablolar ve duvarın önünde ellerinde çerçeve tutan üç kişi vardır. Benzer şekilde ortadaki çerçevesiz videonun arka planında da tablolar ve ön planda duvardaki tabloları izleyen dört ziyaretçi vardır. Videonun kendisine benzer başka bir video içermesiyle görüntü ikiye katlanır. Birbirlerine benzerlik ilişkisi ile bağlanan biçimlerin iç içe yerleştirilmesi 'basit çoğaltma' olarak değerlendirilebilir.

Sanatçının müze duvarlarında asılı tabloları yansıtma yöntemi; Willem van Haecht, David Teniers, Adriaen van Stalbeem, Frans Francken II, Büyük Jan Brueghel gibi Flaman ressamaların (ve diğerlerinin) yaptıkları gibi bir resim galerisinin alanını ve galerinin duvarlarında asılı tabloları betimleyen, tablo içinde tablo görünümünü yeniden üretir. Çerçeve içindeki kısmen ayna görevi gören yansıtıcı yüzey, resim sanatında; mekânın doğrudan ressamın görüş açısında olmayan bölümünü yansıtır ve izleyicinin mekân algısını genişletir. Dällenbach'ın deyimiyle resmin dışında kalan öğeleri resme dâhil eder (Dällenbach, 1989, s. 12). Görüntülerin bu denli iç içe geçmesi eseri karmaşılaştırır, ayna gibi kullanılan çerçevesiz görüntünün etkisi ise esere derinlik katar.



Görsel 2. (a) Adad Hannah, *Mirroring the Musee (East Wall)*, 2008, Video, 6 dak. 5sn. (b) Adad Hannah, *Mirroring the Musee (East Wall)*'un enstalasyon görüntüsü, 2008, Video, 6 dak. 5sn.

Sıradan mekânları işlevsizleştirerek kurgusal mekânlara dönüştüren Arjantinli sanatçı Leandro Erlich yanılısamayı kullanarak izleyiciyi bir illüzyon dünyasına davet eder.

Gündelik bakış açımızı sorgulamak için aynalar ve trompe-l'oeil³ tekniğinden yararlanır (http8). Erlich, 2008 tarihli *Changing Rooms* (Görsel 3) adlı enstalasyonunda⁴, yan yana soyunma odalarından oluşan bir mekânın içerisine yerleştirdiği aynalar yoluyla optik yanılsamalar yaratır. Odaları birbirlerinden ayıran çerçevelerden bakıldığında; çerçeve içinde çerçeve görünümü oluşmakta, bütün odalar birbirine benzediği için çerçeve içindeki görüntüler birer ayna yansımasıymış gibi yinelenmektedir. Bu görüntüler bir müddet sonra yerini ayna yansımasına bırakır; ancak görüntünün hangi aşamadan sonra yerini yanılsamaya bıraktığını kavramak güçtür. Zira çerçeve içindeki bütün görüntüler birbirlerine benzemektedir. Droste etkisi yaratan bu görünüm aynı zamanda sonsuz çoğaltma örneği olarak da kabul edilebilir: ayna yansımaları genişlik ve derinlik yanılsaması yaratarak katılımcının mekân algısını etkilemektedir. Diğer yandan kendisini kapsayan eseri çevreleyen aynalar bir paradoks yaratmaktadır. Aynaların yol açtığı paradoks ile yanılsama ve gerçeklik birbiri içerisinde erimekte, izleyici/katılımcıya karmaşık bir mekân izlenimi vermektedir.



Görsel 3. Leandro Erlich, *Changing Rooms*, 2008, Galleria Continua, San Gimignano, İtalya.

Eserlerini, çocukluk travmasından kaynaklanan ruh/akıl hastalığı nedeniyle gördüğü halüsinasyonlardan yola çıkarak üreten Yayoi Kusama, sonsuzluk etkisi yaratmak amacıyla ayna yansımalarını kullanmasıyla tanınır (Guo, 2019, s. 23). Sanatçının *Infinity Mirror Rooms* (Görsel 4) serisinde yarattığı sonsuzluk etkisi; aynalarla kaplı bir odada eş zamanlı bir biçimde iç içe geçen ayna yansımaları ve tekrarlanan yansıma görüntüleri ve nesnelere ortaya çıkar. Bu nedenle eser, yarattığı sonsuzluk etkisiyle Dällenbach'ın tipolojisindeki sonsuz çoğaltma olarak düşünülebilir. Aynalar gerçek ve yansıma olanı ayırt edilemez hâle getirerek esere genişlik ve karmaşıklık etkisi verir. Böylece izleyici için eserin merkezini tayin etmek zorlaşır. Merkez/abyme izleyici esere dâhil olduğunda saptanabilir:

³ Trompe l'oeil, 'gözü aldatmak' anlamına gelir. "Bu mimetik biçimin tipik özelliği, seyircinin en azından ilk bakışta imgeyi aslında sadece temsil ettiği şeyin ta kendisi olarak algılamasına yol açan olağanüstü bir doğalcılıktır" (Leppert, 2021, s. 37, 38).

⁴ Bu değerlendirme sanatçının aynı mantıkla kurguladığı Elevator Maze (2011) adlı enstalasyonu için de geçerlidir.

eserin merkezi/abyme'i izleyicidir. Fakat izleyici kendisini ancak yansıması üzerinden izleyebileceği için bakışı ve algısıyla birlikte merkez de değişecektir.



Görsel 4. Yayoi Kusama, *Aftermath of Obliteration of Eternity*, 2009, Ahşap, metal, cam aynalar, plastik, akrilik boya ve LED, 3/3düzenleme, 415.3 × 415.3 × 287.7 cm.

Koreli sanatçı Do Ho Suh, *Home within Home within Home within Home within Home* (Görsel 5) başlıklı eserinde ev içinde ev görüntüsü tasarlar. Do Ho Suh'un eserinde kullandığı şeffaf malzeme içerideki evin dışarıdan görülmesine izin verir.

Seul Ulusal Modern ve Çağdaş Sanat Müzesi'ndeki (MMCA) yardımcı küratör Chuyoung Lee'nin aktardığına göre; bu eser, sanatçının ABD'de öğrenci olarak yaşadığı Providence, Rhode Island'daki üç katlı evinin gerçek boyutlu bir kopyasından ve bu kopyanın ortasında asılı olan ailesinin Seul'deki geleneksel tarzdaki Kore evinin bir reproduksiyonu olan Seoul Home'dan oluşur. "Başlığından da anlaşılacağı gibi, eser sürekli genişleyen mekân kavramını aydınlatır ve çağırıştırır." En içte yer alan geleneksel Kore evi, Batı tarzı evin içinde; Batı tarzı ev, Seoul Box'ın içinde; Seoul Box, Seul Müzesinin içinde, Seul Müzesi, Seul kenti içinde yer alır (<http9>).

İç içe geçmiş şeffaf ev görüntüleri basit bir biçimde çoğaltılmış olsa da kullanılan şeffaf malzeme birden fazla görüntünün eş zamanlı olarak alımlanmasını sağladığı için esere karmaşıklık etkisi verir. Bir başka yönden, sanatçının eseri ve eserinin içinde bulunduğu Seoul Box (içeriden) eş zamanlı olarak deneyimlenebilirken, Seoul Box'ın dış görünümü, Seul Müzesi, Seul Müzesini kapsayan Seul kenti eş zamanlı olarak deneyimlenemez ve Seul kenti içindeki Seul Müzesi görünümü yalnızca bir ima olarak kalır. Öte yandan eserin merkezini bulmak izleyici açısından zor görünmektedir. Çünkü izleyicinin dışarıdaki ev görüntüsüne mi yoksa içindeki ev görüntüsüne mi odaklanacağı belirsizdir.



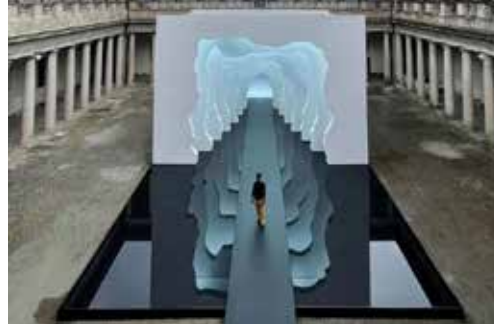
Görsel 5. *Do Ho Suh, Home within Home within Home within Home within Home, 2013, Polyester kumaş, metal çerçeve, 602.36 x 505.12 x 510.63 inç.*

Daniel Arsham'ın *The Future Was Then* (Görsel 6) başlıklı sergisinin bir parçası olan *Wall Excavation* adlı eseri mizanabime bir başka örnektir. Arsham galerinin duvarlarını aşamalı olarak insan şeklini alacak bir biçimde delmiştir. Duvarda açılan delikler birbirleriyle benzerlik yönünden ilişkilidir. Droste etkisine benzeyen bu görüntü, görüş açısına göre etkisini artırır ya da azaltır. Merkeze yaklaştıkça eserin derinlik etkisi azalacak, uzaklaştıkça artacaktır. Eser kısmen sonsuzluk yanılsaması yaratsa da biçim sonsuzca çoğaltılmamıştır, bu nedenle eserdeki mizanabim türü basit çoğaltma olarak düşünülebilir.

Merkezde yani abyme'de bir insan silüeti vardır ve bu silüet biçim olarak diğer silüetlerden (insan biçimine benzerlik açısından) daha belirgindir; fakat izleyici eseri deneyimlerken eserin bir parçası olduğunda merkez değişmekte, izleyici eş zamanlı olarak hem izleyen hem de başka bir göz tarafından izlenen olmaktadır.

Arsham'ın çalışmalarındaki bir diğer mizanabim örneği 2022 tarihli Milano Tasarım Haftasında sergilenen *Divided Layers* (Görsel 7) adlı eseridir. Arsham delinmiş duvar görüntüsünü bu eserinde de yineler. *Divided Layers*'da görüntü; duvar görüntüsünün iç içe geçen tekrarı ve ayna yansımasıyla iki katına çıkan görüntü olmak üzere iki farklı şekilde basit çoğaltma ile çoğaltılır. Delinmiş duvarların şekilleri bakımından Arsham'ın diğer eseri gibi Droste etkisine benzer. Birbirlerinden katmanlar şeklinde ayrılmış duvarların görüntüsü zemindeki aynaya düştüğünde ayna yanılsaması mevcut görüntüyü ikiye katlar. Duvarlar ile yansımalarının görüntüsü ortadan geçen bir yol ile birleşir. Gerçek nesnenin ve yansımasının birleşmesi ayna yansımasının eserin biçiminin tamamlanmasına yardımcı olduğu fikrini verir. Ayna yansıması ile birleştiğinde görüntü

dikdörtgen şeklindeki bir deliği ya da uçurumu andırır. Yaratılan uçurum izlenimi izleyicinin mekân algısının bozulmasıyla ortaya çıkar. En uzaktaki kapı biçimindeki duvar ve yol eserin merkezinde/abyme’de görünmektedir. Arsham’ın diğer eserinde olduğu gibi izleyici esere dâhil olduğunda eserin merkezi değişir.



Görsel 6. Daniel Arsham, *Wall Excavation*, 2016. **Görsel 7.** Daniel Arsham, *Divided Layers*, 2022.

Sanatçı Mehmet Yılmaz’ın 2020 tarihli *Post-Portre* (Görsel 8) adlı eseri, sanatçının aklındaki “Leonardo da Vinci kendi zamanındaki algı ve eğilimiyle, bir zaman yolculuğu sayesinde şimdiki sanat ortamını, güncel ürünleri ve görüntü tekniklerini görseydi tepkisi ne olurdu?” sorusundan yola çıkarak kurguladığı bir video çalışmasıdır. Yılmaz, videoda Leonardo da Vinci’yi canlandırır ve video boyunca atölyesinde Mona Lisa’yı resmederken görülür (http10). Bu eser aynı zamanda tarihi bir şahsiyeti günümüze uyarlayarak kurguladığı için tarihsel üstkurmacanın görsel bir örneği olarak da görülebilir.

Yılmaz, film setini iç içe geçmiş resim ve çerçeveler biçiminde tasarladığını söyler (http10). Ona göre resim çerçevesi, pencere çerçevesi ve ayna dünyayı resimleştirir ve dünyanın resim gibi algılanmasını sağlar (Kişisel Görüşme, 2022). Böylece çerçeve içine alınmış görüntüler bir bakıma resim olarak düşünülebilir.

Yılmaz’a göre kadraj, eserin dış çerçevesini oluşturur (http10). Duvara dayalı hâlde yerde duran şasiler ve ızgaralı çerçeve, ilerleyen saniyelerde sanatçının duvara astığı boş çerçeve ve boş çerçevenin solundaki ızgaralı çerçeve, sanatçının önünde duran ayaklı sehpa kadrajın içindeki farklı türdeki diğer çerçevelerdir (http10). Duvardaki çizimler, sanatçının resmettiği tablo, duvarda asılı boş çerçevede durmadan değişen sanat tarihinden çeşitli görüntüler, çerçevelerle birlikte eş zamanlı olarak izleyiciye sunulur. Bu bakımdan eserdeki mizanabim türü, birbirlerine benzerlikle bağlanan görüntülerin çoğaltılmasıyla ‘basit çoğaltma’ olarak anlaşılabilir. Aynı zamanda “eş zamanlı olarak seyredilmeyi bekleyen ve izlemeyi zorlaştıran, biri solda diğeri sağda olmak üzere iki disonans noktası” vardır (http10) Dolayısıyla izleyici yine odaklanma sorunu ile karşı karşıya gelir.

Sanatçı, videonun son saniyelerinde duvardaki çerçevede kendisinin post hâliyle karşılaşır ve bu Post-Leonardo elinde tuttuğu cep telefonunun kamerasını ona tutmakta ve olasılıkla fotoğrafını çekmektedir. Post-Leonardo izleyici olarak esere dâhil olur fakat aynı zamanda izlenendir de: bir çerçevenin içinde bir portre/resim gibi görünür. Burada sanatçının bilinçli bir şekilde kurgulamadığı (Kişisel Görüşme, 2022) bir paradoks var gibidir: zira post-portrenin duvardaki Post-Leonardo'nun portresi mi yoksa Leonardo'yu fotoğraflayan Post-Leonardo'nun elindeki cep telefonunun kamerasının kadrajındaki Leonardo'nun portresi mi olduğu belli değildir. Bu açıdan bakıldığında videonun sonuna kadar gözlemlenen basit çoğaltma türünün videonun sonunda, tam da Leonardo ve Post-Leonardo'nun karşılaştığı sahnede 'aporetik çoğaltma' türüne evrildiği söylenebilir.



Görsel 8. Mehmet Yılmaz, *Post-Portre*, 2020, Video, 10 dak. 37 sn.

Hollandalı sanatçı David Christiaan'a göre mizanabim: "daha derin bakmamıza veya düşünmemize neden olabilecek görüntüleri veya temaları tekrarlamaktır" (Kişisel görüşme, 2022). Christiaan'ın yakın tarihli (2022) eseri olan *The Truth About Reality* (Görsel 9), sanatçının altın rengi çerçeveli benzer aynaları birbiri içerisine geçirmek suretiyle çoğalttığı bir mizanabim örneğidir. Christiaan, eserin görelî görsel karmaşıklığının gerçeklik (reality) ve hakikatin (truth) karmaşıklığı için bir metafor olduğunu söyler (Kişisel Görüşme, 2022).

The Truth About Reality adlı eseri üzerine okların saplandığı, iç içe geçen çerçeveli aynalardan oluşur. Çerçeve aynalar M.C. Escher'in kimi çizimlerinde olduğu gibi bir tür paradoks (Hofstadter, 2011, s. 63) yaratır. Escher'in eserlerindeki paradoks Garip Döngülerden kaynaklanan sonlu ve sonsuz arasındaki bir çatışmadan kaynaklanır (Hofstadter, 2011, s. 63). Hofstadter, Garip Döngüler kavramında örtük olarak sonsuzluk kavramının var olduğunu söyler; çünkü bir döngü, sonu olmayan bir sürecin sonlu bir biçimde temsil edilmesinin bir yolundan başka bir şey değildir ve "Escher'in çizimlerinin çoğunda sonsuzluk büyük bir rol oynar" (Hofstadter, 2011, s. 68). *The Truth About Reality*'de de

hangi çerçevenin hangi aynaya, hangi aynanın hangi çerçeveye ait olduğu net değildir ve bu muğlaklık M.C. Escher'in eserlerinde en sık yinelediği tema olan Garip Döngüye (Hofstadter, 2011, s. 63) benzer. Bu Garip Döngünün yarattığı paradoks Dällenbach'ın tipolojisindeki 'aporetik (yanıltıcı/paradoksal) çoğaltma' (Dällenbach, 1989, s. 35) olarak değerlendirilebilir.

Christiaan, eserini deneyimleyen çoğu alımlayıcının eser ile ilk karşılaştığında, gördüklerini anlamlandırabilmek için biraz zamana ihtiyaçları olduğunu fark ettiğini, tek tek nesnelere ve malzemelere tanınabilir olsa da alımlayıcıların dikkatlerini eserin neresine odaklamaları gerektiğini hemen anlayamadıklarını söyler (Kişisel Görüşme, 2022). Eserin merkezini tayin edebilmenin gücü alımlayıcının algılarını zorlar. Aynı zamanda sanatçının üzerinde durduğu kavramlar da tıpkı birbirine benzeyen iç içe geçmiş aynalar gibidir: birbirlerine benzerler ancak ayrımlarını yapmak zordur. "Hakikat ve gerçek hakkında düşündüğümde, gerçek kelimelerin birçok anlamını düşünüyorum. Bilimsel gerçek, nesnel gerçek, öznel gerçek veya mutlak gerçek hakkında konuşabiliriz. Bu birçok anlamı ve bununla birlikte gerçek/hakikat (truth) kelimesinin birçok algısını seviyorum. Onunla oynayabilirim" der Christiaan. Dolayısıyla izleyici 'gerçek/hakikat' (truth) veya 'gerçeklik' (reality) üzerinde düşündüğünde kelimelerin hangi anlamına odaklanacağı önceden kestirilemez. Öte yandan sanatçı, eserinin estetik deneyiminin izleyicilerin deneyim, bilgi ve ilgilerine göre değiştiğini, eserin anlamının eseri algılayan öznel algısında farklı biçimlerde şekillendiğini ekler (Kişisel Görüşme, 2022). Eserin biçimi gibi anlamı da izleyicinin algısında şekillenir.



Görsel 9. David Christiaan, *Truth About Reality*, 2022, Ahşap, altın varak, aynalar, oklar, 230x150 cm, Derinlik 100 cm.

Kendi çalışmam olan *Çerçevdeki Çerçeve* (Görsel 10) Hollandalı sanatçı Piet Mondrian'ın eserlerindeki birbirinden dikey ve yatay çizgilerle ayrılan kare ve dikdörtgen geometrik biçim kompozisyonunu tuval şasileri kullanarak yeniden oluşturur. Bu bakımdan çalışma, post-produksiyon olarak da değerlendirilebilir. Birbirine eklenmiş çerçeveler, iç içe geçmiş bir şekilde çerçeve içinde çerçeve görünümü verir. Çerçeveyi oluşturan bazı parçalar diğer çerçevelerin de birer parçasıdır. Çerçeveyi oluşturan bir parçanın aynı zamanda oluşturduğu çerçeveyi kapsayan bir ve / veya birden fazla çerçevenin bir parçası olması bir tür paradoks ve bu paradokstan kaynaklanan karmaşıklık etkisi yaratır.

Çerçevdeki Çerçeve'nin kompozisyonunun merkezinde diğer parçalardan farklı olarak dikkati çeken bir merkez noktası/abyeme vardır. Ters çevrilmiş tuval resmi, aynı zamanda Flaman ressam Cornelius Norbertus Gysbrechts'in *Çerçeveli Bir Resmin Tersini* (Bagsiden af et indrammet maleri) adlı eserini akla getirir. Böylece bu ikinci referans, eserin görüntüsünü ve anlamını katmanlaştırır: iki farklı döneme ve sanatçıya ait eserlere gönderme yapan yarı-melez bir eser hâline gelir. Dahası ters çevrilmiş resimli tuval, eserin hem bir parçası hem de eserin diğer parçalarından farklı görünümüyle eserin geri kalanından ayrı bir eser gibi durmakta, eser içinde eser görüntüsü vermektedir. Ters çevrilmiş resimli tuvalin bulunduğu kısımda eş zamanlı olarak gözlemlenebilen çerçeve içinde çerçeve ve tuval görüntüsünün esere basit bir derinlik etkisi kattığı söylenebilir.



Görsel 10. Aysun Aydın, *Çerçevdeki Çerçeve*, 2022, Tuval şasileri, tuval, 70x100 cm.

SONUÇ

Araştırma sonucunda meta-resmin bir türü olan mizanabimin farklı malzeme ve tekniklerle üretilen çağdaş sanat eserlerinde biçimsel bir yöntem olarak kullanılmaya devam edildiği gözlemlenmiş ve mizanabim örnekleri mevcut mizanabim teorilerinden yararlanılarak incelenmiş ve analiz edilmiştir. Bu analize göre; ayna yansımaları, esere derinlik ve genişlik etkisi katmakta, aynaların kullanım yöntemine bağlı olarak meta-resimlerdeki ayna temsilinin yaratamadığı sonsuzluk izlenimini yaratmaktadır. 'Aporetik çoğaltmadaki paradoks ise ayna yansımalarından farklı olarak Garip Döngülerden kaynaklanan çatışkının yol açtığı bir sonsuzluk etkisi oluşturmaktadır. Eş zamanlı olarak iç içe geçen ve kademeli olarak küçülen biçimler esere derinlik etkisi kazandırmakta, edebi mizanabim örneklerinde olduğu gibi izleyicide odaklanmayı zorlaştıran karmaşıklık izlenimi uyandırmaktadır. Bu nedenle eserin merkezi/odak noktası izleyicinin algısına ve katılımına bağlı olarak değişmektedir.

Sonuç olarak; geleneksel meta-resimlerde kullanılan ve görüntü içinde görüntü yaratan; ayna, resim, tablo, çerçeve gibi öğelerin diğer bir deyişle temsillerin çağdaş sanatta yerlerini gerçek nesnelere bıraktığı görülmektedir. Gerçek nesnelere yaratılan gerçeklik geleneksel meta-resimlerin aksine doğanın bir taklidi değil, sanatçının inşa ettiği yeni bir gerçekliktir. Gerçek nesnelere yaratılan bir kurmacadır. Dolayısıyla meta-resimler resim sanatını ön plana çıkarırken çağdaş mizanabim daha genel bir tabirle görüntüyü ön plana çıkarır. Bu görüntüler eserin bir yansıması ya da eserin tekrar edilen bir parçası olarak yinelenen ya da genel olarak sanat eserlerine göndermede bulunan öz-gönderimsel meta-görüntülerdir.

KAYNAKLAR

- Bokody, P. (2015). *Images-within-images in Italian Painting (1250-1350): Reality and Reflexivity*. Ashgate Publishing, Ltd..
- Dällenbach, L. (1989). *The Mirror in the Text*. (J. Whitely & E. Hughes, Trans.) Chicago: University of Chicago Press.
- Dickmann, I. (2019). *The Little Crystalline Seed: The Ontological Significance of Mise en Abyme in Post-Heideggerian Thought*. Albany, New York: SUNY Press.
- Foster, H. (2020). *Ya Farstan Sonra, Çöküş Çağında Sanat ve Eleştiri (Birinci Baskı)*. (A. Önal, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gide, A. (1948). *The Journals Of Andr Gide Volume I: 1889-1913*, (J. O'Brien, Trans.) London: Secker and Warburg.
- Guo, Q. (2018). *Mirror Room (Pumpkin)—Yayoi Kusama's Psychological Space*. *Art and Design Review*, 7(1), 22-28.
- Hofstadter, D. R. (2011). *Gödel, Escher, Bach: Bir Ebedi Gökçe Belik (Birinci Baskı)*. (E. Akça, H. Akkoyun Çev.). İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Huxley, A. (2018). *Ses Sese Karşı (Sekizinci Baskı)*. (M. Urgan, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Leppert, R. (2021). *Sanatta Anlamanın Görüntüsü (Dördüncü Baskı)*. (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Pericolo, L. (2015). *What is Metapainting? The Self-Aware Image Twenty Years Later*, V. Stoichita, (Ed.). *The Self-Aware Image: An Insight into Early Modern Metapainting içinde*, London: Harvey Miller, 11–31.
- Ron, M. (1987). *The restricted abyss: nine problems in the theory of mise en abyme*. *Poetics Today*, 8(2), 417-438.
- Snow, M. (2016). *Into the Abyss: A Study of the mise en abyme (Doctoral dissertation, London Metropolitan University)*.

İnternet Kaynakları

- http1: Mise-en-abîme. (t.y.). Oxford Reference içinde. <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100201557> adresinden 26.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- http2: Peccatte, P. (2018, Haziran-Ekim). L'image mise en abyme – pour une typologie historique. <https://dejavu.hypotheses.org/3836> adresinden 22.10.2022 tarihinde alınmıştır.
- http3: van Capelleveen, R. (t.y.). Droste, altijd welkom. <https://www.cultuurarchief.nl/z/tentoonstellingen/0505droste.htm> adresinden 26.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- http4: Image. (t.y.). Cambridge Dictionary içinde. <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce-t%C3%BCrk%C3%A7e/image> adresinden 10.05.2023 tarihinde alınmıştır.
- http5: Abime etymology. (t.y.). Etymologeek. <https://etymologeek.com/fra/abime> adresinden 29.10.2022 tarihinde alınmıştır.
- http6: Fess point. (t.y.). Collins English Dictionary içinde. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/fess-point> adresinden 29.10.2022 tarihinde alınmıştır.
- http7: Abîme. (t.y.). WordSense Dictionary içinde. <https://www.wordsense.eu/ab%C3%AEme/> adresinden 10.05.2023 tarihinde alınmıştır.
- http8: Giasson, P. (t.y.). Unheimlich Erlich: The Optimistically Uncanny Works of Leandro Erlich. http://www.leandroerlich.com.ar/pdf/Erlich-Neuberger_Patrice%20Giasson.pdf adresinden 07.12.2022 tarihinde alınmıştır.
- http9: Lee, C. (2013, Kasım). Home within Home within Home within Home within Home. <https://mmca.go.kr/eng/exhibitions/exhibitionsDetail.do?exHId=201311050000101&menuId=1010000000> adresinden 15.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- http10: Yılmaz, M. (t.y.). Post-Portre. <https://mehmetyilmazmehmet.com/metinler-texts/post-portre/> adresinden 26.11.2022 tarihinde alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. Coat of arms of the United Kingdom, 1816–1837. [https://en.wikipedia.org/wiki/Mise_en_abyme#/media/File:Royal_Arms_of_United_Kingdom_\(1816-1837\).svg](https://en.wikipedia.org/wiki/Mise_en_abyme#/media/File:Royal_Arms_of_United_Kingdom_(1816-1837).svg) adresinden 11.12.2022 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 2. Hannah, Adad. (2008). Mirroring the Musee (East Wall) [Video, 6 dak. 5sn.]. <https://adadhannah.com/2008-mirroring-the-musee> adresinden 24.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 3. Erlich, Leandro (2008). Changing Rooms. [Panel, çerçeve, ayna, tabure, perde, ışık]. <http://www.leandroerlich.art/#Works> adresinden 11.12.2022 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 4. Kusama, Yayoi. (2009). Aftermath of Obliteration of Eternity, [Ahşap, metal, cam aynalar, plastik, akrilik boya ve LED, 3/3düzenleme]. 415.3 × 415.3 × 287.7 cm. Seattle Art Museum, Seattle, ABD. <https://www.artsy.net/artwork/yayoi-kusama-infinity-mirrored-room-aftermath-of-obliteration-of-eternity-1> adresinden 24.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 5. Suh, Do Ho. (2013). Home within Home within Home within Home within Home. [Polyester kumaş, metal çerçeve]. 602.36 x 505.12 x 510.63 inç. National Museum of Modern and Contemporary Art, Seul, Güney Kore. <https://mymodernmet.com/do-ho-suh-home-within-home-new/> adresinden 24.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 6. Arsham, Daniel. (2016). Wall Excavation. SCAD Museum of Art. <https://www.thisiscolossal.com/2016/02/300-foot-tunnel-excavation-daniel-arsham/> adresinden 24.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 7. Arsham, Daniel. (2022). Divided Layers. Palazzo del Senato, Milano, İtalya. <https://hypebeast.com/2022/6/arsham-kohler-divided-layers-installation-milan-closer-look-info> adresinden 24.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 8. Yılmaz, Mehmet. (2020). Post-Portre [Video, 10 dak. 37 sn.]. <https://www.youtube.com/watch?v=xIavNrYhqCM&t=5s> adresinden 25.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 9. Christiaan, David. (2022). Truth About Reality. [Ahşap, altın varak, aynalar, oklar]. 230x150 cm, derinlik 100 cm. <https://davidchristiaan.com/> adresinden 25.11.2022 tarihinde alınmıştır.
- Görsel 10. Aydın, Aysun. (2022). Çerçevadaki Çerçeve [Tuval şasileri, tuval]. 70x100 cm.

WESTERN TÜRÜNE MEYDAN OKUMAK: “THE POWER OF DOG” FİLMİNDE TOPLUMSAL CİNSİYET VE ERKEKLİK ANALİZİ

• Dr. Öğr. Üyesi Meltem CEMİLOĞLU*

ÖZET

Bu çalışma, Thomas Savage’ın 1967 tarihli romanına dayanarak Jane Campion tarafından yazılıp yönetilen 2021 yılı yapımı “The Power of Dog” filminde Western türü geleneklerinin nasıl yapılandırıldığını araştırmaktadır. Klasik bir western filmi mi yoksa western türünü ve efsanevi Amerikan kovboyunu yapı sökümü uğratan bir film olup olmadığı sorunsalı ile yola çıkılmaktadır. Bu tarz türsel geleneklerde süregelen cinsiyet dinamiklerinden yola çıkılarak filmdeki toplumsal cinsiyet ve erkeklik temsillerinin sorgulanması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda, filmdeki toplumsal cinsiyet rollerini analiz etmek için öncelikle western türünün gelenekleri ortaya konmuştur. Sonrasında, Western türünün geleneklerinde bulunan karşıtlıklar ile toplumsal cinsiyet ve erkeklik arasındaki ilişki feminist film kuramı çerçevesinde ele alınmış ve filmin içerdiği anlamlar nitel bir yöntem olan tür analizi ile incelenmiştir. Bu anlam arayışında feminist film kuramı, sinemada toplumsal cinsiyetin nasıl inşa edildiğini ve temsil edildiğini anlamak için önemli bir analitik araç olmuştur. Western türü, geleneksel olarak erkek kahramanları merkezine yerleştirerek ve kadın karakterleri ikincil bir rolde tutarak hegemonik erkeklik ideallerine dayanan erkek egemen bir perspektife sahiptir. Ancak, “The Power of Dog” filmi içerdiği ikiliklerle feminist film kuramı bağlamında Western türündeki geleneksel cinsiyet dinamiklerini sarsan ve cinsel kimliklerin karmaşıklığına vurgu yaparak hegemonik erkeklik anlayışını sorgulayan bir perspektif sunar. Böylece “The Power of Dog” filmi Western türünün geleneksel cinsiyet normlarına meydan okuyan bir anti-western türü olarak tanımlanabilir.

Anahtar Kelimeler: Tür analizi, Anti-western film, Toplumsal cinsiyet, Erkeklik, Temsil.

* Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölüm, Sinemada Yapım-Yönetim Anabilim Dalı, mcemiloglu@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8779-7555

CHALLENGING THE WESTERN GENRE: ANALYZING GENDER AND MASCULINITY IN THE MOVIE 'THE POWER OF DOG'

• Assist. Prof. Dr. Meltem CEMİLOĞLU*

ABSTRACT

This study investigates the construction of Western genre conventions in the 2021 film “The Power of Dog”. The film is written and directed by Jane Campion, based on Thomas Savage’s 1967 novel. The study raises the question of whether the film is a classic Western or a deconstruction of the genre and the legendary American cowboy. The aim is to question the representations of gender and masculinity in the film, based on the persistent gender dynamics in such genre traditions. To analyze gender roles in the film, the traditions of the Western genre are presented in this context. Subsequently, the study examines the relationship between the oppositions in the Western genre traditions and gender and masculinity, within the framework of feminist film theory. The meanings of the film are analyzed using a qualitative method called genre analysis. Throughout this search for meaning, feminist film theory has proven to be an indispensable analytical tool for comprehending how gender is constructed and represented in cinema. Traditionally, the Western genre has a male-dominated perspective that places male protagonists at the center, while keeping female characters in a secondary role due to hegemonic ideals of masculinity. In the context of feminist film theory, “The Power of Dog” presents a perspective that challenges the traditional gender dynamics of the Western genre and questions hegemonic masculinity by emphasizing the complexity of sexual identities. Therefore, “The Power of Dog” can be described as an anti-western film that challenges the traditional gender norms of the Western genre.

Keywords: Genre analysis, Anti-western film, Gender, Masculinity, Representation.

* Anadolu University, Faculty of Communication Sciences, Department of Cinema and Television, Department of Production and Management in Cinema, mcemiloglu@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8779-7555

1. GİRİŞ

Güçlü bir hikâye anlatımı ve kültürel temsil aracı olan sinema, tarihi boyunca farklı türleri keşfetmek ve şekillendirmek için dinamik bir araç olmuştur. Tür filmleri, tekrarlama ve çeşitleme yoluyla, tanıdık durumlarda tanıdık karakterlerle tanıdık hikayeler anlatan ticari uzun metrajlı filmlerdir. Ayrıca izleyicinin daha önce izlediği benzer filmlere dair benzer beklentileri ve deneyimleri teşvik ederler. Hollywood stüdyolarının seri üretime dayalı endüstriyel modelini sinema tarihinin en başında benimseyen Amerika Birleşik Devletleri'nde, kültürel ve ekonomik bir kurum olarak popüler sinema anlayışının yerleşmesinde de tür filmleri son derece önemli olmuşlardır. Geleneksel olarak Hollywood filmleri, yüksek bütçeli, profesyonel iş uygulamalarıdır. Bunun bir sonucu olarak tür filmleri, ticari olarak başarılı formüllerin sömürülmesi ve çeşitlendirilmesi yoluyla gişede kabul görmeyi garanti altına almaya çalışan, kâr amaçlı stüdyo sisteminde üretilmiştir.

Western türü sinemanın ilk yıllarında ortaya çıkmış ve Amerika'nın tarihi sınırlara ve sert kovboy mitolojisine duyduğu hayranlığı yansıtarak hızla popülerlik kazanmıştır. Westernler on yıllar boyunca kahramanlık, bireycilik ve Vahşi Batı'yı fethetme gibi temel temalarını korurken sosyal ve kültürel değişimlere uyum sağlamak içine zaman içinde alt türlerini yaratmıştır. Bununla birlikte, bu anlatıların altında, toplumsal erkeklik ve kadınlık kavramlarını şekillendiren ve pekiştiren bir toplumsal cinsiyet temsilleri ağı yatar.

Neredeyse sinemayla yaşıt olan western türünün temelini, belirgin bir erkek idealinin tasviri oluşturur. Farklı bir ifadeyle western, erkekliğin üretiminin ve normalleştirilmesinin mümkün olduğu yapılardan biri olarak düşünülebilir. Klasik western türünde, erkek ve kadın dinamikleri keskin biçimde çizilir ve uyumsuzlukla karşı karşıya gelir. Bu zıt değerler, eylemin etrafında döndüğü bir dizi çelişkiyle temsil edilir: kitap ile silah, kilise ile bar, çiftçi ile çiftlik sahibi, toplum ile birey, medeniyet ile doğa, bahçe ile vahşi doğa ve hatta Doğu ile Batı. Bu ikilemlerin her birinin ilki, dişillik ve evcimenliğe bağlanır ve böylelikle western dünyasında sonunda sembolik olarak eril olan vahşi batıya tecavüz eder ve onun yerini alır.

Western türünde merkezi bir yapı olarak erkeklik, ağırlıklı olarak metanetli, güçlü ve bağımsız erkek kahramanlar aracılığıyla tasvir edilir. Kovboy figürü sağlamlık, cesaret ve kendine güven ideallerini somutlaştırarak ataerkil çerçevelerde derin kökleri olan geleneksel erkeklik kavramlarını örneklemektedir. Bu tür tasvirler genellikle kadınları ikincil rollere indirgeyerek toplumsal cinsiyet hiyerarşilerini sürdürür ve toplumsal cinsiyet kimliklerine ilişkin ikili anlayışları pekiştirir.

Western filmleri yirminci yüzyılda reşit olan veya olmayan erkekler için bir model yaratmıştır. Klasik western türünün aksine “The Power of Dog” filmi ise türün sınırlarını, özellikle heteronormatif ve toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında erkeklik temsili açısından, anti-Western bir anlatı, karakter ve ikonografiye sahiptir.

2. TOPLUMSAL CİNSİYET

1960’lı yıllarda ikinci dalga feminizmin yükselişi ve sonraki on yılda kadın çalışmalarının ve feminist kuramın akademide yaygınlaşmasından bu yana, toplumsal cinsiyet, kadınlık; üçüncü dalga feminizmin 1980’li yıllardaki postyapısalcı ve kimlik teorilerinin ardından erkeklik çalışmaları, bir öz olarak değil kültürel, sosyal ve etik bir inşa olarak detaylandırılmış ve sosyal bilimlerde tartışmaların önemli bir noktası haline gelmiştir.

Feminizm ve toplumsal cinsiyet alanında temel kaynaklardan biri olan Beauvoir’ın *İkinci Cinsiyet* ((2019) [1949]) kitabının belki de en önemli vurgusu; insanın kadın doğmadığı, sonradan kadın olduğudur. Aynı durum erkekler için de geçerlidir. İnsan erkek doğmaz, aksine erkek olur. Erkeklik, kadınlık gibi biyolojik olarak doğuştan değil, zaman ve mekân içinde değişen, kültürel ve tarihsel olarak inşa edilir. Biyolojik penisin bir sonucu olarak, çocuklar erkek olmak üzere eğitilir ve bu cinsiyetin bir etkisi olarak heteroseksüel arzular geliştirmeleri beklenir.

Erkeklik çalışmaları toplumsal cinsiyet araştırmalarının oldukça yeni bir dalıdır. Erkek çalışmalarının ilk metinleri 1980’li yıllarda ortaya çıkmaya başlamış ve doğrudan kadın çalışmalarından doğmuştur; bu da “1960’lardan bu yana akademik disiplinlerin yeniden yapılandırılmasının bir ürünüdür” (Adams ve Savran, 2002, s. 1).

Gündelik hayatta toplumsal cinsiyet çoğu zaman kanıksanır ve sorgulanmaz. Basitçe söylemek gerekirse, erkeklerin futbolu, kadınların alışverişi sevmesi normal karşılanır. “Bu düzenlemeler o kadar yaygın, o kadar tanındıktır ki, doğanın düzeninin bir parçası gibi görünebilirler ancak toplumsal cinsiyet doğası gereği sabit değildir. Psikolojik araştırmalar, çoğu insanın aslında ‘erkeksi’ ve ‘kadınsı’ olarak kabul edilen özellikleri bir arada barındırdığını göstermiştir” (Connell, 2003, ss: 3-5).

Erkek ile kadını, ‘erkeklik’ ve ‘kadınlık’ şeklinde kategorize eden toplumsal cinsiyet kavramı, toplumsal bir düzenlemeyi gösterir (Dines ve Humez, 1995, s. 570). Yani toplumsal cinsiyet kavramının geleceğe aktarılması, ‘terbiye’ ve ‘yetiştirilme’ gibi çevresel faktörler neticesinde meydana gelir. Toplumsal cinsiyet, kadınlar ile erkekler arasındaki farklılıkların sosyal açıdan oluşmuş taraflarını da ele alır (Marshall, 1999, s. 98). İçinde bulunduğu toplum, kadına ve erkeğe hem ayrı tavır gösterir hem de eşit bağlamda görmez.

Örneğin,

“... kadının aile için yetiştirilmesi ve ev işlerini sürdürmesi, bu şekilde yükümlülük verilmesi ile erkeğin iş hayatı için yetiştirilmesi ve ailenin maddi gereksinimlerini karşılaması beklentisi toplumun kadın ve erkeği işgücü bakımından da ayrı yere koyması ve hepsine ayrı vermesi ile ilgilidir” (Powell ve Greenhaus, 2010, s. 1012).

Bundan dolayı toplumsal cinsiyet kavramı, aile, iktisat, siyaset, hukuk ve kitle iletişim araçları gibi günlük hayatı şekillendiren sosyal yapılanmalarda yer alır ve kadın ile erkek için tayin edilen görevleri toplumun arzu ettiği biçimde ve mevcut olan ideoloji yönünde ifade eder (Erus ve Gürkan, 2012, s. 206). Toplumsal cinsiyet olgusu kapsamında ‘erkek’ olmanın şartları ailenin maddi ihtiyaçlarını karşılama, baba, koca, etkin, saldırgan, kavgacı olma gibi tavırlar ve roller ile ifade edilir (Segal, 1990, s. 25). Kadın(sı)lık ise kadınlara has davranış ve his şekillerini karşılayan ve erkek(sı)likle zıt olan bir kavramdır. “Nelerin net bir şekilde kadınsı diye nitelenebileceği şartlara göre değişmekle beraber; aktif olamama, bağımlı olma ve güçsüzlük çoğunlukla kadınlara has özellikler olarak değerlendirilir” (Segal, 1990, s. 374). Buna göre kadınlar zayıflık ve öfke, hayal kırıklığı ve az gelişmişlik, kendilerini aşağı görme gibi duyguları taşırlar. “Erkeğin asıl görevi ailenin geçimini sağlamak iken, kadınların temel görevi eş ve anne olmaktır” (Eichenbaum ve Orbach, 1997, s. 12).

Toplumsal cinsiyet (kadınlık ve erkeklik) sürekli eylemlerin stilize bir şekilde tekrarlanmasıyla kurulan bir kimliktir. Millet’e (1987) göre cinsiyet kültürel bir karaktere sahiptir. Bu kadınlar ve erkeklerle ilişkilendirilen davranış özelliklerinin kültürel olarak öğrenildiğini anlamına gelir. Haslanger (1995, s. 98) ise cinsiyetin bazı bağlamlarda toplumsal olarak inşa edildiğini ifade ederek, kadınların kadınsı ve erkeklerin erkekçe olma nedeninin biyolojik olarak belirlenmek yerine toplumsal olarak belirlendiğini ileri sürmektedir.

Butler ise kavramı ‘performatif’ olgusu ile ele alır. Butler’a göre, “cinsiyetin zaman içinde aynı kalmaması ve ırk, sınıf ve bölgeye göre değişmesinin nedeni, cinsiyetin ‘üretilen ve sürdürülen’ ‘kültürel kesişmelerden’ ayrı bir şekilde görülmesinin imkânsız olmasından kaynaklıdır. Eğer cinsiyet toplumsal olarak inşa ediliyorsa, bu inşanın nasıl çalıştığı sorusu ortaya çıkar? Cinsiyet inşa ediliyorsa, bu kesinlikle insanlar tarafından inşa edilmez” (2011, ss.IX-X). Hatta tam tersi olabilir, yani insanlar inşa ediyor olabilir. Bettcher’a (2014, 5.2) göre, Butler, faili, cinsiyetlendirilmiş davranışlarıyla performatif bir şekilde oluşturulan bir varlık olarak görür. Butler, cinsiyetin performative olduğunu ifade eder. Cinsiyet, yalnızca icra edildiği ölçüde gerçektir (Butler 2008, s.229). Kısacası Butler cinsiyetin bireylerin sahip olduğu özünde varolan bir nitelik veya özellik olmadığını iddia eder; aksine, cinsiyet toplumsal normlar ve beklentilere uygun olarak sürekli olarak ‘tekrar’, ‘yapma’ veya ‘performans sergileme’ sürecidir. Cinsiyet performans halindedir

çünkü bireylerin sahip olduğu pasif bir özellik değildir, bunun yerine istikrarlı cinsiyet kimliklerinin illüzyonunu yaratmak ve sürdürmek için katıldıkları aktif bir dizi uygulamadır. Butler'ın görüşleri toplumsal normların cinsiyet anlayışını nasıl şekillendirdiğini eleştirel olarak incelenmesinde; daha kapsayıcı ve akışkan cinsiyet ve kimlik kavrayışlarını benimsemek için bu normları altüst etme ve aşma olasılıklarının keşfedilmesini teşvik eder. Tıpkı kadınlık gibi erkeklik de toplumsal olarak yapılan ve tekrar edilen eylemler yoluyla inşa edilir. Erkeklik, belirli cinsiyet performansları ve davranışlarıyla tanımlanır ve bu performanslar toplumda erkek olarak kabul edilen normlara uygun olarak tekrarlanır. Bu şekilde erkeklik, toplumsal yapılar ve kültürel normlar tarafından sürekli olarak yeniden oluşturulur.

Kadınlık ve erkeklik performanslarının sergilenmesi, doğallaştırılması ve yıkılması bakımından filmler de önem arz eder. Ryan ve Kellner'ın (2010) *Politik Kamera* adlı kitaplarında yer alan ifadeler söz konusu önemi vurgular niteliktedir: “Filmler, seyirciyi belli bir toplumsal düzenin temel varsayımlarını benimsemeye ve bunların içerdiği akıldışıklık ve adaletsizlikleri göz ardı etmeye alıştıırır” (2010, s. 18). Bu savı yıkan ve/veya karşısında olan filmler de mevcuttur. Ancak genel geçer durum sinemanın aynı zamanda ataerkil düzenin idealize ettiği toplumsal cinsiyet rollerini modern toplum yapısında temsil eden kitle iletişim araçlarından biri olduğudur. Sinema, başlangıcından günümüze kadar çok geniş kitlelere ulaşmaya çalışırken, çoğunlukla eril söylemin egemen olduğu, kadınlık ve erkeklik performanslarının sergilenmesi ve yeniden üretilmesi bakımından var olan durumu pekiştiren bir araç olmuştur. Toplumsal cinsiyetin performatif karakteri göz önünde bulundurulduğunda, temsiller ve bir yanıyla popüler kültür ürünü olan filmlerin dolaşımı, toplumsal cinsiyetin ne olduğuna dair performansa katılan anlamlandırıcı ve anlamlı pratiklerdir. Feminist akademisyen Elaine Showalter (1989) de toplumsal cinsiyet ideolojisinin edebiyat, kitle iletişim araçları, film ve popüler kültür dahil olmak üzere çeşitli kültürel pratiklerde yazıldığını, temsil edildiğini ve yeniden üretildiğini belirtir. Bütüncül politik söylemler olarak sinematik temsiller, izleyicilerin yaşamlarıyla görsel ve sözel olarak etkileşim içindedir ve toplumsal cinsiyet anlatılarının temsiliyetleriyle, toplumsal cinsiyetin inşasında rol oynar. Örneğin, Kehya ataerkillik, oksidentalizm ve oryantalizm gibi çeşitli politik söylem ve ideolojilerin filmlerdeki toplumsal cinsiyet ve etnisite temsiline etkilerini ve dönüşümlerini ele alarak klişe ve kalıp yargıların yeniden üretilen, performatif ve özcü niteliklerini ortaya koymaktadır (2023a, 2023b). Benzer yolla erkekliklere verilen kültürel anlamları da aktif olarak inşa ederler. Sinema gibi kültürel formlar erkekliğin ‘sağduyusunun’ yaratılması ve sürdürülmesi için önemlidir. Bu nedenle filmler politik eylemin gizli/örtülü alanları olarak kabul edilebilir.

Çalışmada western türünün -popüler, klasik örneklerinin gizli/örtülü alanlarda, seyirlik

eğlence ile kamufle ederek inşa ettiği erkeklikten farklı olarak- bu örtüsünü ortadan kaldırmaya çalışan bir anti-western film olarak “The Power of Dog” örneklem olarak seçilmiştir. Bu bağlamda film, western türünün cinsiyetçi gelenekleri ve toplumsal cinsiyet normlarının karşısında anti-duruşuyla önem arz eder.

3. WESTERN VE TOPLUMSAL CİNSİYET

Film türlerinin tarihi, sinema endüstrisinin temellerinin atıldığı döneme kadar uzanır. Özellikle Hollywood stüdyo sisteminin kuruluşu, film türlerinin tanımlanmasında ve gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. Hollywood stüdyo sistemi, film türlerinin oluşturulmasında ve yaygınlaştırılmasında ideolojik etkileri de beraberinde getirmiştir. Sinema endüstrisinin büyümesi ve gelişmesiyle birlikte, stüdyoların kâr odaklı yaklaşımı, izleyicilerin beklentileri ve toplumsal değerlerin şekillenmesinde etkili olmuştur. Stüdyolar, belirli ideolojilere uygun filmler üreterek hedef kitlelerin beğenisine sunmuştur.

Film türleri, hâkim toplumsal değerleri yansıtmak, belirli ideolojik mesajları iletmek için bir araç olarak kullanılır. Bu durum toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretilmesi ve heteronormatif bakış açısını da içerir. Western türü de sahip olduğu türsel gelenekleriyle bu değer ve ideolojileri olumlayan bir yapıya sahiptir. Buna karşılık tarihsel olarak western türünün sert ve kahramanca erkek karakterlerine meydan okuyarak, anlatının erkek egemen western dünyada yer almaya çalışan kadın karakter etrafında yapılandığı “Johnny Guitar” [1954, Nicholas Ray]; Batı'nın romantikleştirilmesini kıran “The Wild Bunch” [1969, Sam Peckinpah]; western klişelerini ve kahramanlık mitini sorgulayan “Unforgiven” [1992, Clint Eastwood]; cinsiyet kimliği ve toplumsal cinsiyet rollerine meydan okuyan güçlü bir kadın karakterin hikayesini anlatan “The Ballad of Little Jo” [1993, Maggie Greenwald]; soyut ve mistik öğeleri içeren “Dead Man” [1995, Jim Jarmusch]; western türünün geleneksel maskülinite normlarına meydan okuyarak, homofobi ve toplumun baskıcı cinsiyet beklentilerini tartışan “Brokeback Mountain” [2005, Ang Lee]; karakterlerinin sabit, ataerkil yönünü muğlaklaştıran “No Country for Old Men” [2007, Joel&Ethan Coen]; ırksal adaletsizliklere ve Amerikan tarihindeki karanlık yönlerine meydan okuyan “Django Unchained” [2012, Quentin Tarantino]; kadınların Batı'da nasıl marjinalleştirildiğini ve toplumsal cinsiyet rollerine nasıl meydan okuduklarını vurgulayan “The Homesman” [2014, Tommy Lee Jones] gibi örnekler de mevcuttur. Bu filmler, geleneksel Western türünün geleneklerini kıran, Western mitini sorgulayan ve alternatif bir bakış açısı sunan *revizyonist western/ anti-Western ve/veya*

*postwestern*¹ örneklerindedir. Bu tür filmler, Western türüne getirilen eleştirel ve dönüştürücü yaklaşımlarıyla sinema dünyasında önemli bir yer tutar.

“Western türünün tarihsel olarak üç büyük dönemi olmuştur. Birinci dönem klasik (1930-1970), ikinci dönem revizyonist birinci dalga (1960-1970), üçüncü dönem ise revizyonist ikinci dalga (1980 sonrası) olarak ifade edilir” (Ahrens, 2004, s. 2). Klasik dönem Western filmleri, nispeten katı bir formüle sahiptir. Türün geleneklerine sıkı sıkıya bağlı Shane (1953) gibi birçok film bu dönemin türsel özelliklerini barındırır. İkinci ve üçüncü dönem revizyonist Westernlerde ise geçmişin tasviri gözden geçirilmeye başlanmış, doğal olarak Western’in içeriği de değişmiştir. Revizyonizmin tipik özellikleri tarihe bakış açısının değişmesi; kimin iyi kimin kötü olduğunun, cinsiyet meselelerinin, Amerikan yerlilerinin soykırımı ve vahşi doğanın sömürülmesinin sorgulanmaya başlanmasıdır. İlk revizyonist Westernler 1960’larda, şiddete karşı eleştirel ifadeler ve başkalarına değer dayatmanın gücünün sorgulanmasına vurgu yapılarak yapılmıştır. High Noon (Fred Zinnemann, 1952), The Man Who Shot Liberty Valance (John Ford, 1962), Little Big Man (Arthur Penn, 1970) filmleri buna örnek gösterilebilir.

Revizyonist Westernlerde kahramanların ya da karakterlerin tasviri çok daha karmaşık bir yapıya sahiptir. Filmler, biçimden çok içerik açısından kendilerini sorgulamaya başlar. Amerikan yerlileri, kendi değerlerine ve kadim kültürlerine sahip çıkan bireyler olarak tanımlanmaya başlanır. Revizyonist Westernlerde şiddet yüceltilmediği gibi ‘şiddet’ olarak tanımlanır. Karakterler eskisi kadar temiz ve iyi giyimli değildir. İyi ve kötü arasındaki sınır muğlaklaşır; ahlaki olan o kadar da belirgin değildir. Hatta topluluğun kardeşliğinin geçerliliği sorgulanır. Özetle “Revizyonist western filmleri hem kahramanlara hem de kötü adamlara ölümcül darbeler indirerek ve engebeli araziye ölüm saçarak ‘haklı’ öldürme mitini ifşa eden filmler olarak ortaya çıkmıştır” (Szaloky, 2001, s.48).

Yukarıda adı geçen birkaç sayılı örnek dışında, Westernler hâkim toplumsal değerleri, belirli ideolojileri aktaran; Amerikan halk kahramanlığının vurgulanmasında ve Batı’nın keşfi, kolonizasyonunun romantize edilmesinde önemli bir rol oynamıştır. Genel olarak Western türü, Amerikan kültürünün ve tarihinin bir parçası olarak algılanmış ve izleyicilere milli kimlik ve değerlerle bağ kurma noktasında işlevsel olmuştur.

¹ İlgili alanyazında üç farklı kullanıma rastlanmıştır. Tuska, J. (1985). *The American West in Film: Critical Approaches to the Western* adlı kitabında, Western türünün geleneksel kalıplarından farklılaşan ve yeni bir bakış açısı sunan filmleri ele alarak, Western türündeki postmodern ve postwestern yaklaşımları tartışmıştır. Walker, J. (Ed.). (2013). *Westerns: Films through history* kitabında revizyonist Western kavramını farklı filmler üzerinden tartışmıştır. Edgerton, G.R. (Ed.). (2012). *Westerns: The Essential 'Journal of Popular Film and Television' Collection* kitabında Gary Engle, *McCabe and Mrs. Miller* filminde anti-Western kavramını tartışmıştır.

Western, kökleri Amerika'nın Batı sınırlarına duyduğu hayranlığa dayanan zengin bir film geleneğidir. Bu hikayelerin kökleri, 'evcilleşmemiş' Batı fantezilerinin doğu kıyısı boyunca sürekli genişleyen şehirlerde yaşayan Amerikalıları heyecanlandığı Amerikan yayılcılığın dönemine dayanır. Cesaret, onur, yiğitlik ve adalet hikayeleri, yanlış anlaşılabilir bu bölgeyi (zaten tamamen Amerika yerlilerinin yaşadığı) açık bir kader mitine ve Amerikalıların sırf orada olduğu için fethetmesi gerektiği fikrine dönüştürmüştür. Westernlerdeki melodramatik çatışmalar, basit ahlak sistemleri ve vahşi doğayı evcilleştirme fikrine dayanır. Beklendiği gibi, Western filmi sosyal eşitlik, yerli halklara karşı vahşet ve 'evcilleşmemiş' toprakların ortadan kalkmasıyla ilgili gelişen fikirlere ayak uydurmak için gelişmek zorunda kalmıştır ve bu nedenle bir dizi Western alt türü ortaya çıkmıştır. Spaghetti Westernler, uzay Westernleri, şarkı söyleyen kovboy Westernleri, komedi Westernleri bunlardan birkaçıdır.

Anlatısal olarak, engebeli manzaraları, kaba saba karakterleri, adalet ve kefarete temalarıyla Western türü, sınır döneminin mücadelelerini ve ideallerini yansıtarak Amerikan ruhunun bir sembolü haline gelmiştir (Bordwell, 2009, s. 328). Klasik anlatı sinemasının örnekleri olarak tür filmlerinin çoğu, Bordwell'in standart Hollywood uygulamalarını tartışırken özetlediği ilkelere göre yapılandırılmıştır (Bordwell, Staiger & Thompson, 1985). Klasik anlatı yapısı, bir hedefe ulaşmak için engelleri aşması gereken bireysel bir kahramana odaklanan ortak bir dramatik yapıya sahiptir. Hikâyenin dünyasında bir rahatsızlık ya da dengesizlik yaratan ve hikâyenin sonuna kadar çözülmesi gereken bir sorun ortaya atılır. Bordwell'e göre, klasik anlatı filminin yükseliş ve düşüş aksiyonuna sahip birincil dramatik eğrisiyle, heteroseksüel bir romantizme odaklanan ikincil bir eğri iç içe geçmiştir. Bu tür hikayeler aynı zamanda tüm olay örgüsünün çözüme kavuşturulduğu anlatı kapanışını da içerir.

Başat bir tür olan Westernlerde anlatıyı oluşturan öykü ve olay örgüsü belirli konular çevresinde tekrarlanan temalara dayanır. Klasik anlatı yapısı ve olay örgüsü hakimdir: Giriş-çatışma-gelişme-doruk noktası ve sonuç. Westernlerde, düzenli ve kapalı bir dünya yaratırlar. Bu dünya dışarıdan bir tehdit ile sarsılır. Bu tehditler çoğunlukla doğulu bankacı, demiryolu şirketi, Kızılderili/Amerika yerlileri, haydut çetesi, zengin sürü sahipleridir. Öyküler: avcılık, batıya göç ve yerleşme, çiftçilik, hayvancılık, altın arama, çobanlık, sürü götürme, yerlilerin imhası ve süvariler, demiryolu yapımı, posta arabası, tren ve banka soygunları vb. konuları betimler. Westernlerin ana temaları, düzenin korunması, intikam, bireyciliği-özgüveni-yarışmayı-çalışmayı-başarıyı güçlendirmek ve böylece Amerikan ideallerini korumak üzerinedir. Temel çelişki birey ile topluluk arasında yer alır ve çözüm hep topluluktan yana olur. Buna rağmen heteroseksüel, özgür, yalnız gezen ve yaşayan kovboy, kötülerini cezalandırıp yine topluluktan uzaklaştırır.

Westernlerde ana karakterler, büyük ölçüde geleneksel yollarla karakterize edilen, kolayca tanımlanabilen tür tipleridir: kovboylar, suçlular, haydutlar veya haydutlar gibi kötü adamlar, boyun eğmeyen şerif, Amerika Yerlileri, Batılı yerleşimciler veya öncüler vb. Ataerkil stereotiplerden oluşan erkek kahraman dünyasında kadınlar genellikle erkek başrol için romantik bir ilgi olarak ikincil rollerde veya salon kızları, fahişeler olarak temsil edilirler. Ayrıca öncülerin ve yerleşimcilerin eşleri olarak yardımcı rollerde temsillere de rastlanır.

İkonografi bağlamında, bir tür filminin görünür yüzeyini oluşturan, ekonomik olarak bağlamı ve ortamı, olay örgüsünün kendini çözeceği eylem alanını yaratan, belirli nesnelere, kostümlerden ve mekanlardan oluşur. Pek çok filmde kullanılan bu görsel unsurlar, diyalog ve kameranın olay örgüsünün kıvrım ve dönemeçlerini ortaya çıkarmaya odaklanabilmesi için ortak anlamlarla bezenmiştir. İkonografi, tanıdık olay örgüleri ve basmakalıp karakterler gibi ne film yapımcısının ne de izleyicinin üzerinde düşünmesine gerek olmayan, karşılıklı olarak tanınabilir bir iletişim uyuşmasını sağlar. Western tür filmlerinin ikonları da izleyiciye filmdeki karakterlerin ve mekanların iç tutarlılığını ve aşinalığını hatırlatmaya hizmet eder. Bu mekanlar ve karakterler bir film boyunca değişmez ve filmde filme de çok az değişir. Bir western kasabasının bir filmdeki görüntüsü diğer filmlerdekiyle hemen hemen aynıdır. Düello kasabanın sokağında, kavga barda, altın arama dağlarda, takip kırıç topraklarda, soygun demiryolunda, yerli saldırısına hazırlık kalede, topluluğun bir araya gelişi kilisede olur. Göğsünde parlak yıldız taşıyan yasa adamı, tütün çiğneyip yere atan çete üyesi, askılı pantolon giyen çiftçi, kordonlu saat taşıyan adam kumarbazdır.

Formüle dayalı yapısıyla türün gelenekleri tanıdık paylaşılan imge ve anlamları temsil eder ve değerlerin süregelen bir devamlılığını ileri sürerler. Çalışma bağlamında seçilen filmde ise Westernlerin bu tanıdıklık yaratan imge ve anlamlarına rastlanmaz veya bu değerlerin süregelen devamlılığına rastlanmaz. Yukarıda ifade edilen alanyazına bağlı olarak filmin bulgularına geçmeden önce filmin özetine yer vermek yerinde olacaktır.

4. “THE POWER OF DOG” FİLMİNİN ÖZETİ

Büyük Buhran'dan birkaç yıl önce, Montana'nın bir kasabasında, Phil Burbank (Benedict Cumberbatch) ve kardeşi George Burbank isimli zengin, çiftlik sahibi iki kardeş ve çiftlikte çalışan diğer erkekler, bir gün yemek yiyip eğlenmek için bir restorana gider. Restoranda Rose Gordon (Kirsten Dunst) isimli dul bir kadın ve oğlu Peter (Kodi Smit-McPhee) çalışmaktadır. Phil Burbank, feminen davranışlarından ötürü restoranda garsonluk yapan Peter ile dalga geçer. Herkes restorandan ayrılır fakat George Burbank

hesabı ödemek için tek başına kalır. Peter ile dalga geçtikleri için içeriden gelen Rose'un ağlama seslerini duyan ve Phil'in tersine kibar ve nazik bir beyefendi olan George, Rose'un yanına gider ve onu teselli eder. Aralarındaki duygusal yakınlaşmadan kısa bir süre sonra George ve Rose evlenir. Rose ve Peter, Burbank çiftliğine taşınırlar. Phil, dul ve çocuklu bir kadın olan Rose'un George ile evlenmesinin zenginlikleri sebebiyle olduğunu düşünür ve Rose'a film boyunca psikolojik şiddet ve baskı uygular, onunla alay eder. Bu aşağılanmaya, alaya alınmaya ve baskıya dayanamayan Rose herkesten gizli içkiye ve uyuşturucuya başlar.

Phil'in kardeşi George'a taban tabana zıt, kaba ve erkeksi tavırlarının altında onun üzerindeki Bronco Henry isimli, artık hayatta olmayan, en yakın arkadaşı (üstü örtük biçimde sevgilisi olduğu da aktarılır) ve akıl hocasının etkisi vardır. Her gün Bronco Henry'nin eyerini temizler, şalını göğsünde taşır ve ondan alıntılar yaparak konuşur. Aynı zamanda çiftlikte diğer çalışan erkeklerle arada sırada göle gider ancak onlarla birlikte gölde çıplak yüzmez. Doğada tek başına kaldığı bir sahnede Bronco'nun şalını çıkarır ve yüzünü örterek kendini tatmin eder. Tek başına gölde çıplak yüzdüğü bir gün Peter ile karşılaşır ve öfkeyle Peter'i kovar ve kovalar. O günden sonra Peter ve Phil arasındaki gergin ilişki azalır ve zamanla birbirlerine yakınlaşırlar. Phil, Peter'a ata binmeyi, deriden bir kement örmeyi, kısacası bildiği her şeyi öğretmeye başlar. İkisinin ormana gittiği bir gün tavşanı öldürüp yakalarlar, fakat Phil'in tahta parçalarından paslı bir çivinin girmesi sonucu eli yaralanır. Rose, Phil ve Peter'in yakınlaşmasından kuşkulandır ve bu durumun Peter'a zarar vereceği düşüncesiyle korkar. Bundan sonra Rose ile Phil'in arasındaki gerilim artar. Phil'in uzun zaman boyunca deriden bir kement örerken kullandığı derileri Rose, gelen Amerika yerlilerine bir çift el yapımı eldiven karşılığında verir. Bunu öğrenen Phil çok sinirlenir. Peter, Phil'e derilerin bir kısmını kendisi için ayırdığını ve elinde örgüyü bitirmesi için deriye ihtiyacı olduğunu söyler. Fakat yalan söylüyordu, daha önceden tek başına at ile gittiği kurak dağlarda leş bir sığırın derisini kesmişti ve hastalıklı olduğu bilinen bu deriyi Phil'e verecektir. O gün Peter'in verdiği derilerle örgüyü tamamlarlar ve aralarındaki ilişki daha da samimileşir. Ertesi gün Phil yataktan kalkamaz haldedir, yarası ağır bir enfeksiyon kapmıştır. Kementi henüz teslim edemedi George Phil'i hastaneye götürür. Phil, Peter'in verdiği leş sığır derisinden yarasına geçen şarbon yüzünden ölmüştür. Final sahnesinde, cenaze töreninden sonra akşam vakti Peter camdan dışarı bakar, Rose ve George'u sarılıp öpüşürken mutlu bir şekilde görür.

5. YÖNTEM

Bu çalışma nitel bir araştırma yöntemi olan tür analizi ile hazırlanmıştır. Nitel bir araştırmada sayısal sonuçlara ulaşılması önemli değildir; araştırmacının verileri derinlemesine analiz-sentez edebilmesi ve önyargısız tanımlama-yorumlama yapabilme olanağı vardır (Gillham, 2000). Çalışma bağlamında, çalışmanın amacından yola çıkılarak Western türünün bir örneği olan “The Power of Dog” filminin derinlemesine incelenebilmesi için nitel araştırma yöntemi olan tür analizi ile incelenmiştir. Araştırma konusu ve kuramsal çerçevenin ortaya konmasının ardından araştırma deseni belirlenmiş ve amaçlı örnekleme belirlenen görsel bir doküman olan “The Power of Dog” “western film” türünün özelliklerine göre incelenerek bulgular ortaya konmuştur. Öncelikle olarak tür kuramından bahsederek analizle ilişkilendirmek isabetli olacaktır.

Butler (2002, ss.119-120), türü, belirgin karakterler, olay örgüleri, mekanlar, izleyici tepkileri, mizansen, konular ve yapı geleneğine sahip bir grup film olarak tanımlamanın uygun olacağını öne sürmektedir. Tür kuramı, 1970’lerde auteur kuramına bir tepki olarak ortaya çıkmıştır ve Hollywood’un tarihini türlerin tarihi olarak görmek mümkündür. Gledhill’e (1984) göre de tür kavramı film çalışmalarında auteur kuramına alternatif olarak girmiş, popüler kültürün bir aracı olarak Hollywood filmlerinin endüstrileşmesine bir araç olmuştur.

Altman, film türleri üzerine temel olarak kabul edilen çalışmasında, film türlerinin genel karakteristik özelliklerini dokuz ayrı madde içinde ele almıştır (2006, ss.14-26):

- Türler, çok yönlü ilişkileri bir araya getirir.
- Türler, yapıtları oluşturanlar tarafından tanımlanır; fakat izler kitle tarafından da onaylanma ihtiyacı duyar.
- Türlerin açık, sabit kimlikleri ve sınırları vardır.
- Her bir yapıt daimî olarak bütünüyle tek bir türe aittir.
- Türlerin tarih ötesi temelleri vardır.
- Türler tahmin edilebilir bir gelişim sergiler.
- Türler belirli bir konu, yapı ve külliyat içinde yer alır.
- Türler belirli temel, ortak özellikleri paylaşır.
- Türlerin ritüel ya da ideolojik işlevleri vardır.

Altman’ın bu ayrışması Chandler (1997), Mittell (2004) ve Neale’in (1980) anlatımlarıyla ortak noktalar gösterse de adı geçen kuramcıların tür kuramı doğrultusundaki

görüşleri dört ana başlık altında toplanabilir:

- Tür sınır koyucu bir olgudur.
- Tür bir uzlaşma aracıdır.
- Tür bir endüstri ürünüdür.
- Tür geleneklere dayanan kültürel bir öğedir.

Westernler de sinemada tür kavramından söz edildiğinde ilk akla gelen ve üzerinde en kolay uzlaşılan türlerden biridir. Westernlerin türsel gelenekleri, formülleri veya uyları diğeri türlerde olduđu gibi tekrara dayalı bir pratikle yeniden yeniden üretilmiş biçimlerdir. Feuer'in (1992) tür çalışmalarına ilişkin görüşü burada anlamlı olacaktır; Feuer tür çalışmalarının birinci ayađını estetiđin; ikinci ayađını izleyici ve yapımcı arasındaki karşılıklı uzlaşım tarafından oluşturulan kültürel ritüelin ve üçüncü ayađını da formüllü yapı yardımıyla izleyiciyi kontrol eden ideolojinin oluşturduğundan bahseder.

'Tekrar' kavramının tür filmlerindeki ideolojinin yinelenmesindeki önemi toplumsal cinsiyet çalışmalarındaki 'tekrar' kavramıyla benzerlik gösterir. Butler, toplumsal cinsiyet çalışmalarında etkili olan iki kavramı, yani 'performatiflik' ve 'tekrar'ı ön plana çıkarır. Bu iki kavram toplumsal cinsiyet, erkeklik ve Western'in suç ortaklığını araştırmak için önemlidir.

Araştırmada, "The Power of Dog" adlı film amaçlı örnekleme belirlenmiş ve Western türü gelenekleri incelenerek filmde temsil edilen toplumsal cinsiyet ve erkeklik rolleri tür kuramına göre analiz edilmiştir. Bu analizde feminist film kuramı kullanılarak cinsiyetin nasıl inşa edildiđi, filmdeki karşıtlıklar ve toplumsal cinsiyetin erkeklikle olan ilişkisi araştırılmıştır. Filmdeki önemli temalar ve kalıplar Western türünün geleneklerinin anlatı, karakter ve ikonografi özellikleri çerçevesinde belirlenmiş ve filmdeki toplumsal cinsiyet, erkeklik, heteronormatiflik erkek karakterlere odaklanarak analiz edilmiştir.

6. BULGULAR VE YORUM

Hikâye, eğitimli bir çiftlik sahibi ile kendi yerleşimlerini kuran Phil ve George adlı iki kovboyun etrafında döner. Filmin anlatı yapısı klasik Westernlerden farklı olarak duragandır. Uzun planları, yavaş çekimleriyle, dingin ritmiyle Western türünün gelenekleriyle uyuşmayan bir film diline sahiptir.

Jane Campion'un "The Power of Dog" filminde yönetmen, kovboyların Batı topraklarını fethetmesinin ardından yaşananları ele alır. Sinemada klasik Western eğilimlerinde kovboyların yeni yerleşim yerleri arayan göçebe figürler olarak tasvir edilmesinin aksine, bu

filmdeki kovboylar 1920'lerde Montana'ya çoktan yerleşmişlerdir.

Campion filmin hemen başında, filmin Western türünün geleneklerinden ayrıldığını ve değişim getirdiğini mizansen ve görüntü düzenlemesiyle sergiler. Açılış sekansı daha yakından incelendiğinde, Jane Campion'ın anlatıyı ve kahramanını hem çerçevelemek hem de sunmak için yaptığı kasıtlı seçimlerini gösterir. Filmin ilk iki dakikasında ineklerin, ıslıkların ve bir çiftliğin olağan sesleri duyulur. Böylece izleyicileri görsel ve çağrışımsal olarak, toz bulutu içinde toplanmış ve boynuzlarıyla dürten sığır sürüsüyle, western mizansenine yerleştirir. Kısa süre sonra sürüden bir kovboy çıkar ve çiftlikte dolaşmaya başlar. Ancak dış ses, kameranın çerçevesi ve karakterin sahnedeki konumu klasik Western gelenekleri yapısında sapmalara işaret eder. İzleyiciler kahramanı önce karanlık bir evin penceresinden, sonra da evin içinden izlemeye yönlendirilir. Kahramanın çiftlik evine girmesi, Gotik tarzdaki devasa evin devasa merdivenlerini tırmanması, yatak odasına girmesi ve bançoğu eline alıp küvetteki erkek kardeşiyle konuşması sırasında izleyicileri farklı bir western izlemeye davet edilir. İzleyiciye, Chiaroscuro aydınlatmasıyla tasarlanmış görüntüler ve tedirgin edici müzik eşliğinde klasik bir western aksiyonundan ziyade, bu filmin kahramanın içsel mücadeleleri ile ilgili olacağı sezdirilir. Anlatı boyunca çiftliğin otoriter sahibi Phil'i tanıdıkça, Phil'in sadece devasa malikanenin ve mülkün sahibi değil; aynı zamanda sürekli alay ettiği ve zorbalık yaptığı çiftlikteki tüm 'erkek cemaatinin' tartışmasız lideri olduğu açıktır.

Campion'ın sinema tarzı, belirli temaları vurgulamak ve arketipik karakterizasyonları yıkmak için sıklıkla zıtlıkları ve ikili yapıları kullanır. Bu filmde ilk ikilik Phil ve kardeşi George üzerinden sunulur. Bu ikilikleri yaratmanın birincil amacı klasik westernlerde var olan kovboy arketipine meydan okumak ve onu altüst etmektir. Phil, filmin başlarında kardeşi George ile birlikte çiftlik işleten ve at yetiştiren sert ve güçlü bir kovboy olarak tasvir edilir. Doğaya ve doğanın unsurlarına derinden bağlı, sık sık açık havada banyo yapan ve çevrenin zorlu koşullarına uyum sağlayan bir adam olarak sunulur. George'un aksine Phil, bando çalmak, kement atmak, ustaca ata binmek ve hatta çıplak elleriyle boğaları kısırlaştırmak gibi kovboyun sertliğini ve fiziksel becerisini gösterir. Çiftlik işlerinin her alanında aktif olarak yer alan, erkeklik değerleriyle uyumlu, güç gösterileri ve eylemlerle dolu abartılı bir erkeklik performansı sergiler.

Filmin başında Phil karakteri üzerinden izleyiciye geçmişten gelen erkek mirasını sunmak adına belirli bir eril form ile türün gelenekleri için alan sağlanır. Ancak bu izleyiciyi şaşırtacak biçimde tasarlanmıştır. Phil'in kadınlarla ya da ev işleriyle pek arası yoktur ve zayıflık olarak gördüğü kadınsılığı sergilediğini düşündüğü kişilere psikolojik şiddet uygular. Kadınsı olana karşı antipatisi, Phil'in kovboyların sığır güderken yemek yedikleri Red Mill Otelinde Peter'a sergilediği olumsuz davranışlarla filmin başında vurgulanır.

Masalarındaki kâğıttan çiçekleri gören Phil, “Bunları hangi küçük hanımın yaptığını merak ediyorum” diyerek onları kadınsı bularak alay eder. Peter sorumluluğu üstlendiğinde, Phil sahte bir özür mırıldanır ve Peter’in garsonluk becerileriyle -bir incelik işareti ama belki de aynı zamanda hizmetkârlık-, yani Peter’in kadınsılığıyla alay ederek hakarete hakaret ekler. Peter’in peltek konuşması da Phil’e alay etmek için bir fırsat daha sunar ve masadakileri kakkahaya boğar.

Phil’in yukarıda bahsedilen, filmin başlarında birkaç kere tekrarlanan erkeklik halleri ve sonrasında sunulan homoseksüel örüntüleri, Butler’ın (2008, s.237) “bu tekrar pratikleri [...] onlara karşı çıkmamanın içkin olasılığını sunar” ifadesiyle yorumlanabilir. Butler’a göre “kimliği altüst etmek ancak ve ancak tekrarlayan imleme pratiklerinin içinde mümkündür. Belli bir toplumsal cinsiyet olma emri zorunlu birtakım başarısızlıklara sebep olur, ürettiği çeşitli tutarsız biçimlenimler çokluluklarıyla emri aşar ve hiçe sayarlar. (2008, s.237)” Phil de film ilerledikçe bu performative erkeklik ve tekrar pratikleriyle ilgili sorunlar yaşamaya başlar. Kendisiyle ve çevresiyle çatışmaları arttıkça tutarsızlaşan davranışlar göstermeye başlar.

Campion, filmde George ve Phil arasında erkekliğin iki uç noktası olarak bir ikilik kurar ve bu ikilik kostümler aracılığıyla hemen ortaya çıkar. Phil’in terli, deri giysili ve zayıf fiziki, George’un centilmen, iş kıyafetleriyle tezat oluşturur. İkili arasındaki bu uyumsuzluğu daha da ileri götürerek, banyo yaparken George Phil’e kendisinin hiç ev banyosunu kullanıp kullanmadığını sorar, Phil de meydan okurcasına kullanmadığını söyleyerek ev işlerini (dolaylı olarak kadınsı olanı) küçümsediğini gösterir.

Phil, inek derilerini -onları yakma pahasına- Amerika yerlisi aileye satmayı reddeder. Phil’in evde olmadığı bir gün Rose’un çiftlikte dolaşan Amerika yerlisi bir baba-oğulun yaptığı yumuşak, dekoratif eldivenler, bu deriler karşılığında satın alması; Champion’un yerli erkekliği Rose’un kadınlığıyla ilişkilendirdiğine, diğerlerini ikincilleştiren ve marjinalleştiren hegemonik erkekliklerle ilgili söylemi genişlettiğine dair yorumlanabilir. Bu nedenle Rose’un derileri baba ve oğluna satması bu hegemonyanın altını oyan bir tavır olarak Phil’i öfkelenendirir.

Huysuz Phil, sağlam, sessiz ve kibar George’a hiç benzemez; George kardeşinden, özellikle de Phil’in uzun zaman önce ölmüş olan akıl hocası, hipermaskülen kovboy Bronco Henry’yi idolleştirmesinden hissedilir derecede rahatsızdır. Bu rahatsızlık, Bu rahatsızlık, George’un, o senenin sığır sürüşlerinin başlangıcının kutlanması ritüelinde Bronco Henry’nin şerefine kadeh kaldırmaya geç kalmasıyla daha da vurgulanır. Bu, Bronco Henry’nin adına bir hakaret ve Phil’in otoritesine bir meydan okumadır. Phil’in sert, maço kovboy erkekliğine olan bağlılığına, George’un metaneti, kadınsı pasifliği ve

Peter'ın kendine güveni meydan okur.

İronik bir şekilde, Phil'in eşcinsel kimliğinin panzehri olarak hipermaskülen kovboy imgesine yaptığı yatırım, onu erkeklerin arasında yaşamaya mahkûm eder ama erkek kovboylarla birlikte çıplak banyo yapma ve eğlenme zevklerinden de dışlar. Dolayısıyla Phil'in eşcinsel kimliği gizlidir ve ona acı verir, ancak Kaufman'ın belirttiği gibi bu acının hala 'dinamik bir yönü' vardır (1994, s. 150). Kaufman'nın (1994, s. 148) ifadesiyle "Acının yerini değiştirebilir ya da onu görünmez kılabiliriz, ama bunu yaparak ona daha da aciliyet kazandırırız [...] erkekler bir zırh giymeyi, yani savaşmaya ve kazanmaya devam etmek için etrafımızdakilerden duygusal bir bariyer oluşturmayı öğrenirler." Phil'in yerinden edilme ve hegemonik erkeklığe rıza göstermesi, Phil'i homososyal ama ataerkil ve hegemonik hiyerarşi içindeki konumunu korumak için zalimliğe ve rekabetçi bir erkeklığe iter. Bu erkeklik Phil ve Rose arasındaki ilişkide, Phil'in Rose'a olan düşmanlığında ortaya çıkar. Phil'in erkeklığinin onaylanması için duyduğu endişeyi gizlediği, sadece Rose'u değil, onun efemine 'hanım evladı' oğlu Peter'la olan ilişkisinde de ortaya çıkar. George ve Rose'un evlenmesinden sonra ev içindeki yeni sosyal düzenlemeler de Phil'i giderek daha fazla tehdit altına sokar.

Phil'in homososyal bir ortamda, hegemonik erkeklik değerlerinin hâkim olduğu bir ortamda homoseksüel bir ilişki yaşama ihtimali yoktur. Bu nedenle Phil, Peter'a olan ilgisini, homoerotik hazzını alenen olmasa da örtülü biçimde hissettirir. Birlikte ata binip gezmeleri, çiftlikte bir akşam Phil kement örerken Peter'ın onu izlemesi ve Peter'ın sardığı sigarayı birlikte içmeleri (hatta Peter, Phil'e kendi eliyle içirir), uzun süren bakışmaları, birbirlerine minik dokunuşları (boyunlarına dokunmaları) gibi sahnelerde söze dökülmeyen bu ilgi izleyiciye hissettirilir. Peter'ın, Phil'in ölümüne neden olmasıyla, aslında Peter'ın -bu homoerotik arzusunun örtülü biçimde de olsa açığa çıkmasındaki davranışlarının temel motivasyonunun- Phil'den hem intikam almak hem de Phil'in hegemonik erkeklik tavırlarıyla Rose için oluşturduğu tehditi ortadan kaldırmaktır. Phil'in ölümü, Peter'ın filmin açılış sorusu olan 'Anneme yardım etmezsem, onu kurtarmazsam nasıl bir adam olurum?' sorusuna bir yanıttır. Bu bağlamda filmin, homoseksüel kovboy olan Phil'e ölümlü bir son seçmesine iki farklı okuma yapılabilir. İlki ve daha yüzeysel olan, "The Power of Dog" her ne kadar klasik Western türünün ataerkil, heteronormatif, maskülen sistemi karşısında düzeni yıkıma uğratan bir film iken; homoseksüel kovboy olan Phil'in bir tehdit olarak görülüp ölüme mahkûm edilmesi aile düzeninin, homososyal düzenin devamı söylemini meşrulaştırdığı ve geçerli kıldığıdır. Ancak daha derin bir anlam düzeyinde film, erkeklığın geleceğini -sadece erkeklerle değil kadınlarla olan ilişkisindeki konumunu- düşünmemizi isteyen bir soru olarak Peter'ın intikamcı cevabı, Phil'in hegemonik erkeklığını, kadın düşmanlığını ve homofobisini reddeder.

Phil, Bronco Henry ile, Peter yaşlarındayken tanışmıştır. Çocuk sayılabilecek bir yaştan beri homoseksüel kimliğini gizleyen Phil, savunma mekanizması olarak hipermaskülen erkek kimliği benimsemiş bir karakterdir. Bu durum Butler'ın (2008, s.125) “çocuğun genellikle heteroseksüel yatkınlığı seçmesinin nedeni babası tarafından hadım edilme korkusu değil, heteroseksüel kültürlerde erkek eşcinselliğiyle bağdaştırılan ‘dişilleşme’ korkusudur” ifadesiyle anlamlandırılabilir.

SONUÇ

Campion'un diğer filmlerindeki baş kahramanların aksine erkek bir karakteri merkezine yerleştirmiş olan filmi, halihazırda homoseksüelliğini saklayan, hatta tüm hayatı boyunca daha erkeksi ve sert görünmeye çalışarak toplum içerisinde saygınlık elde etmeye çabalayan, erkekliğin toplumsal cinsiyet rolünü abartan eşcinsel bir kovboy karakteri anlatması sebebiyle toplumsal cinsiyet rollerini dikkat çekici şekilde sorgular. Bu sorgulamayı derin ve kapsamlı bir çerçevede, klasik western filminin yapısını da bozarak ve dönüştürerek gerçekleştiren film, klasik westernlerin karşıtlıkları yerine; performatif, heteronormatif, eşcinsel erkeklik karşıtlıklarını araştırır. Böylece Champion'ın filmi özünde, kovboy stereotipine ve bir bütün olarak Western türüne yeni bir bakış açısı sunarak, kendi bakış açısının sonuçlarını araştırır ve sinemada kovboylarla ilişkilendirilen geleneksel sembolleri ve temaları yeniden tasarlar.

Film bir taraftan, eşcinsel bir kovboy olan Phil'in asıl olduğu kişilik ile dışarıya yansıttığı kaba, sert, pis, özgüvenli ve becerikli erkek rolünün tezatlığını açıktan veya örtük olarak her seferinde gösterir, bir yandan da erkek kardeşi George ile olan kişisel farklılıklarını ortaya serer. Ancak asıl vurgu, Peter ile Phil'in karşılaştıkları andan itibaren belirir. Peter feminen, el işleriyle ilgilenen ve nazik bir erkek olduğu için Phil onu en başta her ne kadar ezse, aşağılasa, ona zor, baskı ve şiddet uygulasa dahi -Peter'in onun cinsel yönelimiyle ilgili sırrını fark etmesinden dolayı- Peter'la, âşık olduğu akıl hocası Bronco Henry ile olan ilişkine benzer minvalde bir ilişki kurarak heteronormative çerçevesinde süregelen eril iktidarı tehdit eder.

“The Power of the Dog” filmi, filmin geçtiği dönemin hegemonik erkekliğinin yapısal örgütlenmesinde çeşitliliğe izin vermeyen, son derece heteronormatif ve acımasız bir ortamda rekabet eden erkekliklerin etkisi hakkında sorular ortaya atar. Böylece alternatif erkekliklere ve cinselliklere herhangi bir geçerlilik tanımayan, hatta ‘kadınınsı olanın’ erkeklerin hayatlarına dahil edilmesini reddeden western türünün ataerkil yapısını ve mitleştirilen kovboy imgesine sahip anlatı yapısını bozar. Film ayrıca toplumsal cinsiyet bağlamında Rose karakteri kadına yönelik düşmanlığı da sorgulayarak heteronormatif

bakış açısının hem erkekler hem de kadınlar üzerindeki baskısını da ortaya koyar.

Campion filmde karakterlerinin hayatlarının geçtiği hetero-patriyarkal dünyalarda güç dinamikleriyle ilişkiyi mercek altına alarak; erkek karakterlerin geçmişin muhalif, ikili ve özcü yapısal kalıplarıyla olan ilişkisini ortaya koyar. Campion filmde insan cinselliği, erkeklik ve kadınlığın karmaşık doğasını, tamamen uzlaşmacı olmasa da kendi içinde dinamik ve açık bir şekilde araştırır. Nitekim, “The Power of the Dog”, erkeklik ve kadınlık arasındaki diyalektikle ilgili soruları gündeme getirerek, erkeklerin hikayelerine yönelik süregelen bir ilgiyi işaret eder. Ayrıca film, Western filmlerinde geleneksel olarak tekrarlanan heteronormatif cinsiyet/toplumsal cinsiyet/arzu klişelerine “toplumsal cinsiyet sorunu” yaşatır ve bu anlatıları ayakta tutan doğal ataerkil heteroseksüel düzeni kırar. Toplumsal cinsiyet daha ziyade, doğal olmadığının açığa çıktığı anda “temelde fantazmatik statüsünü açığa çıkaran” (Butler, 2008, s. 230) ve böylece sorgulanabilen ve gözden geçirilebilen bir ‘eylem’ olarak temsil edilir. Farklı bir ifadeyle “The Power of the Dog” filmi Western türünün geleneklerine meydan okur.

KAYNAKLAR

- Adams, R. and David S. (Ed.). (2002). *The masculinity studies reader*. Malden: Blackwell.
- Ahrens, M. (2004). *Waves of revisionist Westerns*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kaliforniya: Chapman University Faculty of The Graduate School.
- Altman, Rick (2006). *Film/Genre*. London: British Film Institute.
- Beauvoir, S. D. (2019). İkinci cinsiyet. (Çev. G. Acar Savran). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Bettcher, Talia. 2014. Feminist Perspectives on Trans Issues. E. N. Zalta (ed.), The Stanford encyclopedia of philosophy (Spring 2014 Edition), Erişim Adresi: <https://plato.stanford.edu/entries/feminism-trans/#BodMat>
- Bordwell, D., Staiger, J., Thompson, K. (1985). *The classic Hollywood cinema: film style and mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2009). *Film sanatı*. Ankara: Deki Yayınevi.
- Butler, A. (2002). *Women's cinema*. London: Wallflower Press
- Butler, J. (2008). *Cinsiyet belası feminizm ve kimliğin altüst edilmesi*. (Çev. B. Ertür). Ankara: Metis.
- Butler, J. (2011). *Bodies that matter: on the discursive limits of "sex"*. New York: Routledge Classics.
- Chandler, D. (1997). *An introduction to genre theory*. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/242253420_An_Introduction_to_Genre_Theory
- Dines, G. and Humez, J.M. (Ed.) (1995). *Gender, race and class in media*. Thousand Oaks: Sage.
- Eichenbaum, L. ve Orbach S. (1997). *Kadınları anlamak*. (Çev.: M. Kara). İstanbul: Yayınevi Yayın.
- Erus, Z. ve Gürkan, H. (2012). Toplumsal cinsiyet ve sinemaya yansımaları: yeniden çelikler aracılığıyla Japon ve Amerikan sinemalarında kadının temsiline bir bakış. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 7.3: 206-217.
- Geray, H. (2006). *Toplumsal araştırmalarda nicel ve nitel yöntemlere giriş iletişim alanında örneklerle*. Ankara: Siyasal.
- Gillham, B. (2000). *Case study research methods*. London: Continuum.

- Gledhill, C. (1984). Developments in feminist film criticism. M. A. Doane, P. Mellen-camp, L. Williams (Ed.), *Re-vision, essays in Feminist Film Criticism* İçinde (s.18-48). Frederick, MD: University Publications of America
- Feuer, J. (1992). Genre study and television. R.Allen (Ed.) *Channels of Discourse, Re-assembled: Television and Contemporary Criticism* İçinde (138- 159). New York: Routledge.
- Haslanger, S. (1995). Ontology and Social Construction. *Philosophical Topics*, 23(2), 95-125. Erişim adresi: <http://www.jstor.org/stable/43154209>
- Kaufman, M. (1994) 'Men, feminism, and men's contradictory experiences of power', içinde H. Brod, M. Kaufman (Ed.) *Theorizing masculinities* İçinde (s. 142-63). California: SAGE Publications Inc.,
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*. (Çev. O. Akınhay). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Millett, K. (1987). *Cinsel politika kuramı. Cinsel politika*. İstanbul: Payel Yayınları.
- Mittell, J. (2004). *Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture*. London: Routledge.
- Neale, S. (1980). *Genre*. London: British Film Institute.
- Kehya, R. Ö. (2023a). Alman-Türk sinemasında bir entegrasyon yönetmeni: Buket Ala-kuş. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik*, 11(1), 34-50.
- Kehya, R. Ö. (2023b). Beyaz perdede göçün kadınları (E. Sarı, Ed.). *Paradigma Akademi*.
- Powell, G. N., & Greenhaus, J. H. (2010). Sex, gender, and the work-to-family interface: Exploring negative and positive interdependencies. *Academy of Management Journal*, 53(3), 513-534.
- Ryan, M. & D. Kellner (2010). *Politik kamera çağdaş Hollywood sinemasının ideolojisi ve politikası* (Çev: E. Özsaray). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Segal, L. (1990). *Gelecek kadın mı?*. (Çev: S. Öncü). İstanbul: Afa Yayınları.
- Showalter, E. (1989). The rise of gender. E. Showalter (Ed.), *Speaking of gender* İçinde (ss.1-13). New York: Routledge.
- Szaloky, M. (2001). A tale n/nobody can tell: the return of a repressed Western history in Jim Jarmusch's *Dead Man*. J. Walker (Ed.) *Westerns: Films through history* İçinde (s.47-70). London: Routledge.

KENT KÜLTÜRÜNDE AÇIK HAVA REKLAMCILIĞI, DUVAR İLAN VE AFİŞLERİNİN ÇAĞDAŞ SANATA ETKİLERİ

• Doç. Dr. İlyas SEVİNDİK*

ÖZET

Günümüz tüketim kültürü içerisinde insanlara ulaşmanın farklı yollarından birisi de görsel bir iletişim aracı olan; açık hava reklamcılığı, duvar ilan ve afişleridir. İnsanları bilgilendirme amaçlı bu iletişim araçları, insan eliyle değişimleri, doğal etki ve deformasyonlarla, estetik ve görsel bir dil olarak çağdaş resim sanatına katkı sunmaktadır. Açık hava reklam, duvar ilanı ve afişlerin kent kültürü içerisinde sanatsal olguya dönüşümünde sanatçılar, yaşamış oldukları dönem özelliklerine de vurgu yaparak, kendilerinden sonraki sanatçılarda toplumsal farkındalık oluşturmayı amaçlamışlardır. Sanatçılar, plastik ve estetik deneyimlerin ötesinde, gündelik yaşamın görsel imajları olan bu unsurları, kent kültürü içerisinde atık malzeme vurgusu ile ele almışlardır. Yine sanatçıların farklı bir bakış açısıyla çevre bilinci, ele aldıkları dönemin kültür, sanat, siyaset, ekonomi, tüketim çılgınlığı ve toplumsal farkındalık gibi konulara göndermeler yapmaları araştırmayı önemli kılmaktadır. Bu çalışmada özellikle kent kültürüne vurgu yapılarak, açık hava reklamcılığı duvar ve ilanlarının çağdaş sanata olan etkileri nelerdir? sorusuna cevap aranmıştır. Betimsel tarama yöntemiyle ele alınan çalışmada, elde edilen veriler doküman analizi şeklinde bir araya getirilmiştir. Sanatçılar eserlerinde, alışılmış plastik değerler dışında, kent kültürüne gönderme yaptıkları ve bir kent kültürü arşivi oluşturdukları sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kent kültürü, Açık hava reklamcılığı, Duvar ilanları ve afişleri, Çağdaş sanat, Yeni Gerçekçilik.

* Amasya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, ilyas.sevindik@amasya.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9616-818X

THE EFFECTS OF OUTDOOR ADVERTISING, WALL ADS AND BILLBOARDS ON CONTEMPORARY ART IN URBAN CULTURE

• Assoc. Prof. İlyas SEVİNDİK*

ABSTRACT

In today's consumption culture, one of the various ways to reach people is through visual communication tools such as outdoor advertising, wall ads, and billboards. These communication tools, intended for informing people, contribute to contemporary art as an aesthetic and visual language through human-induced changes, natural effects, and deformations. The transformation of outdoor advertising, wall ads, and billboards into artistic phenomena within urban culture is highlighted by artists, also with an emphasis on the characteristics of the eras they lived in, aiming to create awareness in subsequent artists' social consciousness. Beyond plastic and aesthetic experiences, artists have dealt with these elements, which are visual images of daily life, with an emphasis on waste materials in urban culture. Again, the fact that artists make references to issues such as environmental awareness from a different perspective, culture, art, politics, economy, consumerism, and social awareness of the period they deal with makes the research important. This study specifically focuses on urban culture and aims to address the quest "What are the effects of outdoor advertising, wall ads, and billboards on contemporary art?" with an emphasis on urban culture. In this study, conducted through a descriptive scanning method, the obtained data has been compiled through document analysis. The conclusion drawn is that artists, in their works, make references to urban culture beyond conventional plastic values and establish an archive of urban culture.

Keywords: *Urban culture, Outdoor advertising, Wall ads and billboards, Contemporary art, New Realism.*

* Amasya University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, ilyas.sevindik@amasya.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-9616-818X

1. GİRİŞ

Geçmişten günümüze reklam, ilan ve mekânlarının ticari faaliyetler ile gündeme geldiği gerek teknoloji gerekse sosyal, ekonomik ve de siyasal alanlarda yaşanan değişimlere paralel bir gelişme çizgisi izlemiş olduğu bilinmektedir. Özellikle de sanayi devrimi neticesinde kapitalizmin doğuşu ve değişen dinamikler doğrultusunda, özü aynı kalmakla birlikte işlevinin çeşitlendiği, stratejilerinin farklılaştığı ve sosyal bir güç olarak etkinliğinin arttığı görülmektedir (Koyuncu, Şen ve Kuştepe, 2015, s. 4). İlk olarak Rönesans sanatçılarından Leonardo Da Vinci'nin dikkat çektiği bu esinlenme hareketi sanayi devrimiyle birlikte hız kazanarak 20. yüzyıl sanatına damga vurduğu gibi 21. yüzyıl sanatçılarına da esin kaynağı olmuştur (Balseçen, 2018, s. 21). Duvarlardan yola çıkılarak görsel bir iletişim aracı olan, işin içerisine sanatsal olguların da girdiği reklam, ilan ve afişler çeşitlenerek işlevselleşmiş ve kent kültürünün önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu durum kent kültürünün ayrılmaz bir parçası olan toplumları etkileme unsurlarından biri olarak duvar ilan ve afişlerinden reklam panolarına dönüşmüştür. Bunun neticesinde duvarlar ve açık hava reklamcılığı sadece tüketim ürünlerinin yer almadığı, aynı zamanda toplumsal, siyasal, dini, ekonomik, kültürel ve bilimsel içeriklerin de paylaşıldığı sokaklarda, caddelerde yol boylarında rastlanılan ortamlar olmuştur. Özellikle hızlı trafik akışlarının yer aldığı arterlerde, toplumun çok daha sık kullandığı cadde ve sokaklarda, art arda yerleştirildiği halkla bütünleşen bir araç haline geldiği görülür. Kısaca, ister basılı parçalar ile isterse led ekranlarla (ya da bigboard, megaboard veya megalight gibi farklı adlar olsa dahi) oluşturulsun, açık hava reklamcılığı ve günümüzün tamamlayıcı kent reklam mecraları şehir yaşantısının vazgeçilmez unsurları haline dönüşerek (Sarıkavak, 2019, s. 539) kullanım sürecinden sonra sanatçıların resimlerinde kullanabilecekleri deneysel bir sanat malzemesi haline gelmişlerdir. Bu çalışmada klasik açık hava reklamcılığının basılı yönü ve onun öncesinde şehirlerin her yerinde rastgele yapıştirılan duvar ilan ve afişlerinin sanata ve sanatçılara yansıyan etkileri incelenmiştir.

2. KENT KÜLTÜRÜNDE BİR İLETİŞİM ARACI OLARAK AÇIK HAVA REKLAMLARI VE DUVARLAR

Bir ürün ya da hizmetin üretimi ile insanlara sunulması arasında tüketimi arasındaki faaliyetler kısaca pazarlama faaliyetleri olarak adlandırılır. Pazarlamada temel amaç, çeşitli iletişim araçlarını da kullanarak, tüketicinin satın alma gücünü satın alma eylemine dönüştürerek ürün satmaktır. Bu eylemin amacına ulaşabilmesi için de tüketim kültüründe iletişim araçlarının amacına uygun kullanımı önemli bir unsur olmuştur. Reklamcılık reklamın, afiş ve ilanın temel unsuru olan ana başlık, alt başlık, metin, slogan, amblem

ve logo gibi konumuza temel teşkil eden görsel unsurlarından oluşmaktadır. Basılı reklamlarda fotoğraf ve illüstrasyonlar mesajı destekleyen bir etkiye sahiptir (Becer, 1997, s. 224, 225). Bu da kent kültüründe hızlı yaşamın bir parçası olarak duvar ve açık hava reklamcılığı iletişimde görselliğin önemini ortaya koyarak geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır. Bunlar bir reklam içinde birincil bir mesaj unsuru olarak yer alabilmektedir.

Klasik anlamdaki duvar ilanlarının yerini alan ve çeşitli materyallerle desteklenen açık hava reklamcılığı çeşitlenmiş olsa da klasik anlamdaki iletişim unsuru olan basılı açık hava reklamcılığı duvar özellikleriyle birlikte hâlâ gündemde ve geçerliliğini korumaktadır. Çeşitleri ne olursa olsun açık hava reklamcılığının güncelliğini korumasının en önemli nedeni ise Türkiye’de ve dünyada kentleşmenin ilerleme kaydetmesi (Bakan, 2019, s. 65) ve nüfus oranının şehirlerde hızla artmasıdır. Özellikle Türkiye’de sanayiye yönelik üretim ekonomisi, 1960’lardan sonra köyden kente göçü tetiklemiş ve bu göçler, 1990 ve 2000’li yıllarda büyük oranlara ulaşmıştır. 2008-2021 yılları arasında çok daha büyük oranlara yükseldiği göz önüne alınırsa (TÜİK, 2022)¹ iletişim ve açık hava reklam mecrasının ya da duvar reklamlarının ticari bir unsuru olarak kent kültüründe önemini koruduğu söylenebilir (Sarıkavak, 2019, s. 545). Açık hava reklamcılığının en önemli özelliği iletilmek istenen mesajları en uygun malzeme ve en uygun alanda, aynı anda, en kısa sürede ve düşük bir maliyetle topluma ulaştırmasıdır (Arslan, 2023, s. 111). Bu bağlamda açık hava reklamcılığı gerek iletişim olarak gerekse malzeme çeşitliliği olarak gündelik yaşamın her alanında insanlarla doğrudan doğruya ilişki içerisindedir. Teknolojinin getirdiği imkanlarla her geçen gün malzemelerdeki nitelik ve çeşitlilik ile görsel tasarım alanındaki özgünlük ve yenilikler değişmekte, işlevselleşmekte ve de zenginleşmektedir (Demir, 2008, s. 50). Açık hava reklamcılığında kâğıtlar, ledler, filmler, folyolar ve vinil malzemelerle teknolojik evrilmeler olsa da (Arslan, 2023, s. 69-72) sanat ve sanatçılar plastik ve estetik olarak bu yeniliklere uyum sağlayarak konu, teknik ve malzeme açısından çalışma biçimlerini ve tercihlerini geliştirmektedirler. Sanat ve sanatçılar açık hava reklamcılığının tüm bu durumlarından gelecekte de etkilenmeye devam edecektir. Küresel rekabetin hız kazandığı günümüzde işletmeler/kurumlar iletişim uygulamalarında pazar payını arttırmak ve rekabet yönetiminde avantaj sağlayabilmek için reklam, ilan ve afişlerin; din, dil, inanış, alışkanlıklar, gelenek ve görenekler gibi kültürel bileşenlere göre şekillendirmeye başlamışlardır. Bu tür uygulamalarla birlikte her türlü ürünün ya da mesajın küresel bazda dil, kültür, anlayış ve tutum başta olmak üzere coğrafik ve iklimsel değişimleri de dikkate alarak yeni uygulamalara yöneldiği görülmektedir (Karpaz Aktuğlu ve Temel Eğinli, 2010, s. 168). Bu durum kent kültüründe açık hava reklamcılığının ve duvarların tüketime ilişkin mesajların verilmesinde evrensel bir dil oluşturarak her dönemde varlığını koruduğunu göstermiştir.

¹ Türkiye İstatistik Kurumu, Türkiye Cumhuriyeti Hazine ve Maliye Bakanlığıyla ilişkili bir araştırma kurumu.

3. SANAT TASARIM ARACI OLARAK AÇIK HAVA REKLAMLARI VE DUVARLAR

Bir sanat ve tasarım aracı olarak açık hava reklamcılığı için gerekli en temel görsel alan grafik tasarımıdır. Bunun en önemli nedenlerinden biri: Grafik tasarımın metin ve im-geleri bir arada kullanarak mesaj iletmedeki başarısıdır. Bu başarısı grafik tasarımın tek-nolojiji hızlı bir üretim aracı olarak kullanması, etkinliğinin artması, iletişimdeki mesajı kuvvetlendirmesinden kaynaklanmaktadır. Bunun sonucunda görsel iletişim kurulur-ken sanat ve tasarım aracı olarak grafik tasarımı içerisinde yer alan renk, tipografi, alan tasarımı, temel tasarım gibi pek çok unsur ortaya konarak temeli grafik tasarıma dayanan bir açık hava reklamcılık iletişimi gerçekleşmiş olmaktadır (Timur ve Keş, 2016, s. 657). Ele aldığı konuda insanların dikkatini çekebilecek, daha da önemlisi, görsel beğeni oluşturabilecek, yeni görsel yorumlara imkan sağlayacak bir öneme sahiptir. Açık hava reklamcılığında yapıştirılan afişlerin, görsel bir yaklaşımla kitleler arasında bir iletişim kurma görevi olduğu gibi bu görsel mesajdan etkilenecek sanatsal yorumlar içerisine girecek sanatçıların da olabileceği göz ardı edilmemelidir (Özsezgin, 1992, s. 49). Buna bağlı olarak aynı mantıkla hareket eden ancak rastgele duvarlara yapıştirılan reklam, ilan ve afişlerin de kendi içerisinde bir düzenlemesinden söz edilebilmektedir.

Kent kültürünün önemli bir mecrası olan açık hava reklamları genellikle karşı caddeden veya daha ender olarak yaya yolundan izlenir ve algılanır. Zaten, şehirdeki trafik akış hızında bir araç içinde herhangi bir açık hava reklamlarının yanından geçmek, onun algılanması için yeterli değildir. Son derece kısıtlı bir zaman diliminde (iki-üç saniyede) açık hava reklamlarında ne mesaj verildiğini algılayabilmek mümkün değildir. Bunun için açık hava reklamcılığında sunulan reklam veya ilanın görselini ve tipografisini renk etkisi ve düzenlemesi içinde belirli bir uzaklıktan ve bir süre izleyebilmek gerekir. İşte bu nedenle hem görselliği hem de iletişim ve sanatsal tasarım gücünü arttırabilmek için açık hava reklamları art arda en az iki panoda tekrarlanarak veya düzenlenerek kullanılır. Açık hava reklamlarının iletişimde görsellik kadar fiziksel ölçülendirme de önemlidir. Ölçülendirme bir nesnenin büyüklük ve küçüklüğünü ifade ettiği gibi mesafe olarak tanımlanan yakınlık ve uzaklık olgularını da içererek ortaya koyar (Sarıkavak, 2019, s. 552). Bu da gerek doğrudan gerekse dolaylı olarak sanatı ve sanatçıyı ilgilendiren bir durum olarak görülmektedir. Bunun sonucunda kapitalist ekonomik bir sisteme hizmet eden açık hava reklamları meydana gelen tüketim kültürünü de sanat faaliyetlerini de etkileyerek teknik, üslup ve yeni akımlarla çeşitlenirken sanatın pek çok alanına yeni boyut ve bakış açıları kazandırarak özgün yorumlara ulaşmıştır (Şahin, 2022, s. 19). Günümüz açık hava reklamları ve geçmişten geleceğe geçerliliğini koruyan duvar ilanları artık bir reklam olmanın ötesinde sanata ve sanatçıya hizmet eden bir materyal haline gelmiştir.

4. AÇIK HAVA REKLAM VE DUVARLARIN SOSYAL-KÜLTÜREL, EKONOMİK VE SİYASİ ETKİLERİ

Sanayileşmenin sonucunda meydana gelen kentleşme ile kırsaldan kent hayatına geçen topluluklar farklı bir sosyal yapının içine dahil olarak kalabalıklaşan kent merkezlerinde farklı sosyal tabakaların bir araya geldiği, bir kent kültürü ve nesnel dünyası oluşturmuştur (Yiğit, 2018, s. 1). Böylece her dönemde farklı özellikleri içerisinde barındıran üretim modeline uygun bir de tüketim kültürü yaratılmıştır (Dağtaş ve Dağtaş, 2009, s. 68). Bunun sonucunda artan sanayi ve tüketim nesnelere kentin dokusuna yayılmış, her türlü atık nesnelere kentin bir parçası haline gelmiştir. Özellikle II. Dünya Savaşı sonrası değişen algılarla yeni dünya düzeni sadece halkın ekonomik, teknolojik ve sosyokültürel alanlarında etkili olmakla kalmamış, sanat ve sanatçının gerçeklik algısında da değişiklikler yaratmıştır. Teknolojideki gelişmeler, kıtalararası ulaşımın kolaylaşması, yeni medya araçlarının da artık kültürel yapının bir parçası olmasıyla çoğulcu ve eklettik bir kültür-sanat ortamı oluşmuştur. Kültürlerarası etkileşimler, teknolojinin getirdiği olanaklar sanata ve sanatçılara yeni imkan ve bakış açıları sunmuştur (Yiğit, 2018, s. 1, 2). Ancak bu dönemle birlikte sanat ve sanatçı bir yandan küresel ölçekte büyük şirketlerin ve kapitalist düzenin ekonomik çıkarlarına hizmet ettiği gibi diğer yandan da politik çıkarlara hizmet eden bir süreci ortaya koymuştur (Karabacak, 2013, s. 69). Bu durum açık hava reklamcılığında büyük imkanlar sunarak, dönemi içerisinde toplumları duvarlara yapıştırılan ilan ve afişlerle her alanda etkilemeye çalışmışlardır. Günümüz bilgi çağı ise toplumsal sınıfların konumunu ve sermaye gücünün yönünü değiştirmiş, gelişen ve değişen teknolojiyle birlikte toplumlara ve sanatçılara yeni alışkanlıklar kazandırmıştır. Bu anlamda bilgi çağında küreselleşme olgusu; kültürel ve ekonomik sınırları kaldırmış, popüler kültür insanların zihinlerini, kişisel tercihlerini kapitalist sermaye odaklarının istekleri doğrultusunda yönlendirmiştir (Azıloğlu ve Yılmaz, 2021, s. 444). Aslında tarih boyunca din, politika ve ekonomi gibi farklı öznelerin iradesine tabi tutulan sanatın ve sanatçıların günümüz kapitalist düzeninde açık hava reklamcılığı ve duvarlar ile de yakın temasta olarak onlara hizmet ettiği görülmektedir. Artık büyük şirketlerde sanatçıların göz ardı edilmeden reklam alanında istihdam edilmesiyle gelişen süreç, pazarda metalaşan sanat eserlerinin şirketler tarafından reklam unsuru olarak kullanılması gibi farklı boyutları da içermektedir (Karabacak, 2013, s. 74). Açık hava reklamcılığı, duvar ilan ve afişlerinde kültürel, sosyal ve ekonomik içerikli pek çok konu paylaşılmaktadır.

Gerek kültürel afişler (festival, sinema, tiyatro, sergi, konser gibi sanatsal etkinlikler ile sempozyum, konferans, balo, yarışma, spor vb. gibi etkinlikler) gerek sosyal içerikli afişler (toplumu uyarma, politik olarak yönlendirme ya da toplumsal bir olayda eyleme geçmeye ikna edici afiş tasarımlar) gerekse de bir ürün ya da hizmetin tanıtımının yapılması

için hazırlanan reklam afişleri (Çitci, 2009, s. 31, 32) kent kültürü yaşamında toplumlar üzerinde önemli rol oynamaktadır.

Kent kültüründe açık hava reklam, duvar, afiş ve ilanlarının toplumla doğru iletişimi kurulabilmesi için tüketicilerle aynı kültürel değerlere sahip reklamcılar tarafından yapıldığında istenen amaca ulaşmakta çok zorluk çekilmediği görülmektedir. Görsel anlamda ve slogan olarak uluslararası reklamcılık açısından bakıldığında, reklamın istenen amaca ulaşması için tüketicinin kültürel özellikleri iyi bir şekilde analiz edilmeli ve o özelliklere uygun reklam çalışmaları yapılmalıdır. Kültürlerarası iletişim alanında reklam verenler artık bu durumu daha dikkatli bir şekilde değerlendirmekte ve bu konuda bilimsel çalışmalar ortaya koymaktadırlar (Yağmur, 2020, s. 91). Örneğin, yapılan bir araştırmada “Reklam Afişlerinde Kültürel Unsurlar” adı altında reklam afişleri incelenmiş, ulusal ve uluslararası bazı markalar toplumun kültürel unsurlarını göz önüne alarak ürün ya da hizmetlerini hedef kitleye duyurmuş hedef kitle, yapılan bu reklam afişlerindeki marka ya da markalara “içimizden biri gibi” düşüncesiyle yaklaşmıştır. Bu yaklaşım biçimi sayesinde tanıtımı yapılan marka ya da markaların ürünü ya da hizmeti tercih edilerek reklamın nihai hedefi olan satış rakamlarının arttırılması sağlanmıştır. Anadolu’ya özgü geleneksel kıyafetler içerisinde verilen bir kadın görseli (başörtüsü, şalvarı, yeleği ve belindeki kuşağı ile) yine Anadolu kültürünü yansıtan afişin arka planında bulunan bir köyde, cami minaresi bu afişte kullanılan Türk kültürel unsurlarını marka ile bütünleştirildiğinde toplumdaki kültürel değerlerle markayı özdeşleştirerek reklam, ilan ve afiş açısından toplumsal bir çıkarım yapmıştır (Taşpunar Küçük, Şahin ve Elmas, 2022, s. 1593, 1594). Açık hava reklam, duvar ilan ve afişlerinin farklı alanlarda farklı etkileri görülmektedir. Bunun en önemli örneklerinden biri de siyaset ve savaşlarda propaganda aracı olarak kullanılmasıdır. I. ve II. Dünya Savaşlarında orduya asker toplamak, savaş masraflarını karşılamak, geride kalan insanları fabrikalarda çalışmaya teşvik etmek ve toplumu tasarruflu olmaya çağırarak insanların duygularına doğrudan hitap etmesi, açık hava reklamcılığının güçlü yönlerinden birisi olarak görülmektedir (Çitci, 2009, s. 59, 60). Propaganda, sadece savaşla ilgili afişlerde kullanılan bir yöntem olmamıştır. Gerek siyasette gerekse sosyal içerikli afişlerde de kent kültür yaşamında insanları etkileme yöntemlerinden biri olmuştur. Seçim dönemlerinde yoğun olarak kullanılan seçim afişleri açık hava reklamcılığında en çok kullanılan siyasi afişlerdir. Bilgilendirilmesi istenen kitleleri siyasi sempatanları, toplumda çekimser ve tarafsız ya da karşı görüşte olanları kazanmak, sonra karşı görüştekilerin görüşünü zayıflatmak, onları ikna etmek, yüceltmek, eleştirmek, yermek, haber vermek kent kültürü açısından topluma sunulan en bilindik propaganda türüdür. Bu anlamda siyasal bir propaganda olan siyasal reklam, özünde tüketmek olan reklam anlayışında siyasetin de tüketimine yer vererek farklı bir mecraı ortaya koymuştur (Yalın Eroğlu, 2006, s. 179).

5. AÇIK HAVA REKLAM VE DUVARLARDAN YOLA ÇIKARAK ESER ÜRETEN SANATÇILAR

Büyük kentlerin hızlı nüfus artışına bağlı olarak duvarlar ve daha sonra bundan esinlenilerek oluşturulan özel reklam panoları olan açık hava reklamlarının sanata ve sanatçıya bir malzeme olması 1950’lerde kendisini göstermiştir. “Yeni Gerçekçi” sanat akımıyla birlikte sokağın görsel dili plastik bir eyleme dönüşerek sanat alanında farklı bir boyut kazanmıştır (Balseçen, 2018, s. 24). Hains, Villeglé ve Rotella gibi sanatçılar, kent kültür varlıklarından olan afiş, poster ve ilanların zaman içinde defalarca üst üste yapııştırıldığı ve karmaşık kültürel referans katmanları oluşturduğu sokakları deneyimlemişlerdir. Bu kaynaklardan parça koparıırken ya da onları doğrudan doğruya olduğu gibi kullanırken bir yandan bunlara sosyal bir belge olarak diğer yandan soyut dışavurumculuğa benzer niteliklere sahip soyut, dokusal bir sanat eseri olarak hareket eden, beklenmedik bilgi katmanları ortaya çıkarmış geçmişin bilgi ve belgelerini de geleceğe aktarmışlardır (Şahin, 2022, s. 10). Bu sanatçılara Burhan Doğançay ve Mustafa Harputlu’yu da eklemek yerinde olacaktır. Tüm bu sanatçılar benzer yol ve yöntemleri kullanarak 1950’lerden günümüze duvarlardan ve açık hava reklamlarından esinlenerek deneysel ve deneysel olduğu kadar bilinçli bir hareketin tezahürü eser üreterek kent kültürü olgusuna vurgu yapmışlardır. Hains, Villeglé, Rotella, Doğançay ve Harputlu gibi sanatçılar, eserlerinde kent kültürü içerisindeki tüketim kültürünün insanları her alanda nasıl sarıp sarmaladığını ortaya koymuşlardır. Yeni Gerçekçilik anlayışı içerisinde eser üreten Hains, Villeglé, Rotella, Doğançay gibi sanatçılar, hayat ile sanat arasındaki kopukluğu ortadan kaldırmak için gerçekliği taklit ve temsillerle değil, çağdaş yaşamın akıp giden güncelliğinde aramışlardır. Yeni Gerçekçi sanatçılar kent kültürü içerisinde tüketim kültürünün gerek ekonomik gerek siyasi gerekse de sosyokültürel olarak çağının bir tür tanıklığını yapmışlardır (Özdinç, 2022, s. 81).

5.1. Burhan Doğançay

Köken ve kültürleri ne olursa olsun sanatın evrensel dili pek çok sanatçıyı ortak bir noktada buluşturmaktadır. Bu ortak nokta, sanatçıya eylem hareketi ve esin kaynağı olan kent kültürünü ve buna bağlı olarak da açık hava reklamlarını, duvar ilanlarını ve afişleri karşımıza çıkarmaktadır. Bu anlamda Türk resim sanatının önde gelen sanatçılarından biri olan Burhan Doğançay 1960’larda New York şehrinin grafiti ve posterlerle kaplı duvarlarından ilham alarak bu resim türünün bir temsilcisi olmuştur. Kariyeri boyunca kent yaşamının günlük akışı içinde her gün değişerek farklı görsel imkanlar sunan sokak sanatının ifade olanakları, atık kavramının da ötesinde, onun resimlerinin özgün alanını oluşturmuştur (Ersoy, 1998, s. 51).



Görsel 1. Burhan Doğançay, “Kalbinle Duy”, 1988, Üst üste iki tuval üzerine akrilik, 122x127 cm (<http> 4).

Türk sanatının modernleşme sürecinde sanatçı, kentlerdeki duvarları kaplayan afiş, çizim ve kazıntı gibi eylem hareketlerinden esinlenerek eserlerini yüzeyci bir yaklaşımın ötesine taşımış, yırtılmış kâğıt kıvrımlarından hareketle eserlerini derinlik araştırmalarıyla yorumsallaştırmıştır (Tansuğ, 1995, s. 79). Doğançay eserlerinde kent kültürünün bir temsilcisi olan insan izlerinden yola çıkarak onları tuvalinde yineleyen, sonra da o izleri yaratan insanlardan birisi gibi kendisini içselleştiren bir yaklaşıma sahip olmuştur. Sanatçı farklı toplumların izlerini farklı malzeme ve yöntemlerle yine topluma yönelttiği mesajları zaman, doğa ve insan odaklı yıpranmaların beklenmedik etkilerine odaklanmıştır (Görsel 1). Çünkü ticari ilanlar, politik afişler, halkın ve grafiti yapanların katkıları modern ve çağdaş kent kültürünün sosyal, kültürel ve siyasal dönüşümünü duvarlar üzerinde sürekli olarak değiştirmiştir (Demir ve Anbarpınar, 2017, s. 610). Doğançay’ı cezbeden de bu değişimler olmuş ve afişlerin üzerindeki mesajların toplumsal, siyasal ve kültürel içeriğinin yanında, insanların duvarlara yazdıkları yazılarla ilgilenmiştir. Sembol ve sembolik değerler taşıyan afişlerde haç ya da gamalı haç, kurt ya da güç sembolleri ile siyasi parti afiş ve de siyasetçi fotoğraflarını görünür kılmıştır. Duvar yazılarında ise daha çok “Post No Bills” ile siyasi slogan ve parti isimleri dikkat çeken yaklaşımlar olmuştur. Dünyanın pek çok yerinde gördüğü “Kalp” sembollerini sanatına taşıması onun toplumsal ve dünya barışına verdiği katkı olarak söylenebilir. Toplumsal yaşamda günlük olarak kullanılan sıradan malzemelerde, tüketim kültürünün ekonomik kaygısını görselleştirerek toplumsal bir duyarlılığa dikkat çeker. Bunu yaparken de değişik atıksal malzemeleri görünür kılarak sosyokültürel bir içerik oluşturmuştur (Demir, 2011, s. 115). Kent kültürünün yaşanmışlıkları olan bu malzemelerin (elbiseler, terlik ve ayakkabılar, eski anahtarlar, ipler, kablolar vs.) söylemleri arasında, yaşamla ölüm arasındaki gerçeği ortaya koyduğu gibi sosyal yaşamın bir verisi; nüfus artışının etkilerini ve köyden şehre göç etkisini veren yaklaşımlar sergilediği söylenebilir.

Geçmişle gelecek arasında bağ kuran yaklaşımla sanatçı kendine özgü biçem ve kompozisyonlar oluşturmuş ve resim sanatının plastizesini geniş renk varyasyonlarıyla soyutlayarak daha esnek bir yapıya kavuşturmuştur (Şahin, 2022, s. 18). Bu özelliği Türk resim sanatında dikkat çekici bir yaklaşım olarak görülmüş ve Doğançay'ın açtığı bu çığır çağdaş Türk resim sanatında pek çok sanatçıya esin kaynağı olmuştur. Bugün kent kültürünün bu yönünden beslenen ve kendine has yorumlara ulaşan bir sanatçı kitlesinin olduğu görülmektedir. Onun açtığı bu çığır modern çağın kentsel sorunları olan atık problemine sanatsal bir ivme ve bakış açısı olarak değerlendirilmektedir. Böylece kent kültüründe çevreci bir yaklaşımın sanatsal boyutları ortaya çıkmaktadır. Sanatçı, sıfır atık projesi kapsamında atıkların sanatsal verilere dönüşebileceğini önceden gören bir yaklaşım sergilemiştir.

5.2. Mustafa Harputlu

Kent kültürü içerisinde pek çok paydaş vardır. Bunlar; insan, çevre ve mekânlar olduğu kadar mekânları düzenleyen nesnelere de. Bu nesnelere arasında açık hava reklamları gerek toplumsal olaylara gerekse tüketim kültürüne hizmet etme açısından önemli bir role sahiptir. Kentleri hareketlendiren bu öğeler kentte yaşayan insanlar ve faaliyetlerini, kentin sabit fiziksel mekânları kadar önemli kılmaktadır. Böylece insanlar mekânsal manzara içerisinde yalnızca bir seyirci olmamış, yine kendisine dönük olarak diğer paydaşlarla birlikte gösterinin bir parçası haline dönüşmüştür (Lynch, 2013, s. 2). Bu dönüşüm içerisinde sanatçılar kentlerin her durumundan (bir yaşam alanı, bir manzara ve bir seyir alanı vs.) faydalandıkları gibi yine insanlara dönük ve kendi elleriyle düzenlemiş oldukları diğer görsel imkanlardan da yararlanmasını bilmişler ve bunları sanatsal veriler olarak kullanmışlardır. Bu anlamda Yeni Gerçekçilik, Pop Sanat ve Kavramsal Sanat'ın çeşitli özellikleri modern varoluşa, kente, sokağa, fabrikaya ve kitlesel üretime ait söylemlerde bulunarak sanatçılara yeni imkanlar sunmuşlardır. Genellikle atık ve buluntu nesnelere kullanıldığı bu akımlarda gerçeklik olgusu yeniden düşünülmüştür. Bu anlayışla sanatçılar, birbirinden farklı ve ilginç malzemelerle üretim yapmışlardır (Antmen, 2019, s. 177).



Görsel 2. Mustafa Harputlu, “Soyutlama”, 2022, Tuval üzerine karışık teknik, 60x50 cm
(Sanatçının koleksiyonu, doğrudan ulaşım).

Kent kültürünün önemli bir özelliği olan açık hava reklamcılığın faydalanarak eser üreten sanatçılardan biri de Mustafa Harputlu'dur. Özellikle açık hava reklamlarından doğrudan doğruya topladığı atık malzemeleri tutkal ve duvar kâğıdı bileşeniyle tuval ve duralitler üzerine kolaj tekniğiyle üst üste yapıştırarak ya da daha farklı malzemelerle birleştirerek bir renk ve düzen armonizesi oluşturmaktadır. Sanatçı bu düzenlemelerine akrilik boyalarla yön vererek çalışmalarında hem renkçi bir anlayışı hem de plastizede, büyük boşluklar meydana getirerek resimde görsel bir dengeyi sağlamaktadır. Son dönem çalışmalarında açık hava reklamlarından elde ettiği yırtılmış atık kâğıtlardan da yararlanarak akrilik boyalarla çeşitli geometrik düzen kurgularıyla yeni yorumlara ulaşmıştır (Görsel 2). Sanatçının plastik ve estetik kaygıların ötesinde bir bakış açısıyla ele aldığı çalışmalarda her dönem karşımıza çıkabilecek gerek sosyokültürel gerekse siyasi söylemler ya da ticari kaygılarla varlık bulan afiş ve ilanlardan kendine düşeni, kent kültürü söylemi içerisinde ele alarak topluma iletme çabası da görülebilmektedir. Bazen kapitalist bir yaklaşımın verilerini olduğu gibi kullanırken bazen bunlar üzerindeki gerek sosyo-politik gerekse ticari kaygılarla verilen sloganları mevcut kültürün anlayabileceği bir yaklaşımla düzenlemektedir. Açık hava reklamcılığı ve sanat ilişkisi, geçmişte ve günümüzde insanları buldukları gerçeklikten kopararak, farklı bir gerçekliğe “çağırarak” olarak ifade edilirse reklam imgesinden kaçmanın ve etkisi altında kalmamanın mümkün olmadığını sonucuna varılacaktır. Bunun sonucunda reklam ve sanatın birbirlerinden kopamayacak şekilde iç içe geçmesi, kaçınılmaz bir sonuç olarak ortaya çıkmaktadır (Örs, 2017, s. 158). Ancak Harputlu'yu diğer kolaj sanatçılarından ayıran bir diğer özellik; kent kültüründe açık hava reklamlarından çıkan atıkların geri dönüşümü bir sanat malzemesine dönüşebileceğine vurgu yapmasıdır. Sanatçı duyarlılığıyla ele aldığı

atıkların son dönem sıfır atık projesine de gönderme yaparak, farklı bir bakış açısıyla yeni yorumlara ulaşacağı düşünülmektedir.

5.3.Raymond Hains

Hains, geleneksel resim biçimlerinden daha farklı bir anlayışla sokaklardaki açık hava reklamları ve duvarlardaki yırtılmış afişleri kullanarak yeni kolaj yorumlamalarına ulaşmıştır (Wilson, 2015, s. 72). Şehirler ve duvarlarla uzun bir geçmişe sahip olan sanatçı, mekânları ve mekânlardaki malzemelerin vermiş olduğu imkanları son derece iyi kullanmıştır. Onun özgürce kullanmış olduğu bu kavramsal yaklaşımlar, optik efektler, kelime oyunları ve çeşitli belgeleme stratejileri onun çağdaş sanat pratiğini yansıtmıştır (Bompuis, 1999). Hains zamanının tüketim kültürünü yansıtan dekolaj tekniğiyle ortaya koymuş olduğu eserlerinde yırtık posterleri tarihsel anlara atıfta bulunarak sözlü ve görsel özelliği katmıştır. Sanatçı sokaklardaki reklam, ilan ve afişlerdeki sıkıştırılmış katmanların yırtılması sonucunda birbiriyle uyuşmayan görüntü ve harfleri yan yana getirmesiyle kent kültürünün diğer bir unsuru olan ve kimliği belli olmayan grafiticilere de gönderme yapmıştır. Kültür endüstrisinin temelini sarsmayı ilke edinmiş olan sanatçı, eserlerinde sembolik bir kent vandalizmini ortaya koymuştur. Öyle ki içerik bakımından, kamusal alanların, kitlelerin reklamları ve diğer görselleri pasif birer tüketici gözüyle algılamasına bir eleştiri getirmiş ve bu eleştiriler Hains ve Villegléden sonra özellikle sol görüşlü çeşitli oluşumlar arasında zemin bularak sokağın söylemlerini oluşturmuştur. Bunun sonucunda siyaset ve estetik olgusu 1957 yılında kurulan, Situationist International denilen bir grup tarafından benimsenerek kuramsal bir savunuculuk haline dönüşmüştür (Hopkins, 2018, s. 182, 183).



Görsel 3. Raymond Hains, "İsimsiz Kompozisyon", 1971, Panel üzerine kolaj, 80x80 cm (<http> 5).

Duvarların görsel dilini ortaya koyan Hains, kent kültürünün tüketim yanlarına da vurgu yaparak duvarlardan elde etmiş olduğu karelerde anlık olduğu kadar dönemsel bir arşivciliği de ortaya koymuştur. Eserlerinde, insanların reklam ve tüketim bombardımanı altında yaşadığı modern toplumun eleştirisini yaparak, kent yaşamının hızı, kalabalığı ve karmaşıklığına dair görsel bir deneyim sunmuştur. Böylece sanatçı, duvarlardaki afişlerin, posterlerin, ilanların yırtıldıkça altta çıkan katmanlarında adeta insana dair resimsel bir kent kültürü ortaya koyduğunu görmüştür (Görsel 3). Şahin'e göre (2022, s. 12) Hains, sanat dünyasında tekil bir sanat görünüşüne giden yolu açarak; kelime ve cümle bloklarıyla dilsel spekülasyonlara dayalı edebiyat, felsefe ve ezoterizme dayalı bir kelime dağarcığı oluşturmuştur. Kendi dilinin tüm şiirsel, eğlenceli ve de görsel imkanlarıyla yeni biçimler yaratmıştır. Bu biçimleri oluştururken sökülmüş posterleri, afişleri ve diğer reklam malzemelerini, tamamen kendi seçimi üzerine hiçbir müdahale etmeden tuval ve kontrplaklar üzerine aynen uygulamıştır (Bozkurt, 2014, s. 122). Bu uygulamalarda 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren daha da ivme kazanan tüketim davranışı Yeni Gerçekçilerin değerini kaybetmiş ve gözden çıkarılmış atıkları, sinema afişleri ve afişler üzerindeki film ve pop yıldızları kültürler arası bir etkileşimin ifade biçimi olarak eserlerine yansımış ve sanat nesnesi olarak itibar kazanmıştır (Akkuş Gündüz, 2022, s. 48). Bu anlamda Hains, Amerikan pop kültürünün evrensel yansımalarına bu afişlerde yer verirken, aynı zamanda günlük tüketimde ekonomik anlamda önemli yeri olan her türlü malzemelerin afişlerini ve sosyal içerikleri toplumun yaşam tarzına ait kodları çağın üretim ve tüketim anlayışını, yaşamın içinde olan insanlara kendi yorumsal yaklaşımları ile sunarak sosyal bir söylem oluşturmuştur.

5.4. Jacques Villeglé

Jacques Villeglé, 1949'dan itibaren, yeni bir sanat perspektifi ve sanat pratiği oluşturarak bilbordlara ve kent duvarlarına yapıştırılmış poster parçalarını sistematik olarak toplamaya başlamış (Balseçen, 2018, s. 24), bu parçaları çalışmalarında estetik özelliği ve sosyolojik değeri olan bir bütünlüğe ulaştırarak gelişigüzel seçtiği harflerin kendi başına verdiği etkiyi, renk kontrastlarını da dikkate alarak plastik bir dengeye ulaştırmıştır (Bozkurt, 2014, s. 121). Böylece Villeglé eserlerinde başka türlü sıradan bir malzemenin, radikal bir estetik anlayışla yeniden tuval üzerindeki yerleşimiyle, iletişimin ve dijital malzemenin yönlendirdiği bir toplumun yaşam pratikleri ve kültürel imaj göstergelerinin yakalanmasına imkan sağlayarak duvarların görsel açıdan yeniden görünür ve dikkat çekici hale dönüşmesini sağlamıştır. Bu görsellerin içerisindeki kültürel motiflerin oluşturduğu yüzeylerin sokağa ve kente sunduğu modern görüntüler, o toplumun kültürel katmanlarının üst üste verilmiş bir göstergesi olmuştur. Sanatçı, herkesin gördüğü ancak sanatsal bir olguyla bakmadığı, sıradan bir yüzey birlikteliğini döneminin güncel

yaşamına ait araç-gereçlerle Pop sanatçılarından farklı olarak ama daha çok da Dadacıların buluntu nesne geleneği içinde sunma yaklaşımı, onun tuvalinde farklı bir kurgunun varlık bulmasına neden olmuştur (Balseçen, 2018, s. 24).



Görsel 4. Jacques Villeglé, "Hausmann - Saint-Augustin", 1988, Tuval üzerine monte edilmiş kolaj, 200 × 200 cm ([http 6](http://6)).

Sanatçının eserlerindeki plastik dil, geçmişin gizemini yansıtan ve kent kültürü içerisinde sokağa ve insana dair mesajları içeren görsel bir dil olmuştur. Buradaki asıl amaç zamanla kimsenin ilgilenmediği, zamana yenik düşen parçaları sanatsal bir olgu içerisinde bir araya getirerek görünür kılmak ve onlara sanatsal bir misyon yüklemek olmuştur. İnsanların zaman içerisinde fayda sağladığı ve kent kültürü içerisinde insana dair ilan ve reklam afişleri zamanın sosyokültürel, sosyoekonomik, siyasi slogan ve metinlerini renk, blok ve katmanları içerisinde tarihsel bir döngüyü de baz alarak günümüze ulaştırmıştır (Görsel 4). Balseçen'e göre (2018, s. 27, 24) onun eserleri, II. Dünya Savaşı'nın savaş sonrası sonuçlarının göstergesi olmuş ve Avrupa ile Amerika'da tüketim çılgınlığının patlaması üzerine sosyolojik bir eleştiri göstergesi haline gelmiştir. Bu tüketim çılgınlığının tezahürü, bir toplumun tüketim alışkanlıklarıyla da ilişkilidir ve kent kültürü içerisinde var olan bir bireyin, sokak ve yaşamla ne derece içli dışlı olduğunun da bir göstergesidir. Üstü örtülü gibi görülen bir mizah anlayışını da barındıran bu kompozisyonlar, izleyicide şiirsel bir imge dünyasının pencerelerini plastize ederken sosyokültürel bir bakış açısı getirmiştir. Onun eserleri tüketim kültürüne, politikaya ve toplumsal düzenlere yönelik eleştiriler içermiştir. Afişlerin üzerindeki yazıları ve sembolleri, ideolojik mesajları, propagandanın birer aracı olarak kullanmış, bu unsurları kendi eserlerinde yeniden düzenleyerek ve değiştirerek yeni anlamlar yaratmıştır. Böylece, izleyicileri ideolojik sistemleri sorgulamaya ve eleştirmeye yönlendirmiştir. Onun eserleri gelecek nesillerin, maziye yeniden canlandırmalarına ve geçmiş yaşamların kültürel, toplumsal ekonomik

ve siyasi farklılıklarını anlamalarına ya da anlamlandırmalarına rehberlik yapma üzere toplumsal tarihe dayalı bir sanatsal miras olduğu söylenebilir

5.5. Mimmo Rotella

Sanat pratiğini kent kültürünün sağladığı imkanlardan kuran ve onlar üzerinden yola çıkarak eser oluşturan bir diğer sanatçı da Mimmo Rotella'dır. Sanatçı, eserlerinde afişlerin haricinde gazete sayfalarına da yer vermiş bunların fotoğraflarını fotoğraflamış, tuval üzerine büyütüp aktarmıştır. Bu çalışmalarında küçük müdahaleler, kesmeler yaparak orijinali manipüle ederek yeni yorumlara dönüştürmüştür (Polacci, 2005). Çoklu katmanları dikkate alarak oluşturduğu çalışmalarında renk ve biçim kurgusunu da dikkate alarak yırtıkların içerisinde döneminin metinsel katmanlarına yer vermiştir. Böylece hem görsel hem de metinsel çalışmalar ortaya çıkarırken topluma ait verileri kent kültürünün toplumsal dinamikleri içerisinde ortaya koyan bir sanatçı duyarlılığı oluşturmuştur. Rotella, sokaklardaki afişlerden ve gazetelerden elde ettiği verilerle toplumun “değişim zevkini kaybettiğini” ve bunu da yeni bir bakış açısıyla toplumu protesto etmek için kullandığını göstermiştir. Diğer bir deyişle kent kültürünün bir parçası olan ve hızlı tüketim kültürüyle haz alma dürtüsünü kaybetmiş bir toplumu protesto eden bir tavır ortaya koymuştur. Böylece sanatçı yırtık posterleri seyircinin sahip olduğu güçlü, içgüdüsel ilişkileri görünür kılarak eserlerine mecazi bir anlam katmıştır (Şahin, 2022, s. 14). Sanatçı, çalışmalarında kentin hafıza kayıtları olan açık hava reklamlarından, ilan ve afişlerden yola çıkarak halkı bilgilendirme amaçlı sanatsal, ticari ve de tüketim kültürünün verileri olan bu göstergeleri kentsel bir sorun düşüncesiyle fotoğraflayarak ya da kolaj-fotomontaj yöntemini kullanarak kurgusal müdahalelerle kendi sanatsal iletişim dilini ortaya koymuştur (Ergün, 2014, s. 14). Özellikle fotoğrafladığı sokaklarda gündelik yaşamın siyasi söylemlerini, çatışmaları görünür hale getirerek günümüze ulaştırmış ve sosyokültürel bir söylem oluşturmuştur.



Görsel 5. Mimmo Rotella, “Marilyn”, 1991, Beyaz dokuma kâğıt üzerine renkli serigrafi ve yırtık kâğıt kolajı, 31 × 24 cm ([http 7](http://7)).

Sanatın evrensel dili içerisinde farklı kültürlerle ait unsurları olan sinema afişlerini kent yaşam döngüsü içerisinde ele almıştır (Görsel 5). Afişlerin üzerindeki markalar, reklamlar ve ünlüler, popüler kültürün birer parçasıdır ve sanatçı, bunları yeniden düzenleyerek sanatın evrensel dilini ortaya koymuştur. Belki de bu dilin söylemi bir kültür emperyalizmini ortaya koymak, toplumun kolektif belleğine, kitle iletişim araçlarının gücüne, ideolojik ve politik normlara eleştirel göndermeler yapmak olmuştur. Toplum içerisinde yaşayan duvarları zamana yenik düşmeden gelecek kuşakların sanatçılara çığır açarak anlatan sanatçı, toplum ve kent kültürü içerisinde kamusal atıklardan düşünsel bir anlayışa da ulaşmıştır.

SONUÇ

Kent kültürü yalnızca insanlardan oluşan bir kavram değildir. Çevre ve mekânlar, mekânları destekleyen çevreye uyumlu ya da uyumsuz insan faaliyetlerinden, onların öğelerinden oluşmaktadır. Kentler insan faaliyetleriyle birlikte geçmişten günümüze yaşayan bir varlık olarak kendini göstermiştir. Yine, insan faaliyetleriyle şekillenen sokaklar ve caddeler yine, insan duyarlılığıyla ele alınmış ve sanatçıların eserlerine konu olmuştur. Gerek duvarlar gerekse açık hava reklamları sanatçıların dönemi içerisinde renk ve biçim açısından dikkatini çekerek sanatsal bir veri haline dönüşmüştür. Açık hava reklam, duvar ilan ve afişlerini bazı sanatçılar toplumsal yapının hızlı tüketim ifadelerine dikkat çekerek toplumu bilinçlendirmek, bazıları bunları politik ve siyasi bir protesto malzemesi olarak kullanmak, bazıları da tüketim kültürünün atıksal malzemelerine vurgu yapmak için kullanmıştır. Kullanış amaçları ne olursa olsun bu çalışmalar, sanatçıların kendi dönemlerinin bir veri kaynağını oluşturarak kent kültürünün belgeci bir niteliğini ortaya koymuştur.

Kent kültürünün önemli bir ögesi duvarlar ve açık hava reklamlarından esinlenerek eser üreten sanatçıların çalışmaları genellikle kolaj ve dekolaj içerisinde ele alınmış ve araştırılmıştır. Bu anlamda, 1950'lerin sonlarında yaygınlaşan ve soyut sanat akımlarından kopuşu temsil eden Yeni Gerçekçilik (Nouveau Réalisme) ön plana çıkmıştır. II. Dünya Savaşı sonrasında, sanatçıların çalışmış olduğu bitkinlik, yoksunluk ve yıkım ortamı artık değişmiştir. Sanatçıların, artan refah düzeyi, teknolojik gelişmeler ve hızlı siyasi değişimlerle birlikte üzerinde durduğu, yeni bir toplum düzeni ortaya çıkmıştır. Yeni realistler, daha çok günlük yaşamda kullanılan nesnelere "kent, sanayi ve reklam gerçeğinin şiirsel geri dönüşümü" olarak eserlerine taşımış ve yorumlamışlardır (Farthing, 2020, s. 497). Sanatçılar, kolajın bütünleyici anlamlandırmasının tam tersine, dekolaj/yapıbozumsal nitelikler ortaya koyarak, çok daha anarşik, parçalayıcı ve eleştirel bir söylem

oluşturmuşlardır. Bu nedenle Hains, Villiglie, Rotella ve Doğançay gibi sanatçıların eserleri, plastik ve estetik değerlerin dışında, toplumun sadece kültürel, sosyal, ekonomik, siyasi ve sanatsal yönlerini değil; aynı zamanda eleştirel, karşıt ve farklı paradigmalarına da ışık tutmuştur (Şahin, 2022, s. 19). Böylece, tüketim kültürünün bir yansıması olarak ortaya çıkan Yeni Gerçekçilik kendi çağının bir tür tanıklığını yapmıştır (Antmen, 2019, s. 175).

Doğançay, Harputlu, Hains, Villiglié ve Rotella'nın eserleri bazen duvarlardan bazen açık hava reklamlarından ya doğrudan ya da duvarlardaki afiş, reklam ve ilanların dolaylı anlatım esinlenmeleriyle doludur. Yer yer insanların şiddetine maruz kalarak yırtılan bu afişler, ilanlar ve reklam unsurları yağmurun, rüzgârın ve güneşin etkisine kalarak kent kültüründe varlığını sanatçılarla hissettirmesini bilmiştir. Doğançay, kentsel çevrenin duvarlarındaki izlerini, yazıları, afişleri ve grafitileri kaydederek sanatına yansıtmıştır. Bu izler, insanların kendi hikayelerini, geçmişlerini, kültürel, ekonomik ve siyasi belleklerini temsil ederken, aynı zamanda evrensel değerlere vurgu yaparak, toplumsal düşünceye de katkıda bulunmuştur. Kültürlerarası söylemin olduğu resimlerde kent kültürüne ait mirası plastik ve estetik değerlerle görünür hale getirmiştir. Harputlu, günümüz atık sorununa gönderme yaparak toplumu çevreci bir anlayışla bilinçlendirmeyi ön planda tutmuştur. Açık hava reklamlarından sanata dönüşen atıkların, eserlerinde farklı yaklaşımlar ve tekniklerle, izleyicilere görsel bir deneyim olarak sunarken aynı zamanda tüketim kültürünün her türlü reklam unsurunu ya doğrudan ya da parçalı düzenlemeler şeklinde ortaya koymaktadır. Popüler kültürün aşırılığına eleştirel bir yaklaşımda bulunarak, toplumsal ve kültürel meselelere göndermeler yapmaktadır. Çok katmanlı kompozisyonlarındaki estetik düzenlemeler, reklam panolarının müdahaleci kullanımı, toplumsal eleştirileri ve ideolojik mesajlarıyla Hains, izleyicilere güçlü bir görsel deneyim sunmuştur. Eserleri, tüketim kültürüne dair eleştirel bir perspektif sunarken, toplumu ideolojik ve politik meseleler üzerinde düşünmeye teşvik etmiştir. Sokağa ait çok kültürlü bir dil söylemini ortaya koymuştur. Villeglé'in eserlerinde, kentsel ortamın ve toplumun yansımalarını ele almış, afişlerdeki yazılar, semboller, toplumsal mesajların ve kültürel referansların birer parçası olmuştur. Sanatçı, bu unsurları toplumun farklı yönlerini temsil eden parçalar olarak kullanırken, kentsel yaşamın karmaşıklığı içerisinde, toplumsal ilişkilerin çeşitliliğini, toplumsal olaylara ve politik meselelere bakış açısını kurgusal oluşumlarla ortaya koymuştur. Rotella ise eserlerinde, renkler, biçimler ve düzenlemelerle izleyicilere etkileyici plastik bir deneyim sunmuştur. Sanatçı, tüketim kültürünün her türlü verileri üzerinden siyasi, ekonomik ve sosyokültürel mesajlar oluşturarak toplumsal normları ve medyanın etkisini izleyiciler üzerinden sorgulamayı amaçlayan bir söylem oluşturmuştur.

Sonuç olarak, bu çalışma kent kültürüne etki eden tüketim kültürü içerisindeki açık hava reklam, duvar ilan ve afişlerinin çağdaş sanata yansımaları bakış açısıyla ele alınmış ve değerlendirilmiştir. Kent kültürünün bir parçası olan bu unsurlarda kullanılan malzeme ve materyaller ne olursa olsun, bir iletişim aracı olarak kitleleri ekonomik, kültürel ve siyasi açıdan etkilemiştir. Tüketimi özendirmek adına bir eylem hareketi olan, her türlü duvar ilan ve afişlerin kitleleri etkileyen açık hava reklamcılığı görsel iletişime duyarlı olan sanatçıları teknik, konu ve sanatın evrensel değerleri açısından beslemiştir. Bunun yanında sanatçılar eserlerinde, toplumun hafızasını dinamik tutan varlığıyla açık hava reklamları, duvar ilan ve afişlerin söylemlerini, kent kültürü içerisinde değerlendirmiş, kültürler arası etkileşimi ortaya koymuş, plastik ve estetik olduğu kadar ekonomik, siyasi, kültürel ve toplumsal söylemlerde bulunarak başka toplumlara ulaştırma gayreti içerisinde olmuşlardır. Böylece toplumların kendi değer yapısında yer bulan sorgulamacı yaklaşımları diğer toplumlarda da karşılık bularak evrensel değerlere evrildiği görülmüştür. Ayrıca sanatçılar, atık malzemelerden sanat eseri oluşturabilme bilincini, dünden bugüne taşıyarak kent kültürünün ifade biçimleriyle çevreci bir yaklaşım da sergilemişlerdir. Açık hava reklamları, duvar ilan ve afişlerinin malzemeleri, kullanım alanları ve mekânları değişse de insana dair bilgilendirmenin ve söylemlerin değişmediği görülmüştür. Konunun, yeni deneyselliklere kapı açan ve gelecek nesillere, dün olduğu gibi bugün ve sonraki yıllarda da farklı bakış açıları ile ilham kaynağı olduğu ve olacağı düşünülürse, sanat tarihi açısından önemli bir veri kaynağı olduğu izlenimlerine ulaşılmıştır.

KAYNAKLAR

- Akkuş Gündüz, Y. (2022). Yeni Gerçekçilik Sahasında Çağa Tanık Bir Oyuncu: Arman. *İdil*, 89, 47-57.
- Antmen, A. (2019). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar (10. Baskı). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Arslan, N. (2023). Açık Hava Reklamcılığında Yaşanan Teknolojik Gelişmeler. Yayımlanmamış Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Azılıoğlu, K. ve Yılmaz, M. (2021). Toplumsal ve Kültürel Değişimlerin Sanat Eğitimine Yansımaları. *JRES Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 443-461.
- Bakan, C. (2019). Kent Estetiği Açısından Açık Hava Reklamcılığı. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta.
- Balseçen, H. (2018). Duvarların Görsel Arkeolojisinin Bir Tezahürü “Jacques Villeglé”. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 8(1/1), 20-28.
- Becer, E. (1997). Grafik Tasarımın Uygulama Alanları. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bozkurt, A. (2014). Gerçekçilikten Yeni Gerçekçiliğe. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Çitci, E. (2009). Görsel Kültür Elemanı Olarak 20. yy'da Afişin Toplumsal Süreçlere Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Dağtaş, B. ve Dağtaş, E. (2009). Medya Tüketim Kültürü ve Yaşam Tarzları. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Demir, H. (2008). Yaşamın İçinde Bir Mecra olarak Açık Hava Reklamcılığı. *Akdeniz Sanat*, 1(2), 45-51.
- Demir, R. (2011). Burhan Doğançay ve Serileri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- Demir, R. ve Anbarpınar, E. (2017). Burhan Doğançay Sanatında Kent Duvarları. IV. Uluslararası Türk Dünyası Araştırmaları Sempozyumu Cilt 3. Niğde, Türkiye.
- Ergün, C. (2014). Temel Sanat Eğitiminde ve Çağdaş Sanatta Kolaj-Fotomontaj. *Sanat - Tasarım Dergisi*, 1(3), 5-19.

- Ersoy, A. (1998). *Günümüz Türk Resim Sanatı (1950'den 2000'e)*. İstanbul: Bilim Sanat Galerisi.
- Farthing, S. (2020). *Sanatın Tüm Öyküsü (4. Baskı)*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Hopkins, D. (2018). *Modern Sanattan Sonra 1945-2017*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Karabacak, Z. İ. (2013). Reklam ve Sanat İlişkisi, *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 64-76.
- Karpat Aktuğlu, I. ve Temel Eğinli, A. (2010). Küresel Reklam Stratejilerinin Belirlenmesinde Kültürel Farklılıkların Önemi. *Selçuk İletişim*, 6(3), 167-183.
- Koyuncu, M., Şen, T. ve Kuştepe, A. (2015). Kent Estetiğinde Reklamın Rolü. *Mimarın*, (12), 4-9.
- Lynch, K. (2013). *Kent İmgesi (5. Baskı)*. (İ. Başaran, Çev.). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Örs, M. (2017). Günümüz Toplumunda Reklam-Sanat İlişkisi. *Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Yayını*, 2(3), 142-158.
- Özdiñç, T. (2022). 1980-2020 Yılları Arası Resim Sanatında Gerçeklik Arayışı. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kastamonu*.
- Özsezgin, K. (1992). "Yaza Merhaba Derken". *Milliyet Sanat Dergisi*, (297), 49.
- Sarıkavak, A. (2019). *Billboardlarda Görsel Tasarım Sorunları ve Çözüm Önerileri*. *Sanat Yazıları*, (41), 537-563.
- Şahin, H. (2022). *Yeni Gerçekçilik'in Yapıbozumsal Sanatı: Dekolaj*. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (127), 1-22.
- Tansuğ, S. (1995). *Türk Resminde Yeni Dönem*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Taşpunar Küçük, B., Şahin, M. ve Elmas, H. (2022). Reklam Afişlerinde Kültürel Unsurlar. *İdil*, 99, 1583-1596.
- Timur, S. ve Keş, Y. (2016). *Grafik Tasarımda Üç Boyut Algısı*. *İdil*, 5(22), 655-676.
- Yağmur, R. (2020). *Uluslararası Reklamcılıkta Kültürün Önemi: Türkiye ve Portekiz Dergi Reklamlarında Kültürel Farklılıklar*. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın*.
- Yalın Eroğlu, B. (2006). *Siyasal iletişimin reklam boyutuna ilişkin kuramsal bir inceleme*. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 25, 169-180.

- Yiğit, B. (2018). 20. Yüzyıl Resim Sanatında Eklektik Eğilimler. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Wilson, M. (2015). Çağdaş Sanat Nasıl Okunur. (F. Candil Erdoğan, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

İnternet Kaynakları

- http1. TÜİK. (2022). <https://cevreselgostergeler.csb.gov.tr/goc-eden-nufus-i-85673> (Erişim Tarihi: 01.01.2023).
- http2. Bompuis, C. (1999). <https://www.scribd.com/document/391965227/Raymond-Hains-Venice> (Erişim Tarihi: 23.10.2022).
- http3. Polacci, F. (2005). https://www.academia.edu/7056246/2014_Scontro_armato_di_Mimmo_Rotella_strategie_di_riscrittura_dellimmagine_mediativa (Erişim Tarihi: 29.12.2022).
- http4. Görsel 1. Burhan Doğançay, “Kalbinle Duy”, 1988, Üst üste iki tuval üzerine akrilik, 122x127 cm. https://www.istanbulmodern.org/tr/sergiler/gecmis-sergiler/kent-duvarlarinin-yarim-yuzyili_822.html (Erişim Tarihi: 17.11.2022).
- Görsel 2. Mustafa Harputlu, “Soyutlama”, 2022, Tuval üzerine karışık teknik, 60x50 cm. (Sanatçının koleksiyonu, doğrudan ulaşım).
- http5. Görsel 3. Raymond Hains, “İsimsiz Kompozisyon”, 1971, Panel üzerine kolaj, 80x80 cm. <https://www.istanbulsanatevi.com/resimler/raymond-hains-isimsiz-kompozisyon/> (Erişim Tarihi: 16.11.2022).
- http6. Görsel 4. Jacques Villeglé, “Hausmann - Saint-Augustin”, 1988, Tuval üzerine monte edilmiş kolaj, 200 × 200 cm. <https://www.artsy.net/artwork/jacques-villegle-hausmann-saint-augustin> (Erişim Tarihi: 17.11.2022).
- http7. Görsel 5. Mimmo Rotella, “Marilyn”, 1991, Beyaz dokuma kâğıt üzerine renkli serigrafi ve yırtık kâğıt kolajı, 31 × 24 cm. <https://www.caviar20.com/products/mimmo-rotella-marilyn-1991> (Erişim Tarihi: 17.11.2022).

THE USE OF NATURAL STONE IN FURNITURE DESIGN WITHIN THE CONTEXT OF LIMITATIONS AND CREATIVITY

• Res. Asst. İrem BEKAR* • Res. Asst. Tolga CÜRGÜL**

ABSTRACT

The interaction of the individual with the environment contains boundaries. The phenomenon of creativity, which is revealed by the consciousness of the individual and the interaction of the environment, creates a tense situation with the limitations he is in and encounters. The study focuses on the correspondence of the boundaries created by the material in the design and the creative processes. The chain of choices that starts with the designer's reaction to the limits of the material determines the direction of the design. In the study, the use of natural stone in design is handled through furniture and it is aimed to investigate the direction it finds in furniture as a design input and the direction it gives to design. For this purpose, firstly, furniture samples designed using natural stone were researched and 24 furniture were determined. Then, the type of natural stone materials used in the furniture was determined, the characteristics of the material used (physical, chemical, mechanical), how it directed the furniture design (functional, technical, aesthetic) were examined and analysis graphics were created for each furniture. Based on the data obtained, the advantages and disadvantages of using natural stone materials in furniture design have been revealed. As a result of the study, the importance of natural stone can have creative or guiding effects on design and while doing this, it is emphasized that it can display a beneficial and sustainable approach to the environment with the use of natural materials. At the same time, it is among the most important benefits of the research that it paves the way for other research on different materials and creative constraints in design.

Keywords: *Limitations, Creativity, Creative limitations, Natural stone, Furniture design.*

* Karadeniz Technical University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture, irembekar@ktu.edu.tr.,
ORCID: 0000-0002-6371-9958

** Karadeniz Technical University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture, tolgacurgul@hotmail.com,
ORCID: 0000-0002-2708-0659

SINIRLAR VE YARATICILIK BAĞLAMINDA MOBİLYA TASARIMINDA DOĞAL TAŞ KULLANIMI

• Arş. Gör. İrem BEKAR* • Arş. Gör. Tolga CÜRGÜL**

ÖZET

Bireyin çevresiyle karşılıklı etkileşimi, sınırlar barındırmaktadır. Bireyin bilinci ve çevre etkileşimi ile açığa çıkan yaratıcılık olgusu, içinde bulunduğu ve karşılaştığı kısıtlamalarla gerilimli bir durum yaratır. Çalışmada malzemenin yarattığı sınırların tasarımda bulunduğu karşılığa ve yaratıcı süreçlere odaklanılmaktadır. Malzemenin ortaya koyduğu sınırlara tasarımcının verdiği tepki ile başlayan seçimler zinciri tasarımın yönünü belirlemektedir. Çalışmada doğal taşın tasarımda kullanımı mobilya üzerinden ele alınarak doğal taşın yarattığı sınırların bir tasarım girdisi olarak mobilyada kendine bulduğu karşılık ve tasarıma verdiği yönü araştırmak amaçlanmaktadır. Bu amaçla öncelikle doğal taş kullanılarak tasarlanmış mobilya örnekleri araştırılmış ve 24 mobilya belirlenmiştir. Ardından mobilyalarda kullanılan doğal taş malzemelerin türü tespit edilerek kullanılan malzemenin özelliklerinin (fiziksel, kimyasal, mekanik), mobilya tasarımını ne şekilde yönlendirdiği (işlevsel, teknik, estetik) incelenmiş ve her bir mobilya için analiz grafikleri oluşturulmuştur. Elde edilen verilerden hareketle mobilya tasarımında doğal taş malzeme kullanımına yönelik avantajlar ve dezavantajlar ortaya konmuştur. Çalışmanın sonucunda doğal taş malzemenin, tasarıma yaratıcı veya yönlendirici etkilerde bulunabileceği, bunu yaparken de doğal malzeme kullanımı ile çevreye faydalı ve sürdürülebilir bir yaklaşım sergileyebileceğinin önemine dikkat çekilmektedir. Aynı zamanda farklı malzemeler ve tasarımda yaratıcı kısıtlamalara yönelik yapılacak diğer araştırmaların önünü açması araştırmanın hedeflediği en önemli yararlar arasındadır.

Anahtar Kelimeler: Sınırlar, Yaratıcılık, Yaratıcı kısıtlamalar, Doğal taş, Mobilya tasarımı.

* Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, irembekar@ktu.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-6371-9958

** Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, tolgacurgul@hotmail.com.,
ORCID: 0000-0002-2708-0659

1. INTRODUCTION

Where there is design and design actions, there is also the concept of creativity. The communication of creativity with design starts at the point of having the ability to create the beautiful, the different and the original. The originality mentioned here is not only result-oriented, but also the ability to be creative in the process and to find solutions to problems in different ways (Çetinkaya, 2011). Creative thinking is a design and foresight approach, to see problems and gaps in knowledge, to develop ideas and hypotheses, to produce original ideas, to see the relationship between ideas, to develop thought components and to obtain new combinations (Aktamış and Ergin, 2006).

Even if it is assumed that creativity is a phenomenon that comes from the essence of man, it can be said that the acquisitions gained by the individual because of his interactions with his environment transform the phenomenon of creativity. Person-environment interaction has boundaries. Creativity, which is revealed by the consciousness of the individual and the interaction with the environment and continues to transform with the individual, creates a tense situation with the limitations it is in and encounters (Öztuzcu, 2017). Conflict or agreement with boundaries can create creative thinking and expand the individual's own boundaries, leading to the formation of new relationships.

Chris Bilton argued that limits and constraints on working processes in creative organizations are necessary to enable the creative process (Bilton, 2007). Heraclitus, on the other hand, states with the discourse that “Contradiction is both the king and the father of everything” contradiction foresees boundaries and that the struggle with boundaries is the source of creative productions (May, 1975). In his book, *The Courage to Create*, Rollo May talks about the relationship between borders and design using the following words: “Human consciousness is the distinguishing aspect of our existence; we would never have developed it without limitations. Consciousness is an awareness that arises from the dialectical tension between possibilities and limitations... The creative act occurs with and against what limits man.” He states that limits are valuable in human life and creativity itself requires limits; because the creative act emerges with and against the thing that limits the human being (May, 1975: 126).

Boundaries and constraints help encourage creative thinking. This is where the concept of “thinking outside the box” comes in (Wilson, 2021). When you find yourself in constraints, you need to use your problem-solving skills to find a new solution (Wilson, 2021). Although most people think of unlimited resources that fuel innovation, the best ideas arise from creative constraints (Blaschka, 2020). Brandon Rodriguez (2017) explains in his “TedEd” short animation: “Any project is constrained by many factors, including

cost, materials at your disposal and unbreakable laws of physics. These factors are called creative constraints and they are the requirements and constraints we must address in order to achieve a goal... Constraints are the foundation of creativity, not the limits.”

In many fields, limitations take on a special task that leads to discovery, invention and innovation. Design-based disciplines are one of them. First of all, the designer is faced with a certain material, physical and psychological limitations while conveying a certain message to the target audience (Becer, 2006: 34). In the essence of productivity and creativity in design, there is not only the evaluation of concrete information, but also other limitations or abstract thinking that can be opposite to them, but can complement them. Concepts such as function, purpose, causality are processed in the mind with concepts such as context, environment and emotionality (Kömürcüoğlu Turan & Altaş, 2003).

Boundaries in design can be from various aspects such as concept, environment, space, dimensions and materials. The study focuses on the correspondence of the boundaries created by the material in the design and the creative processes. Design is a whole consisting of material and form to serve a purpose (Bevlin, 1977). Various structural features of the material, its suitability to be processed, its weight, softness, volume, color, texture, interaction with the environment have been the factors that make designers think and guide. These features of materials can also be guiding in the creation of the designer's personal style.

Sculptor Constantine Brancusi (1876-1957) worked directly with the material without preparing a model and believed that the materials he studied had a life of their own and contained a unique essence. With this approach, the artist emphasized that this essence should be grasped in order to reveal the form that the material contains. In the ongoing debates on the subject of fidelity to material, honest design and material-oriented studies, one view belongs to the design theorist David Pye (1914-1993). Pye mentions that every substance has inherent features that can be expressed or suppressed during use (Uğur, 2020). This idea parallels with the approach of people who work in the fields of art and design with a focus on materials, to stay true to the essence of the material.

Today, due to the inadequacy of natural resources, the use and production of materials that are identical to or substitute for nature have gained importance. In the study, the borders created by the natural features of the material and its effect on the design are investigated through natural stone materials.

Natural stones are an important historical carrier that brings the cultural accumulation of human history up to the present day and ensures the continuation of this continuity. This continuity, which started with the tools of the first people, continued with the

religious structures built with devotion and care. Structural and spatial setup of places of worship, which represent civilizations in historical continuity and are important images, were brought into being with natural stone material (Türkeri, 2022). Natural stones have been used in monumental, religious, military and civil structures, obelisks, sculptures, and tombstones since ancient times (Çelik, 2003). The fact that natural stone is resistant to harsh weather conditions, has a high load-bearing power and is abundant in nature has enabled it to be used as the most noble building material of architecture for centuries (Ulu, 2009; Türkeri, 2022). The stone sometimes represented prestige and sometimes power. In various parts of the world, the stones that the emperors gave as gifts to different countries in the past or the stones used to symbolize certain events are the most known examples of these symbols that have survived to the present day (Alptekin, 2021).

Natural stones are a means of cultural expression with the minerals they contain, their geography, origin and processing. In addition, the region is a typical geographical indication for the region in terms of its socio-cultural and socio-economic characteristics (Şahin ve Akova, 2019; Türkeri, 2022; Bekar ve Erbay, 2023). While the globalizing world causes the materials used in designs to be similar to each other, designs using local materials such as natural stone are seen as privileged in terms of meaning and identity (Bekar ve Erbay, 2023). It is seen that they are also called by the name of the region where they were extracted, since they are unique to the place where they were mined among the natural stones. Ankara stone, Marmara marble can be given as examples. At this point, it is seen that natural stones are an important tool in reflecting the identity of the place they belong to. Based on all these, it can be said that natural stones, which are a reflection of the cultural characteristics of the geography, play a role as a means of cultural expression in design and add value.

The symbolic power of natural stones reflecting the identity has been utilized in various fields in every period (Alptekin, 2021). The use of Ankara stone (andesite) belonging to the region on the facade and flooring of the Ankara University Faculty of Science building is an architectural example of this. Oltu stone, which is extracted from the Oltu district of Erzurum and used in the design of jewelry or jewelery with its easy-to-process feature, can be shown as an example in terms of product design.

The properties of the material are one of the most important factors in shaping the design (Bekar ve Erbay, 2023). While the color, pattern, bands, veins and spots of natural stones differ, the removal and cutting of the stone to be used makes a difference depending on what kind of image you want to achieve in the design (Alptekin, 2021). For example, as finishing material, stones used as slabs can be used by cutting into shapes that will give a different appearance according to the vein structure, texture and pattern of the stone.

Natural stone materials have made strong contributions to design by using them in various fields from product design to interior design, from architecture to urban design. Within the scope of this study, the use of natural stone in design and its design contributions are discussed through furniture design.

Furniture (the word “mobilya=furniture” in Turkish comes from the root “mobil=mobile”) is a movable element (Kurtoğlu et al., 1997). Natural stone, on the other hand, does not seem very mobile considering its weight. For this reason, the use of borders created by natural stone in furniture design is seen as a process that needs to be thought about and solutions to be produced. Developing technology and opportunities in the era we live in allow the use of natural stone materials in furniture. Today, this situation has led designers to prefer natural stone in their furniture. In addition, the number of competitions dealing with the use of natural stone in design has increased in recent years. The “Natural Stone Design Competition”, which is traditionally organized every year by the Istanbul Mineral Exporters’ Association, is an example of this. Another example is the “Novel Design Competition”. In this competition, it was expected to design “decorative household items” from existing natural stone or natural stone waste. Another example is the “Amorf Natural Stone Project and Design Competition”. In this competition, it is expected that the marble residues will be evaluated and designs for the exterior or interior will be produced. When the objectives of all these competitions are examined, the common objectives are; developing environmentally friendly and sustainable projects with high added value in the natural stone sector, contributing to the development of the sector and the country’s economy, increasing the competitiveness of natural stone exports, supporting creative ideas and projects for the use of natural stone ([http-1](#), [http-2](#), [http-3](#)). Thus, people are encouraged to use natural stone in interior, furniture and product designs. Despite this, studies examining the use factors and results of natural stone in product design are very limited in the literature. When we look at the literature, it is seen that the use of natural stone in design is generally discussed in terms of sustainability and ecological. When a research is conducted on the WoS database, one of the most popular multidisciplinary databases used in the scientific research community, it is seen that the keywords that natural stone is used most often are sustainability-oriented. However, no study that deals with the effect of the use of natural stone in design on creativity has been found. This makes the study unique. In addition, when we look at the literature, many studies on creativity and creative thinking in design have been made and continue to be done. The factors affecting creative thinking have been handled by different researchers with different factors. However, no study has been found in which creativity is discussed in terms of materials and properties of materials. This study is

important in terms of revealing the role of material in the creative thinking process in design. Natural stones are materials with identity in terms of their properties. This situation leads the study to investigate the causes and consequences of the use of natural stone material in furniture design and the creative approaches in the resulting products.

Natural stone has some limitations due to its own characteristics. These limits, resulting from their physical, chemical and mechanical features, play a decisive role in furniture design and material interaction. The chain of choices that starts with the designer's reaction to the limits of the material determines the direction of the design (Kurşuncu, 2018). The process in which all these boundaries are defined is undefined, but it is the time period in which creativity is used the most. (Kurşuncu, 2018). At this point, it can be said that the boundaries of the stone that seem like a disadvantage can be turned into an advantage with a properly managed process and new and creative solutions can be produced. The use of natural stone in design gives the opportunity to obtain different and creative products, while at the same time it is an environmentally friendly and sustainable approach.

In the study, the use of stone, which is a natural material, is handled through furniture design and the direction it finds in furniture as a design input and the direction it gives to design is investigated. For this purpose, drawing attention to the diversity of creative solutions offered by the natural stone material in terms of functionality, technique and aesthetics, it has been investigated how the designer handles the limits of the nature of the material in design as an effective means of expression. In this direction, firstly, furniture samples designed using natural stone were investigated. While choosing the furniture, care was taken to use different natural stones in order to provide diversity and to consider the use of natural stone from different perspectives. In this context, a total of 24 different furniture were determined by eliminating the similar ones among many types of furniture. These furniture include furniture that serves various functions such as chairs, coffee tables, cabinets, tables, and beds. Thus, it is ensured that the variety of use of natural stone in furniture belonging to different uses can be seen. Then, the type of natural stone materials used in furniture was determined and how the material used directed the furniture design was examined.

In the light of the data obtained, the use of natural stone in furniture design, the features of materials (physical, chemical, mechanical) and the ways of using these features in design (functional, technical, aesthetic) were examined and analysis charts were created for each type of furniture. At the last stage of the study, evaluations were made regarding all the findings and the advantages and disadvantages of using natural stone materials in furniture design were revealed. As a result of the study, it is aimed to draw attention

to the importance that natural stone materials, which seem to be a disadvantage for furniture design, can actually have creative or guiding effects on design. While doing this, it can display a beneficial and sustainable approach to the environment with the use of natural materials. It is also thought to pave the way for further research on different materials and creative constraints in design.

2. MATERIALS AND METHOD

The study was carried out in four stages. The first stage includes literature research, the second stage includes sample determination, the third stage includes analysis, and the fourth stage includes evaluation. The graphic showing the stages of the study is given below, and then all the stages are explained in detail (Figure 1).

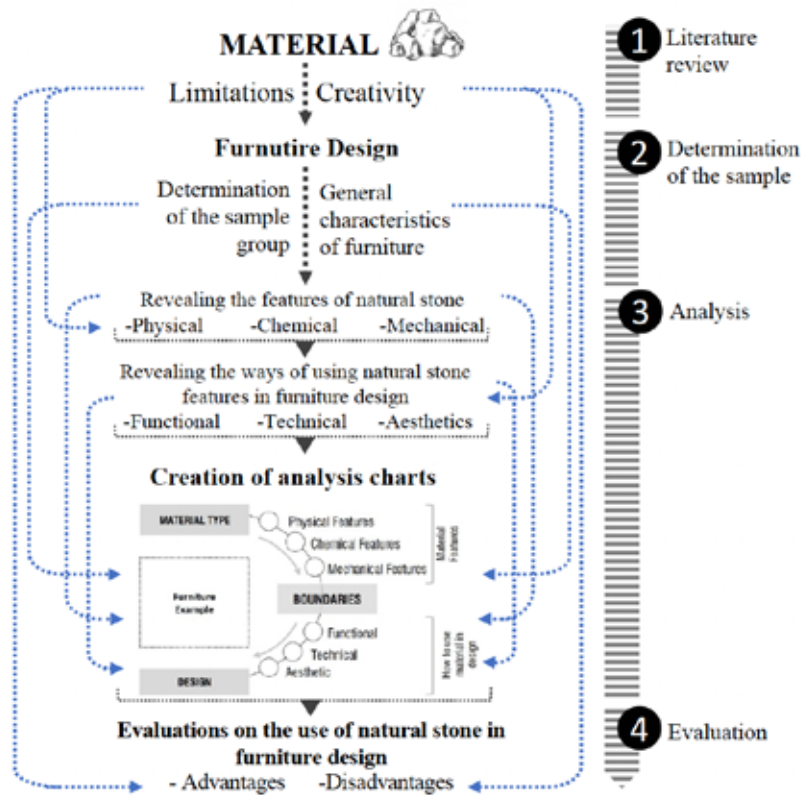


Figure 1. Representation showing the stages of the work.

In the first stage of the study, a literature review was conducted on the limitations in design, the relationship between creativity and material, and natural stone in design. This part is explained in the introduction. The second stage is the stage where the furniture to be examined is determined. At this stage, samples from Turkey were first researched, but the scope of the research was not limited to Turkey, as the same products were encountered during the research. While determining the furniture to be examined, the following criteria were taken into consideration;

- To be designed in 2010 and after,
- Being produced,
- Having enough data about it,
- Include information about physical properties, functions and materials,
- Treating natural stone as a design input

Another issue in choosing the furniture to be examined in the study is to consider different examples from various angles in order to see different creative solutions. In this direction, attention has been paid to the following features in order to see different approaches to the use of natural stone materials and to provide diversity;

- The use of different natural stone materials,
- Being from different geographies in order to reach different types of stones,
- Designers/firms being different from each other,
- Diversity in the ways of using natural stone material.

Although some of the furniture was awarded in the competitions, it was excluded from the study because it was not produced or did not contain enough information about materials and construction. In this direction, 97 examples in which natural stone was used in furniture were examined and similar ones were eliminated. While eliminating similar designs, the above-mentioned factors were taken into account. As a result of the researches, 24 different furniture were analyzed.

The third stage consists of two steps. In the first step, the natural stone materials used in the selected furniture were determined and then the way of using the boundaries created by the characteristics of the material used in the furniture design was explained. In the second step, in the light of the data obtained from the first step, “the features of the natural stone material used in the design” and “the way of using the material in the

design” were revealed.

Features of the natural stone material used in the design: Material features are generally considered as physical, chemical and mechanical features (Çorbacı, 2015; Özçatalbaş , 2019; Kılıçarslan et al., 2016; Kural et al., 2019; Felekoğlu, 2003; Çiçek, 2002). For this reason, the features of the natural stone material used in the design are discussed under these three headings. The physical features of the material include color, texture, optics, shape/form, magnetic, permeability, conductivity, density, water absorption, degree of saturation etc. The chemical features of the material include corrosion, activity, flammability, chemical reaction, rusting, behavior against acids and bases, activity, flammability, stability and reaction etc. The mechanical features of the material include durability, hardness, bending, ductility, brittleness, strength, fracture, tear, machinability, polishing, water absorption, abrasion, impact, pressure etc. (Çorbacı, 2015; Özçatalbaş, 2019; Kılıçarslan et al., 2016; Kural et al., 2019; Felekoğlu, 2003; Çiçek, 2002).

How to use the material in the design: In this part the purpose of the material used in furniture is revealed. In this direction, within the scope of the study, the way of making use of the material in the design has been discussed under three headings: functional, technical and aesthetic. While determining these titles, similar studies in the literature were taken as reference (Aydın & Uysal, 2009; Onsekiz & Sezer, 2009; Önlü, 2010). In terms of functionality; as the function that the material serves in furniture (backrest, armrest, lighting, etc.), technically; construction techniques of the material such as the combination of parts in furniture, interlocking, balancing; in terms of aesthetics, it has been evaluated as benefiting from the material in furniture visually and aesthetically.

The data obtained from the third stage were analyzed for each type of furniture and a graph was created. In the graphic, the type of material used in the furniture, the features of the material (physical, chemical, mechanical) -the limits-, the way of using the material in the design (functional, technical, aesthetic) and the final product (name and visual of the design) are listed (Figure 2).











Figure 2. Analysis graph and sample furniture analysis.









In the fourth stage, all the findings were evaluated and the advantages and disadvantages of using natural stone materials in furniture design were revealed.








3. FINDINGS AND EVALUATION

The findings obtained in the study were discussed in two steps. In the first step, information about 24 furniture selected from the literature is given in accordance with the furniture selection criteria specified in the material and method section. In Table 1, information about the name, designer/company, type of furniture and the material used is given, respectively, under the furniture photo. In addition to this information, the effect of the natural stone material used in furniture design on the design has been examined (Table 1).

Table 1. Furniture examined within the scope of the study and the effect of natural stone materials used on furniture design.

	<p>The weight of marble is considered as a design concept on the coffee tables that seem to be tilted to the side. Although the legs of the coffee tables seem bent under the heavy marble load, they are fixed with a special system. The weight disadvantage of marble has been turned into an advantage in this collection. The natural texture of marble was also used in the design.</p>		<p>Reflecting the natural texture of limestone, the coffee table attracts attention with its mushroom-like forms. Although the coffee table is made of large and thick pieces of natural stone, it has a soft feel. It's easy-to-shape structure and yet its durability have been the features utilized in the design. Limestone, which is not used much in design products with its heavy structure, adds a unique character to this collection.</p>
1.Sway		2.Orsetta	
Nendo		Martin Massé	
Coffee table		Coffee table	
Marble		Limestone	
	<p>The furniture, produced using marble reinforced with carbon fiber, is designed with three legs. The compressibility of the stone and the tensile features of carbon fiber were utilized in the design. In the design, different geometries were tried to improve the weight of the material and the structural performance. Lapella was created by adding modern technology and algorithmic extensions to traditional natural stone application techniques. The natural texture of marble has been a visual element in the design.</p>		<p>The table sits on four cone-shaped legs. The design of the Eros table system is based on a jointless interlocking technique. The upper part locks itself to the marble feet placed at the corners and with the weight of the material. Technically, marble is important in design. Because its weight increases the sealing of the joint and the stability of the whole structure. Thus, a hard and static material such as marble has been transformed into a product with formal softness. The natural texture of marble was used in the design.</p>
3. Lapella		4.Eros	
Zaha Hadid		Angelo Mangiarotti	
Chair		Table	
Marble		Marble	
	<p>The inspiration for the design comes from the way stones are broken, mined from quarries and large stone blocks. In the design, the natural defects of the material (congenital cracks, broken veins and raw lines) enrich the furniture visually. The stone pieces represent an open dialogue between nature and geometry. The differences in the way the stone is broken make each piece of furniture unique. The weight of the stone keeps the furniture in balance. The visual and tactile features of the material were utilized in the design.</p>		<p>The table sitting on three cylindrical monoliths draws attention with its sculptural form. Petra, a monolithic table made entirely of black volcanic stone, was designed to express the material's unique natural qualities. The changing textural features and cultural significance of porous black stone were emphasized in the design. The way the material shapes Mexico's landscape and its relationship with the traditional culture of the region reinforces the meaning of the design. The color and porous texture of the stone have been the elements used visually in the design.</p>
5.Fragments		6. Petra	
Lex Pott		Caterina Moretti	
Coffee table		Table	
Marble, Belgium Blue Stone		Volcanic Stone	
	<p>Belgian bluestone is made of natural stone material, including the table and legs. The designer, who wants to create the feeling of gravity, tells the story of the creation of natural stone from the quarry. The top of the table top has been cut flat and polished. The lower part is shaped with fracture marks. In his design, which combines industry and nature, the combination of natural rock formations with industrial geometry is seen. It has benefited visually from the color and texture characteristics of natural stone in the design.</p>		<p>The design is made of eroded travertine coated with resin. The resin, which strengthens and protects the cavities of the stone, is then polished to create angled blocks and plates. Travertine, which can be white, tan, cream-colored, or rusty, is a terrestrial sedimentary rock with a crystalline texture. Travertine's features such as color, texture and rusting have been the features that are used visually in the design.</p>
7.Stone Table		8.Alcarol	
lex pott		Rapolano	
Table		Table	
Belgian Bluestone		Travertine	

	<p>It is molded to embrace the adjacent rock below at every point where the glass tabletops meet the stone. Thus, the effect of naturally occurring forms, such as water from a stream flowing over the rocks, was created. At this point, the form of the rock was decisive in the design. The designer surprises the audience by adding an unexpected softness and fluidity to the hard and solid-looking rock. At the same time, the piece of rock forms the carrier of the coffee table with its weight and ensures that it stays in balance.</p>		<p>In Annex, whose parts can be assembled on site, the designer has aimed to produce minimum waste from start to finish. The coffee table, which consists entirely of marble, the two parts that make up the legs and the table, is formed by the combination of three parts in total. Gravity and the weight of the stone were used to assemble the pieces. The designer draws attention to the appeal of the contrast between natural material and simple functionality. The natural texture of the material has been a visual element in the design.</p>
9.Slump		10.Annex	
Paul Cockledge		Joe Doucet	
Coffee table		Coffee table	
Basalt Stone	Arabescato Marble		
	<p>The purity of the natural stone is a reference to the simple cube form of the furniture. The transparent and crystalline structure of Onyx marble is effective in the ability of the marble to transmit light. The light transmission feature of the material also enables the use of furniture for lighting purposes and also provides a visual effect. Using a simple cubic form, the designer highlighted these features of the material and brought the furniture to an aesthetically different point.</p>		<p>Modular Table has a system that can be easily assembled and disassembled. Thus, the stone not only brings the legs and tops of the table together, but also creates a flexible usage opportunity by combining it with other tables. In the design, legs and tables are held together by dovetail joints. In the design, a different technical point of view was presented to the use of hard materials such as marble and materials such as wood. The stone stud also gives the furniture a distinct accent and an air of elegance.</p>
11.Cuby		12. Modular Table	
Atelier Alain Ellouz		Livier vitriol	
Coffee table		Coffee table	
Onyx Marble	Marble		
	<p>Antivol is supported by a basic metal frame. It features a piece of lava stone set in the simple metal frame of the stone table sourced from Sicily. The extraction of the stone from Sicily makes it a geographically specific cultural expression tool. Stone, in a pure and primitive state, has become functional in this coffee table design. While the lower part is preserved with the natural form of the stone, the upper part is cut with a water jet to form the table of the coffee table. Lava stone is a natural material, so each piece of furniture is a unique piece.</p>		<p>The design consists of onyx plates placed on an MDF frame. The texture of the material has been a visual element in the design. As with all natural materials, each table is different with its lines and texture. As with many other natural stones, since the interaction of marble with acid and base will discolor the material, it requires attention and precautions during its use.</p>
13.Antivol		14. Petra	
Ctrlzak		Mitchell A., Bob W.	
Coffee table		Coffee table	
Lava Stone	Onyx Marble		
	<p>The tabletop of the coffee table, which consists of brass legs, is formed by onyx marble. The upper part of the marble is cut flat and forms the table top of the coffee table. The lower part of the stone is broken and used as a visual element with its natural form. At the same time, with the metal reflective surface placed under this section, the natural form of the stone can be seen when viewed from above. When the semi-permeable physical feature of Onyx is combined with light, it gives the design a different look. The visual and tactile features of the material were utilized in the design.</p>		<p>Inspired by Japanese craftsmanship traditions and ethics, the Wabi-Sabi Bed is handcrafted. It uses Japanese joinery techniques, interlocking with local materials. The designer carved the stone material to create the foot parts of the bed and combined the carved parts with wood in a way that they interlock. The design is inspired by the Japanese culture of appreciation and modesty, with techniques that embrace the natural edges and textures of the material. The natural texture of the material has been a visual element in the design.</p>
15.Cramino		16.Wabi-Sabi Bed	
Gianluca Pachioni		Ethan Stebbins	
Coffee table		Bed	
Onyx Marble	Granite		



















	<p>The designer used Japanese joinery techniques, interlocking with local materials selected from natural environments. The design uses minimalist Japanese woodwork and traditional sculpting techniques to create organic forms that emphasize the material's natural beauty.</p> <p>While the stone undertakes a functional task by keeping the shelves standing, it also adds a different visual dimension to the design. The simple forms of the design place the raw material in the center. The natural texture of the material makes each piece of furniture different from each other.</p>		<p>Designers produce functional furniture by combining raw stones with bent sheet metal, with the principle of "as little interference as possible". Stone is used in its natural state under the metal construction in the chair, which is a minimally structured furniture made of steel and natural stone. The stone, which displays a statue, also contributes to the balance of the chair. Since stone is raw material, each piece of furniture is unique.</p>
17.WS Bibliothèque		18. Steel Stone Chair	
Ethan Stebbins		Blanket&Camp	
Cabinet		Chair	
Granite	Rock		
	<p>Eddy Coffee Table features a natural stone that is firmly gripped in a carved pedestal. The stone protruding from the side of the base and the wooden table surface evokes the feeling of a stone in the river or a Japanese rock garden with raked sand. The weight of the stone is also used to unite and balance the furniture. When moving furniture, the wooden table can be removed and the stone can be lifted from the carved base. The natural form of the stone and its combination with wood adds a different dimension to the design visually.</p>		<p>Each stone and wooden leg of the glass coffee table is self-supporting. Movable legs allow for various arrangements. Thus, the designer aims to involve the user in the design. The feet made of natural stone and wood can stand on their own with the weight of the stone. Sprout can support a glass table of any shape or size and extra legs can be ordered for larger tables and endless variations. The stones used both functionally and visually create a natural effect in the design. Since each stone is different from each other and different numbers of feet can be used, each piece of furniture is different and unique.</p>
19.Eddy Table		20.Sprout	
Seth Rolland		Seth Rolland	
Table		Coffee table	
Granite	Granite		
	<p>Made using a craft unique to the Philippine Islands, the furniture is a combination of rough and smooth limestone tiles. The sculptural design is aligned on a hollow wooden carcass. Surface parts are polished and sealed to protect against moisture and stains. Natural stone comes with its own distinctive color, texture variations and organic imperfections. Slight imperfections are part of the handmade process using this natural material, making each piece unique from the other. In addition, the fact that the stone is unique to the region where it was mined makes it a cultural expression tool.</p>		<p>The body of the furniture appears as a balancing cube with one of its corners sunk into the ground. The body made of alabaster, a unique and translucent stone, can be controlled and illuminated by any smartphone or tablet device. This application allows users to change the light color and intensity. The color and texture of the stone was used as a visual element in the design.</p>
21. Arena		22.Cupiditas	
Engold		Amarist	
Coffee table		Table	
Limestone	Basalt Marble		
	<p>Inspired by zen gardens, where stones are considered as the soul of the garden, shintai stones are used in the design to show the balance of the blend between life and nature. The seat, which can be created using stones of different sizes, is different from its counterparts thanks to its natural form. Its design represents the concentration and calmness created by the art of stone arranging.</p>		<p>The design is based on the fact that the pieces damaged during the transportation process and the remaining marble pieces lose their value because the pieces are too small to be used despite the high cost of the material. The designers reuse discarded material while demonstrating the "unique beauty of marble."</p> <p>Broken marble slabs were placed in rectangular molds and bonded with resin. These pieces were then glued together using adhesive glue. It has taken the design to a different dimension visually by making use of the natural texture of marble in the design.</p>
23. Zen Stone		24.Fragments	
Apiwat Chitapanya		Fict Studio	
Seat		Coffee Table, Chair	
Shintai Stones	Marble		

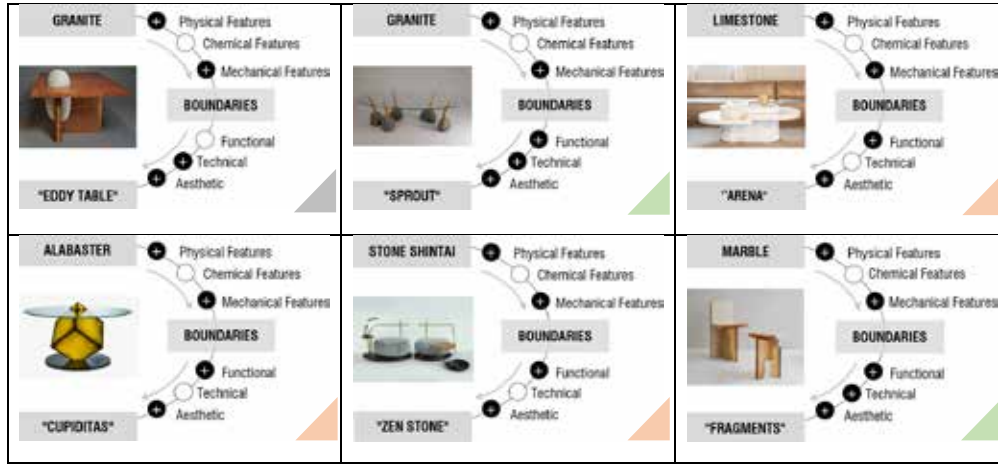
In the second step, the data obtained within the scope of the use of natural stone in furniture design were evaluated and tabulated for each furniture sample in accordance with the following criteria (Table 2).

- Features of the natural stone material used in the design (physical features, chemical features, mechanical features)
- The way of using the material in the furniture design (functional, technical, aesthetic)

In the graphics of the furniture evaluated in accordance with these criteria, the graphics with the same marking type are marked with colors. 5 different types that emerged in this direction were expressed with 5 different colors. Green color indicates that physical and mechanical features are used functionally, technically and aesthetically. Orange color indicates that physical and mechanical features are used functionally and aesthetically. Blue color indicates that its physical, chemical and mechanical features are used functionally and aesthetically. Yellow color indicates that only the mechanical features of the material are used technically and aesthetically. Gray color, on the other hand, indicates that the physical and mechanical features of the material are used technically and aesthetically.

Table 2. Analysis graphics of furniture.

<p>MARBLE</p>  <p>"SWAY"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>LIMESTONE</p>  <p>"ORSETTA"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>MARBLE</p>  <p>"LAPELLA"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic
<p>MARBLE</p>  <p>"EROS"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>MARBLE, BELGIAN BLUESTONE</p>  <p>"FRAGMENTS"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>VOLCANIC STONE</p>  <p>"PETRA"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic
<p>BELGIAN BLUESTONE</p>  <p>"STONE TABLE"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>TRAVENTINE</p>  <p>"ALCAROL"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>BASALT STONE</p>  <p>"SLUMP"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic
<p>MARBLE</p>  <p>"ANNEX"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>ONYX MARBLE</p>  <p>"CUBY"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>MARBLE</p>  <p>"MODULAR T."</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic
<p>LAVE STONE</p>  <p>"ANTIVOL"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>ONYX MARBLE</p>  <p>"PETRA"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>ONYX MARBLE</p>  <p>"CREMINO"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic
<p>GRANITE</p>  <p>"WABI-SABI BED"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>GRANITE</p>  <p>"BIBLIOTHEQUE"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic 	<p>PIECE OF ROCK</p>  <p>"STEEL STONE"</p> <ul style="list-style-type: none"> Physical Features Chemical Features Mechanical Features BOUNDARIES Functional Technical Aesthetic



The features of the material and the ways in which these features are used in design are shown in Table 2. When the results obtained from the analyzes are examined, the similarity in the graphic types draws attention. Graphic type, in which physical and mechanical features are utilized both functionally and aesthetically, can be seen in 13 furniture (furniture numbered 2, 5, 6, 9, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 21, 22, 23). Graphic type, in which physical and mechanical features are utilized both functionally, technically and aesthetically, can be seen in 8 furniture (furniture numbered 1, 3, 4, 7, 10, 16, 20, 24). At this point, it can be said that the physical and mechanical features of natural stone are mostly used in furniture designs. It can be said that these features correspond to the most functional, aesthetic and technical aspects in design.

In the study, the analyzes carried out on the furniture samples and the obtained findings were evaluated. In this context, while it is seen that the physical features of the furniture are used functionally in 2 furniture and aesthetically in 24 furniture, it is seen that the physical features of the material are not used technically. While it is seen that the chemical features of the material are used aesthetically in 1 furniture, there is no example of functional and technical use. On the other hand, it is seen that the mechanical features of the material are used functionally in 22 furniture, technically in 8 furniture and aesthetically in 13 furniture (Figure 3).

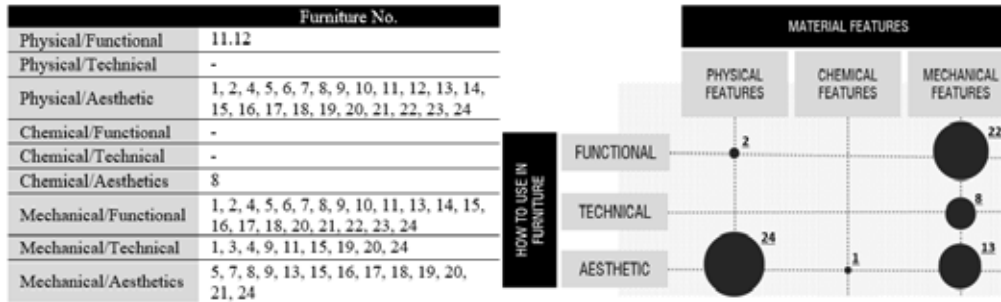


Figure 3. The relationship between material features and utilization in furniture.

The findings obtained from the samples examined in this part of the study were evaluated in terms of the advantages and disadvantages of using the physical, chemical and mechanical features of the material in design.

When the examined samples are evaluated in terms of the physical features of the material;

- The physical features of the material are clearly used for aesthetic purposes. It is seen that the physical features of natural stone (visual, tactile, etc.) are used aesthetically in every furniture (Sway, Lapella, Cuby, Annex, Petra, Cremino, Travertine etc.). The natural qualities of the material (natural porous form, color, texture, innate cracks, broken veins, raw lines, etc.) make each piece of furniture different and unique, providing an advantage in terms of the originality of furniture design. At this point, it can be said that the physical features of the material are used in the design, different and creative solutions can be produced and it gives direction to the design.
- The physical features of the material are also used functionally. In furniture in which a translucent natural stone such as Onyx is used, besides responding to functions such as sitting, lying, etc., it also allows the use of furniture with an additional function as a lighting element.
- In the samples examined, no example was found in which the physical features of the material were used technically.

When the examined samples are evaluated in terms of the chemical features of the material;

- It can be said that the chemical features of the material are the features that are avoided, not the features that are generally used. For example, in only one piece of furniture (Alcarol), the color change caused by the rusting of the material was used aesthetically. This

example is an indication of how rust, which seems to be a bad and undesirable situation on furniture, has become a design element with creative thinking.

- Features of natural stone material such as corrosion, reaction, behavior against acid-bases can negatively affect the furniture in terms of functionality, technique and aesthetics. Highly pigmented liquids, food and direct contact with objects that may cause color transfer can cause color changes in the material. For this reason, it is recommended to use natural stones that react against acid bases such as marble as a base for food and beverages. Another precaution taken is to cover or polish the natural stone with a material (Fragments, Arena, Petra, etc.). When all these are evaluated, it is possible to say that the chemical features of the material cause disadvantages rather than advantages in furniture design.
- In the samples examined, no example was found in which the physical features of the material were used in terms of functionality and technique.

When the examined samples are evaluated in terms of the mechanical features of the material;

- It is seen that the mechanical features of the natural stone material are used more than other features. Considering that stones have different mechanical features, each stone should be used in a function in line with its own characteristics.
- In cases where its weight, hardness and durability are high, it is advantageous to use natural stone as a foot, body, carrier, etc (Fragments, Slump, Eros, Eddy Table, Eros etc.). It enables the material to be easily used as a tabletop, chair back or foot, thanks to operations such as crushing, cutting and carving on natural stone materials. Looking at the examples examined, it is seen that the natural stone material responds to the functional requirements of the design in the majority of the furniture.
- When the use of natural stone in furniture is evaluated for technical purposes, it is seen that the features of stone such as hardness, durability, strength and weight are used for the purposes of combining, clamping or balancing (Eros, Petra, Stone Table, Annex, Slump, Eddy Table, Sprout etc.).
- When the use of the mechanical features of the material in furniture is evaluated in terms of aesthetics, the porous structure of the natural material, the differences in the way of breakage and wear make each furniture different and unique from each other and create a different effect on the furniture visually (Alcarol, Slump, Antivol, Fragments, Cremino, Arena, Steel Stone Chair etc.). Based on all these, it is possible to say that different and creative solutions can be produced in design by utilizing the mechanical

features of the material and that it shapes the design.

- Apart from the possibilities provided by the mechanical features of natural stone, there are also disadvantages that it may cause. At this point, it is very important to pay attention to the use of softer and brittle stones in furniture. Arena and Orsetta, where limestone is used, which is more likely to break and wear than others, can be given as examples. Conditions such as pushing, dragging, pulling and abrasion can cause the furniture to deform over time.
- There are examples where the mechanical features of the material are also used as the name of the furniture design (Fragments etc.). This can be seen as an indication of the importance of the mechanical features of the material for furniture design.

Apart from all these, it has been seen that the features of the natural stone in a piece of furniture, unlike the physical, chemical and mechanical features, also correspond to the design in terms of semantics. Natural stones are a means of cultural expression with the minerals they contain, the geography they are extracted from and their processing. It is seen that the natural stone used in the design is unique to the geography where it is located, as in the examples of Petra, Antivol and Arena. This shows that besides the use of natural stone for functional, technical or aesthetic purposes, it also plays a role as a cultural expression tool and adds meaning to the design. At this point, it is seen that natural stones enrich the meaning of the furniture as a cultural element, apart from being functional, technical, or aesthetic. Similarly, the meanings of natural stones in some thoughts also supports their use and meaning in furniture (Wabi Sabi Bed, Zen Stone, etc.).

CONCLUSION

The behavior of developing and designing products to serve a purpose is predominantly humanly. It is the cognitive skills and the ability to produce ideas that provide the ability to produce. People have gained and developed the ability to produce creative solutions against the problems that have arisen from the past to the present. Our abilities such as fictional thinking and creating stories have emerged in parallel with this. The constraints and boundaries that emerged at this point have been a phenomenon in design that prompts people to think, generate ideas and increase creativity.

Today, due to the inadequacy of natural resources, the use of materials identical to nature or replacing natural materials has increased in design. In the study in which the effects of the limitations created by the natural stone material on the furniture design were investigated; it has been revealed that while the boundaries created by the material restrict

the designer, it also allows for creative solutions. Thus, drawing attention to the diversity of creative solutions offered by natural stone in terms of functionality, technique and aesthetics, it has been seen that the designer can use the limitations of the nature of the material as an effective means of expression in design. It is clear that the stone material, which seems heavy and unusable for furniture, can produce functional, technical and aesthetically original solutions in design with correct and creative ideas. At this point, the designer should correctly establish the relationship between the materials used and the furniture designed.

Although the use of the material in accordance with its nature and emphasizing its characteristic features contributes to the impressiveness of the design, it is not correct to determine a single truth and make it dependent on the rules. So much so that each material contains new and creative solutions in countless different ways in line with the limits created by its various features. What has been done in this research is not to determine the physical, chemical and mechanical features of natural stone materials one by one, but to emphasize how the designer handles the limitations of the nature of the material in the design as an effective means of expression by drawing attention to the diversity of creative solutions it offers in terms of functionality, technicality and aesthetics.

Natural stone is also important in terms of being a material culture element that has a great place in human history and witnesses our past. Stone material, which has some technical limitations like every other material, is used in various fields. At this point, some structural features of the stone, which seem to be disadvantages, can be turned into an advantage with a correct and creative process. As a result of the analyzes made, it has been seen that the technology which provide the opportunity to directly interfere with the material, technical features or cultural and conceptual features that can be a source of inspiration for the designer, can provide various opportunities for original and creative forms of expression. Basically, human perception and ways of thinking are shaped by these factors. While the designer can consciously benefit from the symbolic, conceptual and cultural aspects of natural stone, these relationships can also be established by the viewer later on.

Although the use of natural stone in furniture design is generally avoided, the study focuses on the fact that a new story can be created by using the material's own essence. At this point, it shows that with the use of natural stone in furniture design, both original designs can be obtained and a sustainable approach that respects nature and the environment can be displayed. Considering the positive results in terms of both design and environment in cases where the natural stone usage process is managed correctly, it is thought that designers should adopt and popularize the use of natural materials.

Limits created by the characteristics of the natural stone material can lead to different and creative solutions in furniture design; however, some disadvantages can appear. While the hard, durable, heavy and solid structure of the natural stone (such as granite, marble) creates technical advantages, it can also be a disadvantage as the same features do not allow the stone to be shaped easily. While the fragility and softness (such as limestone) characteristics, which change according to the stone type, turn into an advantage by allowing the stone to take the desired shape easily, it is seen that they can also create disadvantages such as friction and wear. For this reason, the type of furniture, where and for what purpose it will be used are the points to be considered in the selection of natural stone materials. As can be seen in the examples examined, it is seen that many features created by the stone direct the furniture design, shape the design processes and contribute to the creative thinking process.

In the study, analyzes were carried out on 24 samples, in which various natural stone materials were used and designed with different solutions. However, as the number and variety of examples increase, it is possible to see different uses and different creative solutions. At this point, an analysis can be carried out by selecting a sample group of a single furniture type such as seating element, storage element, etc. for future studies. In addition, research can be done by considering products that use only one type of natural stone material. At this point, it is thought that this study will lead to future studies.

The study, which focuses on the subject of furniture design, guides the research of the use of different natural materials at different scales such as architecture, interior architecture, industrial design, painting, sculpture, etc. in other researches. It is thought that this study, which evaluates the use of natural stone materials in furniture, will guide the research by focusing on different materials.

REFERENCES

- Aktamış, H and Ergin, Ö. (2006). Fen eğitimi ve yaratıcılık. Buca Eğitim Fakültesi Dergisi, 20, 77-83.
- Alptekin, G. (2021). Sürdürülebilirlik bağlamında marmara mermeri ve güncel tasarım örnekleri. Online Journal of Art & Design, 9(4), 303-318.
- Aydın, D. and Uysal, M. (2009). Mimari program verilerinin mekan performansının değerlendirilmesi yoluyla belirlenmesi: eğitim fakültesi örneği. Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Fen Bilimleri Dergisi, 25 (1), 1-23.
- Becer, E. (2006). İletişim ve grafik tasarım. Ankara: Dost.
- Bekar, İ., Erbay, M. (2023). Küreselleşme ve mobilya etkileşiminde yerel kavramlar. M. E. Başar ve İ. Acar Ata (Editörler), Mimarlık, planlama ve tasarımda öncü ve çağdaş çalışmalar içinde (s. 243-258). İzmir: Duvar Yayınları.
- Bevlin, E. M. (1977). Design through discovery. Newyork: Holt Rinehart and Winston.
- Bilton, C. (2007). Management and creativity: from creative industries to creative management. Oxford: Blackwell.
- Çelik, M.,Y. (2003). Dekoratif doğal yapı taşlarının kullanım alanları ve çeşitleri. Mardencilik Dergisi, 42 (1), 3-15.
- Çetinkaya, Ç. (2011). Tasarım ve kavram ilişkisinin iç mimarlık temel tasarım eğitimi kapsamındaki yeri: farklı iki üniversite örneği üzerinden temel tasarım eğitimi üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Çiçek, Y. E. (2002). Pişmiş toprak tuğla, bimsbeton, gazbeton ve perlitli yapı malzemelerinin fiziksel, kimyasal ve mekanik özelliklerinin karşılaştırmalı olarak incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Çorbacı, F. (2015). Yapı malzemelerinin kullanımında mimari faktörler. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Haliç Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı.
- Felekoğlu B. (2003). Kendiliğinden yerleşen betonun fiziksel ve mekanik özelliklerinin araştırılması. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Kılınçarslan, Ş., Başığit, C. and Aktaş, H., (2016). Yalvaç Pisidia Antiocheia kentinde kullanılan tuğla ve bağlayıcı malzemelerin kimyasal, fiziksel ve mekanik özelliklerinin araştırılması. Yapı Teknolojileri Elektronik Dergisi, 3(2), 1-6.

- Kömürcüoğlu Turan, N. and Altaş, N. E. (2003). Tasarım sürecinde kavram. *İtüdergisi*, 2(1), 15-26.
- Kumral, M., Şans, G., Yalçın, C., Kaya, M. and Budakoğlu, M. (2019). Çatalca (İstanbul) civarındaki tarihi küfeki taşının oluşumunda fiziksel ve kimyasal özelliklerin etkileri. *Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 8(1), 278-287.
- Kurtoğlu, A., Koç, H. K. And Erdinler, S. (1997). Mobilya-kullanıcı ilişkileri ile mobilya seçiminde dikkat edilecek hususlar. *İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 47, 13-28.
- May, R. (1975). *The courage to create*. New York: Norton.
- Onsekiz, D. and Sezer, O. (2009). Kumarlı semt parkında tasarım özelliklerinin değerlendirilmesi, *itüdergisi/a mimarlık, planlama, tasarım*, 8(2), 3-14.
- Önlü, N. (2010). Tasarımda yaratıcılık ve işlevsellik tekstil tasarımındaki konumu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3 (1), 85-95.
- Şahin, G & Balcı Akova, S., (2019). Türkiye'nin coğrafi işaret niteliğindeki jeolojik değerleri. *Asia Minor Studies*, 7(2), 335-354.
- Türkeri, İ. (2022). Dinî mimaride doğal taş kullanımı: sancaklar camii ve beylikdüzü fatma ana cemevi. *Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi*, 2(1), 1-9.
- Ulu, M., İ. (2009). Türkiyede doğal taş kullanım kültürü ve kireçtaşının önemi, İstanbul.
- Uğur, A (2020). *Ceramic material as a means of artistic expression*.Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Internet References

- Blaschka, A. (2020). “This Is Why You Should Embrace Creative Constraints, Forbes.” <https://www.forbes.com/sites/amyblaschka/2020/04/20/this-is-why-you-should-embrace-creative-constraints/?sh=24cff7d67cb7>, Date of access: 15.12.2022.
- Rodrigues, B. (2017). “The power of creative constraints”, <https://www.youtube.com/watch?v=v5FL9VTBZzQ>, Date of access: 15.12.2022.
- Öztuzcu, A. (2017). “MTS 537 Mimari Tasarım Süreçleri ve Etkileşimleri dersi dönem seminerleri”, <https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/2018/01/08/yaraticilik-sinir-sinirlama-iliskisi-uzerine/>, Date of access: 17.12.2022.
- Wilson, R. (2021). “Creativity Hates Freedom. ICT Solitions and Education”, <https://www.isemag.com/columnist/article/14266935/creativity-hates-freedom>, Date of access: 13.12.2022.
- http-1: <https://www.degisiktasarimyarismasi.com/tr> (Erişim tarihi: 06.08.2023)
- http-2: <https://www.dogaltastasarimyarismasi.com/> (Erişim tarihi: 07.08.2023)
- http-3: <https://www.amorf.org/> (Erişim tarihi: 07.08.2023)

SOSYAL MEDYA VE YABANCILAŞMA HALLERİNE ERİC PICKERSGİLL VE MARTİN PARR FOTOĞRAFLARIYLA BAKMAK

• Öğr. Gör. Ersin BERK*

ÖZET

İnsanların gündelik hayatındaki hâkimiyetini her geçen gün daha da artıran akıllı cihazlar, sosyal medya platformlarının da çoğalmasıyla birlikte yaşamın bir parçası haline gelmektedir. Toplu taşıma araçlarında, duraklarda ve akraba ziyaretleri gibi ortamlarda, içinde bulunduğu zamandan ve mekândan soyutlanarak sadece önündeki ekrana odaklanan insan görüntülerinin sıradanlaşması bu durumu özetlemektedir. Eric Pickersgill, *Removed* adlı fotoğraf projesinde bu halleri çarpıcı biçimde yansıtmaktadır. Pickersgill'in akıllı cihazları kadrajından silikleştirerek ürettiği görüntüler, akıllı cihazlar icat edilmeden önce benzer hallerin yaşanıp yaşanmadığına dair bir merak uyandırmaktadır. Çalışmanın temel hedefi, sosyal medya çağında sıklıkla karşılaşılan soyutlanmışlık hallerini Eric Pickersgill'in fotoğrafları aracılığıyla yabancılaşma bağlamında ele almak ve bu projeyi Martin Parr'ın *Bored Couples* adlı fotoğraf projesiyle karşılaştırarak yabancılaşma hallerinin akıllı cihazların icadından önce de yaşanıp yaşanmadığını sorgulamaktır. Amaçlı örnekleme seçilen fotoğraf projeleri doküman analizi yöntemiyle incelenmiş ve Marx'ın yabancılaşmayı ele aldığı toplumsal yaklaşımı bağlamında karşılaştırılmıştır. Fotoğraflar arasında göze çarpan bazı önemli benzerlikler sonucunda, sosyal medya çağı öncesi ve süresince ortaya çıkan soyutlanma hallerinin, bireyin kendisine ve çevresine yabancılaşmasıyla ilişkilendirilebileceğine dair önemli ipuçlarına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sosyal medya, Yabancılaşma, Fotoğraf, Martin Parr, Eric Pickersgill.

* Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Ferizli Meslek Yüksekokulu / Tasarım Bölümü / Grafik Tasarım Programı,
ersinberk@subu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2249-7532

LOOKING AT SOCIAL MEDIA AND STATES OF ALIENATION THROUGH THE PHOTOS OF ERIC PICKERSGILL AND MARTIN PARR

• Lec. Ersin BERK*

ABSTRACT

Smart devices, which increase the dominance of people in their daily lives, are becoming a part of life with the proliferation of social media platforms. The normalization of human images, which are isolated from the time and place they are in and focus only on the screen in front of them, in public transportation vehicles, stops and visits to relatives, summarizes this situation. Eric Pickersgill strikingly reflects these states in his photographic project Removed. The images that Pickersgill produced by blurring smart devices from their framing arouse curiosity as to whether similar situations were experienced before smart devices were invented. The main aim of the study is to examine the situations of isolation, which are frequently encountered in the social media age, in the context of alienation through Eric Pickersgill's photographs and to compare this project with Martin Parr's photographic project called Bored Couples and to question whether alienation has been experienced before the invention of smart devices. Photo projects selected with purposeful sampling were analyzed by document analysis method and compared in the context of Marx's social approach to alienation. As a result of some remarkable similarities between the photographs, important clues have been reached that the states of isolation before and during the social media age can be associated with the alienation of the individual from himself and his environment.

Keywords: Social media, Alienation, Photography, Martin Parr, Eric Pickersgill.

* Sakarya University of Applied Sciences, Ferizli Vocational School / Department of Design / Graphic Design Program, ersinberk@subu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2249-7532

1. GİRİŞ

İçinde yaşadığımız ve Yakın Çağ olarak adlandırılan dönem doksanlı yıllarda bilişim çağı olarak anılmaya başlamıştır. Günümüzde sosyal medya çağı olarak da isimlendirilen çağın böyle nitelendirilmesindeki en önemli faktörden biri hiç kuşkusuz mobil cihazların ve internetin yaşamlarımızda kapladığı alandır. Akriba ziyaretlerinde birbirleriyle konuşmak yerine sadece ellerindeki ekrana odaklanmış insanların çoğalması, tatil beldelerinde manzaranın tadını çıkarmanın aksine sadece elindeki cihazlara odaklanan kitlelerin sıradanlaşması, kısa hafta sonu tatillerini baş başa geçiren çiftlerin birbirleriyle iletişim kurmak yerine ellerindeki cihazları karıştırarak bitirdikleri akşam yemeklerinin yaygınlaşması artık sosyal medya çağının rutinleri haline gelmiştir. Bu anların başrolünde akıllı cihazların bulunduğu artık aşıkardır (Küçükvardar, 2019, s. 6). İnsanların akıllı cihazlarla kurduğu ilişkiye günümüz perspektifinden bakıldığında sosyal medya çağının birçok bağımlılığın, korkunun veya psikolojik rahatsızlığın oluşmasına zemin hazırladığı düşünülebilir. Bu korkular ve haller çeşitli başlıklar altında literatürdeki yerlerini almışlardır. Kişinin akıllı telefonundan uzak kaldığı anlarda yaşadığı huzursuzluk, panik ve ümitsizliğe düşme hali olan *nomofobi* (Yam ve İlham, 2020, s. 4), yanında birileri varken sürekli telefonla ilgilenme eylemi şeklinde açıklanan *phubbing* (Karadağ vd., 2016, s. 224) ve bireyin internetsiz kalmaktan çok korkması anlamına gelen *netlessfobi* (Yıldırım ve Kişioğlu, 2018, s. 477) bunlardan bazılarıdır. Ne ki bu kavramlar sosyal medya, internet ve akıllı cihazlarla birlikte türeyen hallerin ortaya çıkış nedenlerini anlamaktan ziyade yalnızca sonuçların daha detaylı görünmesini mümkün kılmaktadır.

Çalışma, sosyal medya çağında yaygınlaşan soyutlanma hallerini bir nedenden ziyade bir sonuç olarak referans alır. Bu bağlamda çalışmanın genele yayılan perspektifinin ünlü filozof Max Horkheimer'in önem attığı *eleştirel düşüncenin* görevini üstlenme çabası olduğu da söylenebilir. Horkheimer'a (1998, s. 111) göre, eleştirel düşüncenin görevinin sadece çeşitli olguları tarihsel gelişmeleri içinde anlamak değil; olgu kavramının ötesini görebilmenin, olgunun ortaya çıkışını ve dolayısıyla onun göreliliğini anlamakla da ilgilidir.

Türkçe Literatürde yabancılaşma kavramını felsefi, sosyolojik ve psikolojik açıdan ele alan çok sayıda akademik çalışma bulunmaktadır. Yabancılaşmayı sanatsal fotoğraf projeleri aracılığıyla analiz eden ve yorumlayan akademik yayınların azlığı, bu çalışmayı özgünlüğü bakımından bir adım öne çıkarmaktadır. Fotoğraf ve yabancılaşma bağlamında ele alınan sınırlı sayıdaki akademik çalışmaya (Tokdil, 2021; Şen, 2020; Yalçın, 2019; Aksakal ve İkizler, 2016), literatüre ve bu çalışmaya yaptıkları dolaylı katkıdan ötürü atıf yapılmıştır. Bu metinlerin birkaçında göze çarpan bazı kavramsal noksanlıklar, sınırlı kaynakça kullanımı ve nitel araştırma yöntemlerinden bağımsız yapılan analizler ise bu

çalışma şekillendirilirken aşılması hedeflenen önemli unsurlar olarak dikkate alınmıştır.

Bu çalışmanın temel amacı, sosyal medya çağında sıklıkla karşılaşılan mekândan ve zamandan soyutlanma hallerini fotoğraf projeleri aracılığıyla yabancılaşma kavramıyla ilişkilendirmek ve sosyal medya çağı öncesinde benzer hallerin yaşanıp yaşanmadığını yine fotoğraf projeleri aracılığıyla sorgulamaktır. Yabancılaşmayı modern anlamda ilk kavramsallaştıran filozoflardan biri olan G.W.F. Hegel'in ontolojik yaklaşımına ve Hegel'e, din ekseninde getirdiği eleştirilerle yabancılaşmayı antropolojik çerçevede ele alan L. Feuerbach'ın görüşlerine yer verilmiştir. Tercih edilen kavramsal çerçevesi ve analiz kısmı ise yabancılaşmanın çizgisini insana ve topluma yaklaştıran Karl Marx'ın görüşleriyle temellendirilmiştir.

Çalışmada yabancılaşmanın kapitalizmle birlikte başladığı ve günümüzde sosyal medya ve akıllı cihazların da yardımıyla çok daha görünür hale geldiğini savunan bir hipotezden yola çıkılmıştır. Çalışmanın amaçlı örnekleme iki fotoğraf projesinden seçilmiştir. İlk örneklem, günümüzde akıllı cihazların yaşamın ne kadar içinde olduğunu vurgulamak ve kadrajlara yansıyan soyutlanma hallerini yabancılaşmayla ilişkilendirmek adına Eric Pickersgill'in *Removed* (http 6) isimli fotoğraf projesidir. İkinci olarak ise benzer yabancılaşma hallerinin akıllı cihazların icadından önce de yaşandığını vurgulamak adına Martin Parr'ın *Bored Couples* (http 1) isimli belgesel fotoğraf projesi seçilmiştir. Bu iki fotoğraf projesindeki örnekler doküman analizi yöntemiyle incelenmiş ve Karl Marx'ın yabancılaşmaya olan toplumsal yaklaşımı bağlamında karşılaştırılmıştır. Bu analizlere geçmeden önce yabancılaşmanın kavramsal çerçevesini biçimlendiren felsefi, teolojik ve psikolojik bazı taraflarına da değinilmiştir.

Fotoğrafçıların, projeleri sanatsal bir dille üretmiş olmalarına rağmen, kullandıkları tekniğin belgesel olmasının da yardımıyla fotoğrafların toplumsallığa gönderme yapan noktalarına odaklanmak kolaylaşmıştır. Kadrajlarda öne çıkan iç-dış mekân unsurları ve benzer insan halleri, her iki projenin de Marx'ın kategorize ettiği yabancılaşma türleriyle doğrudan ilişkilendirilmesinde önemli bir rol oynamıştır. Fotoğraf projelerinde gün yüzüne çıkan bazı önemli benzerlikler, mekândan ve zamandan soyutlanma hallerinin sadece akıllı cihazlarla değil yabancılaşmayla da ilişkilendirilebileceğine dair savı güçlendiren ipuçları sunmaktadır.

2. YABANCILAŞMA: KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Yabancılaşma kavramı birçok modern filozofun metinlerinde yer alan ve günümüzde de farklı disiplinlerce kategorize edilen kavramlardan biridir. Kökleri modern öncesine dayanan her kavram gibi yabancılaşmanın kelime kökeninde de onun farklı dillere ve

anlamlara dayandığını iddia eden görüşler mevcuttur. Utku Güğerçin ve Bilge Aksay'a (2017, s. 138) göre yabancılaşma kelimesinin kökleri Yunanca *alloiosis* ve eş anlamlısı *ekstasis* kelimesinin Latince çevirisi olan *alienatio* kelimesinden gelmektedir. *Alienatio* kelimesinin anlamı *başkasına bırakma, iletim, sevgisizlik ve soğukluk* kelimelerine karşılık gelirken aynı kelimedenden türeyen *alienus* kelimesi ise *diğer, öteki ve yabancı* anlamlarına işaret eden bir kelimedir. Yabancılaşma sözcüğünün Fransızcadaki *aliène* ve İspanyolcadaki *alienado* sözcüklerinden geldiğini belirten Fromm'a (1990, s. 135) göre yabancılaşma, eskiden akıl hastalarını nitelemek için kullanılmakta ve o süreçte psikozu, yani tamamıyla kendinden uzaklaşmış insanı tanımlamaktadır. Kavramın Yunanca *başkası, yabancı* anlamlarına gelen *alotriôs* kelimesinden geldiğini savunan bazı kaynaklar (2017'den aktaran Yalçın, s. 15) ise onun teolojik zeminine işaret ederek yabancılaşmanın bir esrime, kendinden geçme hali olduğunu belirtmektedir.

George Lukacs'a (2011'den aktaran Kiraz, s. 150) göre yabancılaşma kavramını felsefi olarak ilk kullanan filozof J.G. Fichte'dir. Fichte, yabancılaşmayı hem bir nesneyi öne sürmenin öznenin bir yabancılaşmasına atıfta bulunması hem de nesnenin aklın yabancılaşmış bir edimi olarak düşünülmesi anlamında kullanmıştır. Yabancılaşmayı kavramsallaştırarak felsefi bir görünüm kazandıran ilk filozofun Hegel olduğu konusunda ise birçok kaynak hemfikirdir (Timuçin, 1992, s. 16; Demir, 2018, s. 64; Eagleton, 2011, s. 48). Hegel (1986, s. 299), yabancılaşmayı teolojik zeminden felsefi alana taşıyarak Helelistik dönemdeki Tanrı'yla bütünleşme, esrime halinin farklı boyutta gerçekleşebileceği savında bulunmaktadır. Hegel'in yabancılaşmaya olan diyalektik yaklaşımı her ne kadar gelecekte L. Feurbach ve K. Marx tarafından eleştirel bir perspektifle ele alınacak olsa da kavrama yaptığı katkı inkâr edilemezdir. Bu önemli katkının değeri Hegel'in yabancılaşmayı insani temellere taşınmasıdır. "Hegel, yabancılaşmayı tek olanla birleşme ya da bir başka varlıkla bütünleşerek kişinin kendi benliğinden uzaklaştığı anlamından düşünce alanına, yani 'insani' olana indirgeyerek bu alana katkı sağlamıştır" (2007'den aktaran Kaya, s. 48). Hegel'in dünyasını basit ve indirgemeci cümlelerle aktarmak oldukça zor olsa da onun yabancılaşmaya olan yaklaşımını, tinin kendini aşmak için tecrübe etmesi gereken zorunlu ve hatta pek de olumsuz olarak nitelendirilemeyecek bir hâl olarak yorumlamak mümkündür. "Doğada dingin bir gidiş gösteren gelişme tinin kendi kendisine karşı yaptığı çetin ve sonu gelmez bir kavgaya dönüşür. Tinin istediği şey, kendi kavramına erişmektir: ama onu kendinden saklayan da yine kendisidir, bu kendi yabancılaşmasına mağrurdur, ondan zevk alır" (Hegel, 1995, s. 149). Hegel'in ontolojik bakışındaki yabancılaşma edilgen olmayan bir olgu olarak öne çıkmaktadır. Ne var ki Feurbach, Hegelci yabancılaşma teorisinin bir nevi teolojik bir yaklaşım olduğunu eleştirerek onun yalnızca "gerçeğin ters yüz edilmiş bir biçimi" olduğunu öne sürmektedir

(Osmanoğlu, 2016, s. 74). Feurbach'ın bu eleştiriyi getirmesinin temel sebeplerinden biri Hegel'in metinlerde gerçekten var olan rasyonel bir bütün olan *Geist* ya da tinin olması ve bütün tikellerin bu ilişki sayesinde anlam kazanmasıdır. Bu noktada Feurbach'ın Hegel'in çıkış noktasındaki bazı soyut noktaları tutarsızlık olarak yorumladığı görülmektedir. Feurbach'ın getirdiği eleştirilerin din kapsamında olduğu söylenebilir (Tolga Aksakal, 2016, s. 4); çünkü onun merkezinde insan vardır. Yabancılaşma zaten insanın kendisini Tanrı'dan soyutlayamamasıyla ortaya çıkmaktadır. Oysa Hegel, yabancılaşma kavramını insani temelden ziyade yine uhrevi bir çerçeveye ele almıştır. Feurbach'a göre bunun teolojik olandan çok da farkı yoktur. Asıl aşılması gereken temel nokta dindir ve "öyleyse din insanın kendisini aşmasının bir yolu olarak ortaya çıkmıştır" (Aydoğan, 2015, s. 277). Dolayısıyla Feurbach'ın görüşü yabancılaşmanın dönüşülmesi gereken değil, doğrudan aşılması gereken bir kavrama işaret eder. Feurbach'ın yabancılaşmayı teolojiden ve ontolojiden sonra antropolojik biçimde ele alması, Karl Marx'ın yabancılaşmayı eko-politik bir yaklaşımla ele alarak toplumsallaştırmasının da önünü açmıştır. Marx'ın yabancılaşmayı ele aldığı metinlere bakıldığında Marx Feurbach'ın bu yaklaşımının temelini din olarak referans alınmasının yanlışlığına vurgu yaparken dünyevi ve kutsal aile örneğini verir: "Dünyevi ailenin kutsal ailenin sırrı olduğu bir kez keşfedildikten sonra, artık ilkinin teoride ve pratikte yok edilmesi gerekir" (2013a, s. 506). Marx aynı şekilde yabancılaşmayı, toplumsal şartlara bağlı olarak olumsuz biçimde türeyen ve pratikte yok edilmesi gereken bir kavram olarak görür. Marx'ın pratiğe yatkın benzer bir görüşü ve aynı eleştirel yaklaşımı *Hegel'in Hukuk Felsefesinin Eleştirisi* adlı metninde (2009, s. 193) de net biçimde görülmektedir. Marx, "İnsanın özyabancılaşmasının kutsal biçimlerini bir kez açığa çıkardıktan sonra, kutsal olmayan biçimleri içindeki özyabancılaşmayı da açığa çıkarmayı tarihin hizmetinde olan felsefenin görevi olduğunu savunur. Böylece "gökyüzünün eleştirisi yeryüzünün eleştirisine, dinin eleştirisi hukukun eleştirisine, tanrıbilimin eleştirisi siyasetin eleştirisine" dönüşecektir. Özetle Marx'ın yabancılaşması dünyevi ve olumsuz bir kavramdır.

3. ERİC PCİKERSGİLL VE MARTİN PARR'IN FOTOĞRAFLARINA MARX'IN YABANCILAŞMA KAVRAMINDAN BAKMAK

Marx'ın görüşlerinden, yabancılaşmanın toplumlara dayatılan ve eşitsiz koşulların sonucu olarak ortaya çıkan ve yok edilmesi gereken modern bir olgu olduğu anlaşılmaktadır. Kapitalist üretim tarzı modernitenin bir sonucu olmasının yanı sıra insanın kendisine ve çevresine de yabancılaşmasına neden olmaktadır. Modernite, XVII. yüzyılda Avrupa'da başlayan ve sonraları neredeyse bütün dünyayı etkisi altına alan toplumsal yaşam ve örgütlenme biçimleri olarak tanımlanırken (Giddens, 1994, s. 9) kapitalist üretim ise

Sanayi Devrimi'ne bağlı olarak ortaya çıkan ve ihtiyaçlardan çok daha fazlasını üretmeyi mümkün kılan bir üretim biçimidir. Marx'ın yabancılaşma kavramını kategorize etmesinin üzerinden yüzlerce yıl geçmiş, teorisinin üzerine binlerce metin yazılmıştır. Ne ki Marx'ın paranın insanı yabancılaştırması üzerine altını çizdiği bazı detaylar, para karşılığı çalışan neredeyse tüm insanları kapsayacak niteliktedir. Cevizci, Marx'ın yabancılaşma türlerinin dört başlık altında toplanabileceğini belirtmektedir:

“Marks, yabancılaşmanın dört ayrı görünümünden söz etmiştir. Bunlardan birincisi, işçinin, ürettiği şey başkaları tarafından alındığı ve onun ürününün kaderi üzerinde hiçbir kontrolü ya da etkisi kalmadığı için, emeğinin ürününe yabancılaşmasıdır. İkinci olarak, işçi, Marks'a göre, üretim eylemine yabancılaşır. Çünkü kapitalist ekonomide, çalışma gerçek ve özsel hiçbir tatmin sağlamayan ve kendi içinde bir amaç olmaktan çıkan yabancı bir faaliyet haline gelir. Emek satılan bir şey ya da meta haline gelmiş olup, onun işçi için taşıdığı tek değer, satılabilirliğidir. Üçüncü olarak, işçi doğasına, özüne ya da türsel varlığına yabancılaşır, zira yabancılaşmanın ilk iki yönü, onun üretici faaliyetini insani niteliklerden yoksun bırakır. Ve insan, Marks'a göre, nihayet, kapitalizm insan ilişkilerini pazar ilişkilerine dönüştürdüğü ve dolayısıyla, insanlar, insani nitelikleriyle değil de, pazardaki yer ya da statüleriyle değerlendirildikleri için, başka insanlara da yabancılaşırlar” (Cevizci, 1999, s. 907).

Günümüzde akıllı telefonların köy kent ayırmaksızın, yaşlı genç ya da kadın erkek fark etmeksizin herkesin hayatına sirayet ettiği artık yadsınamaz bir gerçektir. Dijital bankacılık işlemleri, kripto para alım satımları, cihazların fotoğraf makinesini aratmayan lens kaliteleri ve her geçen gün yenisi icat edilen sosyal medya platformları akıllı cihaz gereksiniminin devam etmesini sağlayan önemli unsurlardır. Akıllı telefonların hayatla bu denli iç içe geçmesi, insanların yaşadıkları anın kendisine yabancılaşmasının yanı sıra geçmişe olan yaklaşımı da değiştirmektedir. Berke göre (2021, s. 117) sosyal medyanın yarattığı sınırlı gerçeklik algısıyla perdelenen bilinç, modernitenin getirdiği olumsuz hallerin yalnızca sosyal medya ve akıllı telefonlardan kaynaklandığı yanılgısına düşmektedir. Oysa Martin Parr'ın henüz akıllı telefonlar ve sosyal medya platformları icat edilmeden önce üretmiş olduğu *Bored Couples* (http 1) isimli fotoğraf projesi, modern insanın yabancılaşma hallerinin sosyal medya çağı öncesine dayandığına dair önemli göstergeler sunmaktadır.

Görsel 1, kafede oturan son derece sıradan bir anı yansıtıyor gibi görünse de çekilmiş olduğu döneme yaptığı tanıklık açısından büyük önem taşımaktadır. İngiliz bir fotoğrafçı olan Martin Parr, İngiliz orta sınıfının bazen rüküş, bazen hazzı, bazen de ironi içeren gündelik yaşamlarını fotoğraflayarak Magnum fotoğraf ajansına kabul edilmiştir (http 2). Sıradan sanılanın belgesel gücüne odaklanan fotoğrafçı, *Bored Couples* isimli projesiyle sosyal medya ve akıllı cihazlar icat edilmeden önce günümüzde de rastlanması olası bazı anları fotoğraflarına taşımıştır.



Görsel 1. Martin Parr, “Bored Couples”, 1993, 1 Nolu Fotoğraf (<http> 1).

Görsel 1’de yaşlı bir çift görünmekte. Giyim kuşamdan anlaşıldığı üzere mevsim sonbaharı ya da kışı gösteriyor. Henüz siparişi gelmemiş olan çift, montlarını çıkarmaya gerek duymamış. Ya içerisi soğuk ya da sadece doymak için geldikleri bu avam mekânda fazla vakit geçirmek istemiyorlar. Yemek öncesi masaya bırakılan ekmekler ve servis edildiği beyaz tabak, içi muhtemelen nemlenmiş plastik tuzluk, yıpranmış sandalye başlıkları, altına peçete dahi konulmamış desensiz ve ucuz çatal bıçaklar, renkleri sararmış/solmuş masa örtüsü ve rüküş lambalar lokantanın kalitesi(zliği) hakkında önemli ipuçları sunuyor. Kadrajın sağ alt tarafında görünen kül tablası ve adamın ağzında yanan sigara, milenyumdan sonra dünya genelinde uygulanmaya başlayan iç mekânda sigara yasaklarının (<http> 3) henüz başlamadığına dair önemli bir kanıt. Renklerdeki pastellik, ortamın soğukluğunu ısıtmakta yetersiz kalmış. Kadının önüne doğru eğilerek ellerine doğru bakması ilk bakışta bir akıllı telefonu kurcaladığı izlenimini veriyor. Ne var ki fotoğrafın çekildiği tarihte henüz akıllı telefonların icat edilmemiş olması, bakan gözün gerçek jesti algılamasına yardımcı olmakta. Çiftin birbiriyle olan etkileşimsizliği bariz. Bu iletişimsizlik hali, yaşlı çiftin uzun yıllardır birlikte olduğu için birbirlerinden sıkılmalarının bir yansıması ya da eşitsizce yaşanmış koşulların hayatlarına yansyarak onları kendilerine ve çevrelerine yabancılaştırmış da olabilir.

Parr’ın aynı projede kapitalizmin kalitesiz parıltıları arasında yabancılaşan genç çiftlere de yer vermesi yabancılaşmanın yalnızca psikolojik değil toplumsal bir yanının olduğuna da işaret eder gibi. Bu toplumsallığın gençler üzerine yansıması ise gençlerin emeğinin karşılığını alamaması ve çoğunlukla patronların zenginleşmesiyle sonuçlanmaktadır.

Servetin artık başkalarının emeği üzerinde kurulan bir kumanda olduğunu savunan Marx, (2013b, s. 120) antik ve modern zaman üretim biçimlerini karşılaştırmaktadır. Antikitede insanın her zaman üretimin amacı görüldüğü ancak modern zamanda insanın amacının üretime dönüştüğünü savunan Marx, bu üretimin artık sadece servet için yapıldığını savunmaktadır. Günümüzde çalışanlarına kazandığının çok daha azını veren tüm iş verenler, çalışanların emeği üzerinden servet elde ederken onların yabancılaşmalarına aracılık etmektedir. Üretim ve tüketim arasındaki eşitsizlik makası açıldıkça sınıf fark etmeksizin tüm bireyler yabancılaşmadan nasibini almaktadır. Martin Parr'ın kadrajlarına giren, eğlenmek için gittikleri mekânlarda sıkılan *çiftlerinin* görüntülerinde de bu yabancılaşmayı anımsatan bazı detaylar bulunmaktadır.



Görsel 2. Martin Parr, "Bored Couples", 1993, 2 Nolu Fotoğraf (<http> 4).

Görsel 2, kapitalist üretim sonucuyla oluşan ucuz nesnelere kuşattığı yazlık bir restorandan. Plastik masa örtüleri, muhtemelen katılaşmaması için içlerine su sıkılmış mayonez/ketçap şişeleri, renginin solukluğundan anlaşıldığı üzere son kullanma tarihi geçmiş yangın söndürme tüpü ve mekânı renklendirmesi için duvara -yamuk olarak- asılmış, kitlelerin beğeni ölçütleri hesaplanarak onların direniş bilincini kör etmek amacıyla icat edilmiş yapay bir kültür icadı olan kitsch (Berk, 2017, s. 1222) bir resmin ortasında iki kişi göze çarpıyor. Rengarenk cıvıtlı doğası, kaliteden yoksunluğu, kolay algılanabilirliği ve çoğaltılabilir olmasıyla tüm restorani saran bu nesnelere, çifti de içine almış durumda. Masada üstsüz oturan erkek figürün tenindeki kırmızılık ve altındaki mayo çiftin güneşlenmekten ya da yüzmekten geldiklerini çağrıştırıyor. Masanın üstündeki menülerden anlaşılacağı üzere henüz sipariş vermemişler. Kadının kadraj dışına doğru

attığı bakış garsona bakıyormuş izlenimini verse de herhangi bir el hareketi ya da mimikte bulunmaması bu ihtimali zayıflatmakta. Erkeğin kadına eşlik eden bir bakış ya da jest sergilememesi ortamdaki iletişim kopukluğunun garsonla ilgili olmadığı yönünde. Çiçekli sandalye kılıfları, duvardaki etiketlerin üzerine yerleştirilmiş renkli tüyler ve neredeyse ömrü tükenmiş bir ampulle ışıklandırılmaya çalışılan bu mekânı aydınlatmakta zorlanıyor. Kadın ve adamın teni güneşin etkisiyle kızarmış olsa da iletişimleri, en az restorani çevreleyen yapay nesnelerin soğukluğu kadar renksiz. Figürlerin sıkılmışlıkları, uzun çalışma saatleri sonucunda yaratıcı etkinliklerini kaybeden ve yabancılaşan insan hallerini yansıtıyor gibi.

Marx (2014, s. 38), yabancılaşmayı burjuvazi ve proletarya olarak ikiye bölünen bir kamplaşma üzerinden teorize etmektedir. Marx'a (2003, s. 62) göre işçi ne kadar çok zenginlik üretir, üretimi erk ve hacim bakımından ne kadar artarsa o kadar fakirleşecektir. Yani ne meta üretirse bir o kadar da yoksul duruma gelecektir. Marx, işçilerin emeğini hiçbir zaman karşılığını vermeden satın alan burjuvazinin aynı zamanda onların ürettiği mallar hakkında söz hakkını da gasp ettiğini öne sürmektedir. Görsel 2'de artık bu gerilimli halin yalnızca işçi ve burjuvazi üzerinden düşünülmemeyeceği anlaşılmaktadır. Figürlerin böyle kalitesiz bir mekân tercih etmeye mecbur kalmaları, onların işinin ne olursa olsun emeklerinin karşılığını alamamaları sonucu hem kendine hem de karşısındakilere yabancılaşmış olabilecekleri izlenimi uyandırmaktadır.

Benzer tonlara Eric Pickersgill'in sosyal medya çağında ürettiği *Removed* adlı projesinde de rastlanmaktadır. Pickersgill, 1986 doğumlu Kuzey Carolina'da çalışan ve yüksek lisans derecesini 2015 yılında kazanmış olan tam zamanlı bir sanatçıdır (http 5). Sanatçının fotoğraf projesinin bu çalışmada amaçlı örneklem olarak seçilmesi, dünyaca ünlü bir fotoğrafçı olmasından ziyade çağımızın gerçekliği haline gelen akıllı telefonları merkeze alarak ürettiği fotoğraflardır



Görsel 3. Eric Pickersgill, *Removed Project*, "Angie and Me", 2014, Dijital Fotoğraf (http 6).

Çalışmanın göze çarpan en önemli noktalarından biri, sanatçının akıllı cihazları kadrajlardan silmesine rağmen projenin ana temasının yine de akıllı cihazlar olduğunun ilk bakışta anlaşılmasıdır. Sanatçı kişisel web sitesinde, projeye kafede otururken şahit olduğu bir aile tablosundan esinlenerek başladığını belirtmektedir. Baba ve kızları telefonla uğraşırken annenin camdan dışarıyı mutsuz biçimde izlediğini gören sanatçı, babanın telefonundan gördüğü bir videoyu defalarca ailesine aktardığını duymuştur. Adamın çocuklarından ya da eşinden hiçbir tepki alamaması, bir süre sonra annenin de akıllı cihazını çıkartarak mekândan ve ailesinden soyutlanması sanatçıyı oldukça etkilemiştir. Akıllı cihazlar aracılığıyla yabancılaşma hali yaşayan insanları belli bir zamandan sonra her yerde görmeye başlayan sanatçı kendisini ve eşini de projeye dahil etmekten kaçınmaz. Projeye başladığı gibi kadrajı ilk olarak kendine ve eşine çeviren sanatçı, bu gerekçesini “Her gece birbirimize sırtımızı dönüp küçük, soğuk ve ışıltılı cihazlarımızı şımartarak dinleniyoruz” cümleleriyle özetler (http 7). Sanatçı, bu anların odağına eleştiriyi yerleştirmekte ve yabancılaşmış hallerin daha belirgin olması adına figürlerin ellerinde sanki akıllı cihazlar varmışçasına fotoğraflar üretmektedir.

Kendisinin ve eşinin fotoğrafının bulunduğu Görsel 3’te açıkça görülen bu üslup *Removed* fotoğraf projesinin geneline hakimdir. Proje renksiz olarak üretilmiştir. Ne var ki siyah beyaz tonlar yalnızca fotoğrafların tekniğini değil ellerindeki akıllı cihazlar kadrajdan çıkarıldığında insanların dönüştükleri ruh hallerini de yansıtıyor gibidir. Görsel 4’te aracın üzerindeki yazıdan, çiftin gelinliği ve damatlığından da anlaşıldığı üzere evlenmek üzere olan bir çift görünmektedir. Çiftin nikah salonu önünde sıra ya da bir pastanenin girişinde siparişlerini beklediği düşünülebilir. Gelin ve damat aracının içine girmeyi tercih etmemiştir. Ne var ki aracın üzerine yaslanmaları orada bir süredir bekledikleri ya da bekleyeceklerine işaret eder.



Görsel 4. Eric Pickersgill, “*Removed*” Project, “*Jimmy and Michelle*”, 2014, Dijital Fotoğraf (http 8).

Damadın elindeki sigaranın yarısının bitmesi bu jestlerin bir süredir devam ettiğini düşündürmektedir. Belki de az sonra bir ömür boyu birlikte ve mutlu yaşama sözü verecek olan çift bu kısa süreyi birbiriyle geçirmek yerine akıllı telefonlarıyla ilgilenmeyi tercih etmiş gibi görünmektedir. Elbette telefonlarını ellerine almalarının gerekçesi düğünle ya da organizasyonla ilgili bir detayı halletmek ya da bir ödeme yapmak için olabilir. Ancak gelinin bir elinde çiçeğini sıkıca tutarken sadece tek eliyle telefonu kavraması bir sosyal medya sörfü yaptığı izlenimini güçlendirmektedir. Damadın bacaklarındaki rahat duruş şekli ve gelinle olan iletişimsizliği çevresinden ve müstakbel eşinden de soyutlandığını çağırıyor.



Görsel 5. Eric Pickersgill, "Removed" Project, "Friends Dinner", 2018, Dijital Fotoğraf (<http> 9).

Marx'ın yabancılaşmanın doğası üzerine yaptığı sınıfsal yaklaşım günümüzden çok öncelere dayansa da yaşadığımız sosyal medya çağında ortalama bir tüketiciyi de kuşatan bazı tonlar taşımaktadır. Karşılıklı oturan ancak birbiriyle iletişim halinde olmayan figürlerin görüldüğü Görsel 5'te de insanların benzer ruh halleri içinde olduğunu görmek zor değildir. Ellerindeki akıllı cihazlar görünmeyen figürler, Martin Parr'ın sıkılan çiftlerini hatırlatmaktadır.

Görsel 5'in isminin *Friends Dinner* (arkadaşların akşam yemeği) olması fotoğrafla ilgili bazı detaylar sunmaktadır. Ne ki çiftin çalıştıkları bir iş yerinden arkadaş mı yoksa henüz tanışmış ve flört evresinde olan birer arkadaş olup olmadığına dair bir gösterge göze çarpmamaktadır. Kadında ve erkeğin parmağında bir yüzük görünmemesi her ikisinin de evli olmadıklarına dair bir iddiayı güçlendirmektedir. İçeceklerin yarım olması bir süredir orada oturduklarını gösterirken havanın henüz kararmamış ve t-shirtlerin kısa kollu olması fotoğrafın güneşli bir gündüz saati çekildiğine işaret etmektedir. Ne var ki

çiftin arasında hiçbir etkileşim olmaksızın ellerine doğru bakmaları, bu güzel güneşli günün tadını pek de çıkaramadıkları izlenimi vermektedir. Figürlerin arka planında görünen bina en az çiftin kendi aralarına -belki de istemeyerek- çektikleri iletişimsizlik duvarı kadar büyük görünmektedir. Belki de arka planda olmasına rağmen fotoğraftaki etkisini kaybetmeyen bu büyük yapı, fotoğrafta hakimiyet kurmuş olan yabancılaşma hissini yanında küçücük kalmaktadır.

Pickersgill, sosyal medya çağında insanların dönüşen yaşam pratiklerini etkileyici biçimde yansıtmıştır. Sanatçı, akıllı cihazları hayattan silerken üstü ışıltılı görüntüler, tüketim nesnelere ve mekânlarla örtülen yabancılaşmayı açığa çıkarmıştır. Bazen çiftler, bazen arkadaşlar bazen de aileler üzerinden öne çıkan bu haller Martin Parr'ın moderniteyle birlikte yabancılaşmaya başlayan insanları kaydettiği anlarla birebir benzerlik göstermektedir. Fotoğraflarda öne çıkan diğer önemli husus ise projelerin üretilme yılları arasında otuz yılı aşkın süre bulunmasına rağmen insanların kendisiyle ve çevresiyle kurduğu ilişkide bazı önemli benzerliklerin bulunmasıdır. Bu benzerliğin en önemli sebebi Pickersgill'in akıllı cihazları kadrajlardan silikleştirmesiyle daha net anlaşılabilir. Pickersgill'in akıllı cihazları kadrajdan sildiği anlar sanki Martin Parr'ın otuz yıl önce ürettiği fotoğrafların bugündeki karşılığı gibidir.

SONUÇ

Modernite sonrası yaşam koşullarının iyileştiği yanılgısına düşen modern insan, tüketim endeksli yaşamın bir nesnesi haline gelmektedir. Kapitalizmin genişlemesiyle birlikte artan iş fırsatları bireyi aynı zamanda yaratıcı niteliklerinden de uzaklaştırmaktadır. Emek değer eşitsizliğini giderek daha da korkunç boyutlara ulaştıran kapitalist üretim biçimi, insanın yabancılaşmasına neden olmaktadır. Sosyal medya çağıyla birlikte ortaya çıkan nomofobi, phubbing ve netlessfobi gibi kavramların türemesinde, insanın üzerine her geçen gün daha fazla yük bindiren yabancılaşmanın da önemli bir payı bulunuyor gibi görünmektedir.

Modernitenin olumsuz bir yanı olarak türeyen yabancılaşmanın fotoğraf projelerine yansması teknolojik çağın kaçınılmaz sonuçlarından biridir. Yabancılaşmayı merkeze alan sanatçıların analiz edilen kadrajlarında ne Hegel'deki gibi tinsel bir kendini aşmaya ne de antikitedeki gibi uhrevi bir boyuta geçmeyi çağrıştıran anlara rastlanmamaktadır. Fotoğraflara yansıyan haller daha çok Marx'ın olumsuz bir kavram olarak nitelediği yabancılaşma türlerini çağrıştırmaktadır. Her iki fotoğrafçının karelerinde öne çıkan anlar, emeğinin karşılığını alamayan, yaratıcı niteliklerini günden güne kaybeden modern insanın kendisine ve çevresine karşı yabancılaştığına dair bulgulara işaret etmektedir.

Parr'ın tüketim nesneleriyle çevrilmiş iç mekanlarda ürettiği fotoğraflarda karşılaşılan ruh halleri yabancılaşmanın ayak izlerinin sosyal medya çağından öncelere de dayandığını göstermektedir. Parr'ın kadraları, akıllı telefonların icadından da önce insanların yalnızca karşısındaki kişiden değil, kendinden de uzak hallerde olduğunu anlatmaya çalışıyor gibidir.

Yabancılaşmış insanın içindeki boşluğu doldurma avuntusu haline gelen akıllı cihazlar ve sosyal medya platformları ise Eric Pickersgill'in projesinde vücut bulmuştur. Dönüştüğü yabancıdan ekranları aracılığıyla kaçmak isteyen insanların, elleri boş kaldığı anda yüzlerindeki boş ifadeler daha da belirginleşmektedir. Pickersgill, Parr'ın sıkılan çiftlerinin ellerine kapitalizm ve sosyal medya aracılığıyla yerleştirilen akıllı cihazları silerek, sosyal medya çağında yaşayan insanların yabancılaşmadan duyması gereken sıkıntıyı sanki yeniden açığa çıkarmak istediğini çağırıştırılmaktadır.

Martin Parr'ın çalışmalarını renkli olarak ürettiği görülürken Pickersgill'in fotoğrafları siyah beyazdır. Pickersgill'in projesinin teması akıllı cihazlar, Parr'ın projesi ise sıkılan çiftler kapsamında olsa da çıkış noktaları itibariyle sanatçıların bulunduğu tartışmasız ortak bir nokta göze çarpmaktadır. Kuşkusuz bu nokta modernliğe, tüketime ve bunun sonucu olarak ortaya çıkan yabancılaşma hallerine getirilen fotoğrafik eleştiridir.

Yabancılaşma kavramını toplumsal olarak ele alan ve sanatsal fotoğraflar üzerinden analiz eden bu çalışma, özgünlüğü ve çok sesliliği bakımından literatürdeki diğer çalışmalardan bir adım öne çıkmaktadır. Çalışmanın kapsamı ve bağlamı gereği yabancılaşmanın sadece bazı noktalarına dikkat çekilebilmiştir. Çalışmanın disiplinlerarası yöntemi, gelecekte bu çalışmanın eksik görülen noktalarından yola çıkılarak çok daha özgün ve nitelikli metinler üretilebilmesine zemin hazırlayabilir. Örneğin sosyal medya bağımlılıklarını psikolojik kategoride inceleyecek çalışmaların bu bağımlılıkları yabancılaşmanın sonuçlarıyla ilişkilendirmesi literatüre önemli bir katkı sunabilir. Çalışmanın bağlamından yola çıkarak yapılacak araştırmalar ise her geçen gün dijitalleşmeye doğru evrilen çağımızda yabancılaşmanın yeni formlarının kategorize edilmesinin önünü açabilir veya giyilebilir teknolojiler, yapay zeka ve sanal yaşam formlarında yabancılaşmanın olup olmayacağına dair tezlerin öne sürülmesine hizmet edebilir.

Yabancılaşmanın çok katmanlı, gündeme veya güncel göre biçim değiştirebilen ve toplumun her kesimine sirayet edebilecek güçte bir kavram olduğu açıktır. Yabancılaşma yıllar içinde bazı formlar değişikliği yaşa da özü itibariyle büyük değişimler yaşamamış gibi görünmektedir. Ancak yabancılaşmanın her türlü formuna karşı bir direniş bilincini önceleyen fotoğrafik üretimlerin gücü de unutulmamalıdır. Tam da bu noktada, incelenen her iki fotoğrafçının da kendi çağının yabancılaşma formlarını yalnızca belgeleyen

deęil, aynı zamanda yabancılaşmayı sert şekilde eleştiren ve gelecekte üretilecek sanatsal çalışmalara ilham olabilecek eleştirel bir dil yarattıklarını iddia etmek yerinde bir önerme olacaktır.

KAYNAKLAR

- Aksakal, T. (2016). Fotoğrafta yabancılaşma olgusunun modern disiplinler bağlamında incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Aksakal, T., ve İkizler, E. (2016). Sayısal teknolojinin fotografik yabancılaşma olgusuna etkisi. Sanat Dergisi, 0(28), 115-129.
- Aydoğan, E. (2015). Marx ve öncülerinde yabancılaşma kavramı. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 54, 273-282.
- Berk, E. (2017). Halk zevki ve zevksizlik arasında: Bir Kitsch sosyolojisine doğru. Ulakbilge, 5(14), 1205-1226.
- Berk, E. (2021). Bir bilgi aracı olarak fotoğraf: Sosyal medya & manipülasyon. (1. Baskı). İzmir: Duvar.
- Cevizci, A. (1999). Felsefe sözlüğü. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Demir, Z. (2018). Karl Marx'ın bakış açısından kapitalist toplumda yabancılaşma ve sonuçları. Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi, 3(5), 63-74.
- Eagleton, T. (2011). Marx neden haklıydı. (1. Baskı). (Çev: O. Köymen) İstanbul: Yordam Kitap.
- Fromm, E. (1990). Sağlıklı toplum. (2. Baskı). (Çev: Y. Salman ve Z. Tanrısever) İstanbul: Payel.
- Giddens, A. (1994). Modernliğin sonuçları. (Çev: E. Kuşdil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gügerçin, U. & Aksay, B. (2017). Dean'in yabancılaşma ölçeğinin türkçe uyarlaması: geçerlilik ve güvenilirlik analizi. Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi, 13 (1), 137-154.
- Hegel, G. W. F. (1986). Tinin görüngübilimi. (Çev: A. Yıldırım). İstanbul: İdea Yayınları.
- Hegel, G. W. F. (1995). Tarihte akıl. (3. Baskı). (Çev: Ö. Sözer). İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Horkheimer, M. (1998). Akıl tutulması. (Çev: O. Koçak). İstanbul: Metis.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Mızrak Şahin, B., ve Babadağ, B. (2016). Sanal dünyanın kronolojik bağımlılığı: Sosyotelizm (phubbing). Addicta: The Turkish Journal on Addiction, 3, 223-269.

- Kaya, B. (2022). Genç bireylerin kültürel yabancılaşmasında dizilerin rolü. Yüksek Lisans tezi. Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.
- Kiraz, S. (2011). Yabancılaşmanın kökeni üstüne. FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, 12, 147-169.
- Küçükvardar, M. (2019). Bilişim çağında teknoloji bağımlılığı ve dijital istila üzerine bir araştırma. Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Marx, K. (2003). El yazmaları ekonomi politik ve felsefe. (Çev: A. Bilgi). Eriş Yayınları.
- Marx, K. (2009). Hegel'in hukuk felsefesinin eleştirisi. (2. Baskı). (Çev: K. Somer). Ankara: Sol Yayınları.
- Marx, K., ve Engels, F. (2013a). Alman ideolojisi. (2. Baskı). (Çev: T. Ok ve O. Geridönmez). İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- Marx, K. (2013b). Yabancılaşma. (Çev. K. Somer, A. Kardam, S. Belli, A. Gelen, Y. Fincancı ve A. Bilgi). Ankara: Sol Yayınları.
- Marx K., ve Engels F. (2014). Komünist manifesto. (2. Baskı). (Çev: N. Satlıgan). İstanbul: Yordam Kitap.
- Osmanoğlu, Ö. (2016). Hegel'den Marcuse'ye yabancılaşma olgusu. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 0(3), 65-92.
- Şen, E. U. (2020). Fotoğraflar üzerinden bir yabancılaşma analizi. Fine Arts, 15(4), 293-302.
- Timuçin, A. (1992). Yabancılaşma sorununa genel bir bakış. Felsefe Dünyası, 5, 16-23.
- Yalçın, S. N. (2019). Toplumsal belgesel fotoğrafta, fotoğrafçı ve yabancılaşma. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yam, F. C. ve İlhan, T. (2020). Modern çağın bütünsel teknolojik bağımlılığı: phubbing. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches in Psychiatry, 12(1), 1-15.
- Yıldırım S. ve Kişioğlu A. N. (2018). Teknolojinin getirdiği yeni hastalıklar: nomofobi, netlessfobi, FoMO. SDÜ Tıp Fakültesi Dergisi, 25(4), 473-480.

İnternet Kaynakları

http 2. <https://www.martinparr.com/cv/> (Erişim Tarihi: 01.03.2023)

http 3. Triggler, N. (2017). "Pub smoking ban: 10 charts that show the impact". <https://www.bbc.com/news/health-40444460>. (Erişim Tarihi: 07.01.2023)

http 5. <https://www.ericpickersgill.com/about> (Erişim Tarihi: 15.01.2023)

http 7. <https://www.removed.social/about> (Erişim Tarihi: 05.02.2023)

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. https://www.martinparr.com/books/#gallery/8__3470940330/199 (Erişim Tarihi: 01. 02. 2023)

Görsel 2. https://www.martinparr.com/books/#gallery/8__3470940330/199 (Erişim Tarihi: 01. 03. 2023)

Görsel 3. <https://www.removed.social/united-states> (erişim tarihi 01. 04. 2023)

Görsel 4. <https://www.removed.social/united-states> (erişim tarihi 01. 04. 2023)

Görsel 5. <https://www.removed.social/asean-portfolio> (erişim tarihi 01. 04. 2023)

WILLIAM DE MORGAN'IN SANAT HAYATI VE İZNIK ÇİNİLERİNDEKİ ÜSLUPLARIN SANATÇININ ÇALIŞMALARINA YANSIMASI

• Selda GÜZEL* • Dr. Öğr. Üyesi Tuğba DİRİ APAYDIN**

ÖZET

Avrupa'da 19. yüzyılda yaşanan Sanayi Devrimi sonrasında fabrikalar kurularak seri üretime geçilmiş, standartlaşmanın sonucu olarak aynı tip kimliksiz eserler üretilmiştir. Ruh-suz, tekdüze nesnelere, üretici, zanaatkar ve sanatçıların fabrikasyon üretime karşı düşünceler geliştirmesine ve estetik kaygıların ön plana konulduğu özgün eserlerin tasarlanmasına sebep olmuştur. Bu dönemde sanatçılar ve üreticiler yeni tasarım arayışlarına girmiş, müze ve özel koleksiyonlarda beğeni ile yer verilen İznik çinilerinin motif ve kompozisyonlarını çalışmalarında kullanmıştır. Sanayileşme karşıtı olan "Sanatlar ve El Sanatları Akımının" doğması ile birlikte İngiltere'de pek çok sanatçı bu eğilimde eserler üretmiştir. Akımı destekleyen önemli isimlerin başında ise William De Morgan gelmektedir.

Makalede, William De Morgan'ın sanat hayatı, doğu kültürüne ait çini ve seramikler ile tanışması, İznik çinilerinden etkilenecek ürettiği eserler üzerinde durulmuştur. Araştırmada sanatçının Baba Nakkaş, Şah Kulu, Kara Memi üsluplarının özelliklerini gösteren eserleri incelenerek; motif, renk ve kompozisyon açısından değerlendirme yapılmıştır. Amaç 16. yüzyıl İznik çini üsluplarının 19. yüzyılda sanatçının çalışmalarına yansımaları ortaya koymaktır. Bu sonuca ulaşmak için, sanatçının İngiltere'de bulunan müze ve koleksiyon arşivlerindeki eserleri taranmıştır. William De Morgan'ın seçilen eserleri ile Osmanlı yapılarındaki İznik çinilerinin karşılaştırması yapılarak etkileşim, benzerlik ve farklılıklar ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: İngiltere, William De Morgan, Sanat ve El Sanatları Akımı, İznik çinileri, Bezeme üslupları.

* Sanat Tarihçisi, e-Posta: seldakumralguzel@gmail.com, İstanbul, Türkiye, ORCID: 0009-0000-0932-7091

** İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü, Türk-İslam Sanatı ABD., e-Posta: tugba.diri@medeniyet.edu.tr ORCID: 0000-0001-9197-9098

ART LIFE OF WILLIAM DE MORGAN AND THE REFLECTION OF STYLES IN IZNIK TILES TO THE ARTIST'S WORKS

• Selda GÜZEL* • Assist Prof. Dr. Tuğba DİRİ APAYDIN**

ABSTRACT

After the Industrial Revolution in Europe in the 19th century, the factories started mass production. As a result, similar products have been influential in the art market. The uniform works seen in this period enabled producers, craftsmen and artists to develop ideas against fabricated production. As a result, original works were designed in which aesthetic concerns were emphasized. In this period, artists and producers began to search for new designs. The artists used the motifs and compositions of Iznik tiles, which are admired in museums and private collections, in their works. With the rise of the “Arts and Crafts Movement”, many artists in England produced works in this direction. William De Morgan is one of the most important names supporting this movement.

The article is about the art life of William De Morgan, his acquaintance with Eastern tiles and ceramics, and the works he produced by being influenced by Iznik tiles. In the study, the works of the artist in the Baba Nakkaş, Şah Kulu and Kara Memi styles were accessed and the works were examined in terms of motif, colour and composition. The aim is to reveal the reflection of the 16th century Iznik tile styles on the works of the artist in the 19th century. In order to reach this conclusion, the works of the artist in museums and collection archives in England were scanned. As a result, the article compares the selected works of William De Morgan with the Iznik tiles in Ottoman buildings. The interaction, similarities and differences between the works are revealed.

Keywords: England, William De Morgan, Arts and Crafts Movement, Iznik tiles, Decoration styles.

* Art Historian, e-Posta: seldakumralguzel@gmail.com, Istanbul, Turkey, ORCID: 0009-0000-0932-7091

** İstanbul Medeniyet University, Faculty of Letters, Art History Department, Istanbul, Turkey.

e-Posta: tugba.diri@medeniyet.edu.tr ORCID: 0000-0001-9197-9098

1. GİRİŞ

18. yüzyıl Avrupası büyük değişimlerin yaşandığı bir dönemdir. 1789'da yaşanan Fransız İhtilali, siyasi, ekonomik ve sosyal anlamda sadece Fransa'yı değil, diğer Avrupa ülkelerini de etkilemiştir. Halk ve yönetim arasında oluşan yeni idare sistemine bağlı güven, özgürlük ve demokrasi diğer ülkelerde de yansımaları göstermiştir. Beraberinde İngiltere merkezli olarak başlayan Sanayi Devrimi, Avrupa Kıtası'ndan dünyaya yayılmıştır. Makineleşmenin sağladığı kolaylıklar, teknolojik gelişim ve bunların getirisi olarak maddi güç ekonomik olarak kalkınmayı sağlamıştır (Stearns, 2021, s. 67-74; Davies, 2011, s. 728-730).

Fabrikasyon imalatının sağladığı seri ve kolay üretim nesnelere, her kesimin ulaşabileceği ürünlere dönüşmüş, ancak buna bağlı olarak eserlerde kalite düşmüş, form, ebat ve desen olarak aynı tip üretilmiş ucuz kimliksiz ürünler ortaya çıkarmıştır. El sanatlarının yapım incelikleri nedeni ile az sayıda üretilebilmesi ve yüksek maliyetli oluşu talebi azaltmış, bunlara bağlı olarak el sanatlarının üretimi giderek azalmıştır. Bu durumun sonucu olarak zanaatkarlar işsiz kalmış ya da fabrikalarda niteliksiz işçilerle birlikte çalışmak zorunda bırakılmıştır. (Gombrich, 2006, s. 411). Buradan doğan hareket ve düşünce ile sanatçılar ve bazı resmi kurumlar "*Sanatlar ve El Sanatları Akımı'nı*" (*Arts and Crafts Movement*) başlatmıştır.

19. yüzyılda Avrupa'da yaşanan bu gelişmelerin sonucunda fabrika sayıları artmıştır. İngiltere, İtalya, Hollanda ve Macaristan gibi farklı ülkelerde açılan fabrikaların daha kaliteli çini isteyen üreticileri, tasarım yapan sanatçılarla çalışmıştır. İngiltere'de John Moyr Smith, Owen Jones, Walter Crane, William Morris, William De Morgan gibi pek çok sanatçı bu isimlerin başında gelmektedir (Hagedorn, 2005, s. 33-62; Bilir, 2018, s. 53). Makale, İznik çini üsluplarına benzer üretimler yapan İngiliz sanatçılardan William De Morgan'ına ait çiniler ile sınırlandırılmıştır. İngiltere müze ve müzayede evlerinin koleksiyonları taranarak 12 adet eser seçilmiştir. Seçilen örnekler Osmanlı'nın klasik dönemine damgasını vuran üç üslubu üzerinde yoğunlaşmıştır. Hatayi ve rumi motiflerinin ağırlıklı olduğu Baba Nakkaş üslubu; tırtıklı ve testere dişili yaprakların yaratıcısı olan nakkaş Şah Kulu'nun üslubu ve dört çiçek üslubunun hamisi olan Kara Memi'nin çiçek motifli örnekleriyle sınırlandırılmıştır. Sanatçının Şam işi olarak bilinen İznik üretimi çinileri Timur Bilir tarafından daha önceden çalışıldığı için bu grup örnekler bu makale kapsamını dışında tutulmuştur (Bilir, 2018). Makalenin üçüncü bölümünde İznik çinilerinde hâkim olan üslupların De Morgan çinilerine olan etkisi üzerinde durulmuştur. Sanatçının çinilerinde görülen renk, motif ve kompozisyonlar Osmanlı mimarisinde bulunan İznik çinileri ile karşılaştırılmıştır. De Morgan'ın eserleri ile İznik çini motifleri arasındaki etkileşimi tespit ederek değerlendirmek ve Türk çini sanatı literatürüne bu makaleyi katmak ana amaçlar arasında yer almaktadır.

2. WILLIAM DE MORGAN'IN HAYATI VE SANATINI ETKİLEYEN KOŞULLAR

William De Morgan, 1839 yılında Londra'da doğmuştur. Babası Augustus De Morgan, Londra Üniversitesinde matematik profesörü olarak, annesi Sophia De Morgan ise sosyal, edebi ve kölelik karşıtı çalışmaları ile bilinmektedir. William De Morgan, 1855'te Cary's School'da devamında Bloomsbury Sanat Akademisi'nde eğitim görmüş ardından Londra Kraliyet Sanat Akademisine kabul edilmiş, ancak 1863 yılında tasarım yapmak isteği ile sanat eğitimine son vermiştir (Higgins ve Robinson, 2010, s. 11-12).

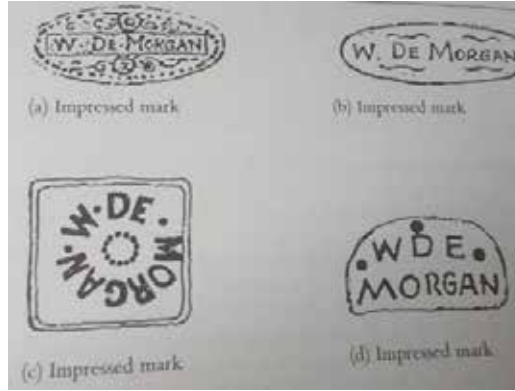
William De Morgan Kraliyet Sanat Akademisi'nde eğitimine devam ederken, Londra Fitzroy Meydanı'nda açtığı atölyesinde ilk sanatsal çalışmalarını yapmaya başlamıştır. Aynı dönemlerde Londra, Red Lion Square'de William Morris ve arkadaşlarının kurduğu (1861) "*Morris, Marshall, Faulkner and Company*" şirketi de aktif olarak eser üretimine devam eden önemli üretim merkezidir. De Morgan, Morris ile burada tanışmış ve onun yönlendirmesi ile vitray ve mobilya alanında kendini geliştirmiştir (Catleugh, 1983, s. 35-53).

De Morgan'ın vitray çalışmaları sırasında renklerle yaptığı denemeler, matematik ve kimya konusundaki birikimi ile uyguladığı yöntemler yeniliklere ulaşmasını sağlamıştır. Renkli cam üzerine gümüş, bakır ve nitrat gibi metallerle elde ettiği görünüm onu lüster tekniğine giden yola itmiştir (Morgan, 1892, s. 756-764). 1869 yılında İngiltere için yeni bir uygulama olan, ancak 9. yüzyıldan itibaren Abbasi seramik ve çinilerinde uygulanan "Lüster" tekniği De Morgan'ın "*Moonlight Lustre*" serisi olarak bilinen üretimlerine damgasını vurmuştur (Bilir, 2018, s. 52-54). 1892 yılında ise "Kraliyet Sanat Derneği'nde" (*The Royal Academy of Arts*) lüster üzerine konferanslar, dersler veren ve yayınlar yapan sanatçı, Mısır Hükümeti tarafından beğeni ve destek görerek aynı yıl dünya otoritesi kabul edilmiştir (Gracia, 2020, s. 63-64). Mısır Hidvi, II. Abbas Hilmi'nin daveti ile çömlek endüstrisinin yenilenmesi çalışmalarına katkı sağlamak amacı ile bir süre Kahire'de yaşamıştır (Hagedorn, 2005, s. 34-35).

William De Morgan üretimlerinin Chelsea (1872-1881), Merton Manastır'ı (1882-1888) ve Fulham (1888-1907) olarak üç ana dönemi bulunmaktadır (Higgins ve Robinson, 2010, s. 14-17).

2.1. Chelsea Dönemi Üretimleri (1872-1881)

William De Morgan Chelsea Cheyne Row civarındaki evini ilk imalathane olarak kullanmıştır. Sanatçı, mekânı çalışmak, yaşamak ve seramik fırını kurmak için seçmiştir (Higgins ve Robinson, 2010, s. 19-27). Sanatçının Chelsea dönemine ait bazı ürünlerin üzerinde yıl, seri numarası, bedel gibi bilgilerin yanı sıra dört ayrı damga biçimi de bulunmaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Chelsea Dönemi (1872-1881) Damgaları, (Catleugh, 1983, s. 180).

William De Morgan, dönemin tanınmış sanatçılarından Lord Frederic Leighton'un (1830-1896) evinin çinilerinin uygulanması için oldukça önemli bir teklif almıştır. Kraliyet Sanat Akademisi'nde akademisyenlik ve başkanlık yapan Lord, Avrupa ülkeleri, Osmanlı toprakları, İran, Mısır, Suriye'ye ziyaretleri sayesinde uluslararası sanat ve kültür camiasıyla oldukça yakın ilişkilere sahiptir. Ziyaretlerinde araştırmalar yaparak çini, seramik, halı, kumaş ve ahşap olmak üzere pek çok eseri ülkesine getirmiştir (Gibson, 2020, s. 2-3; Roberts, 2018, s. 9). Lord Leighton, 1867'te İstanbul ve İznik; 1873 yılında Şam gezilerinden aldığı çinileri evinin salon (Arap Hall) ve ana giriş merdiven sahanlığı duvarlarına uygulama görevini De Morgan'a vermiştir. Sanatçı eksik ya da hatalı olan çinileri tasarlayarak yeniden üretimini gerçekleştirmiştir. Doğu ve İznik çinileri ile ilk kez burada tanışan sanatçı için böylelikle yeni bir dönem başlamıştır (Porter, 2008, s. 121; Gibson, 2020, s. 12-15).

2.2. Merton Manastırı Dönemi Üretimleri (1882-1888)

Sanatçı Morgan 1892 yılında "Kraliyet Sanat Derneği'nde" (The Royal Academy of Arts) özellikle lüster üzerine konferans dizisi vererek ve bu alanda yayınlar yaparak alanda uzmanlığı kanıtlamıştır. Ayrıca aynı yıl Mısır Hükümeti tarafından beğeni ve destek görek alanında dünya otoritesi kabul edilmiştir. William De Morgan'ın artan ünü nedeniyle atölyesi üretime yeterli gelmemeye başlamış, bu nedenle Merton Manastırı bölgesinde

Wandle Nehri yakınında yeni atölyesinde De Morgan & Company olarak bağımsız çalışmalarına devam etmiştir. Dönem üretimleri sır, desen, renk, teknik ve fırınlama açısından ileri seviyeye ulaşmıştır (Higgins ve Robinson, 2010, s. 29-37). Hayvan figürlü, bitkisel motifli, deniz teması, kalyonlar, İznik, İran motifleri tasarımlarının yanı sıra parlak renkler ve yeşil sır çalışmalarına da aynı dönemde yoğunlaşmıştır (Goodman, 2000, s. 16-22). Chelsea döneminde olduğu gibi, Merton üretimi döneminde de çinilerin arka yüzeyinde Merton Manastırı adı ve resmi damgalanmıştır (Görsel 2 a).



Görsel 2. (a) Merton Manastırı Üretimi Bir Çininin Damgalı Arka Yüzeyi ([http 1](http://1)).
(b) Merton Manastırı ve Fulham Dönemi Tudor Güllü Damgaları, (Catleugh, 1983, s. 180).

2.3. Fulham Dönemi Üretimleri (1888-1907)

William De Morgan, 1888 tarihinde finansal olarak problem yaşamasının ardından sanatçı, iş alanlarını büyütme amacı ile Merton'dan, endüstri bölgesi Fulham'a taşınmıştır. Bu dönem üretimlerinde hassas ısıya sahip fırınlar sayesinde daha kaliteli ve büyük ebatta üretim yapma imkanına sahip olmuştur (Higgins ve Robinson, 2010, s. 32-38). Tasarımlarının daha parlak çok renkli olduğu, yoğun bitkisel kompozisyonlar içerisinde renkli kuş figürleri ile İznik, İran ve Doğu etkili çinilerin imalatına ağırlık verildiği izlenmektedir (Catleugh, 1983, s. 42-47). Çinilerin arka yüzeylerine damga basma geleneği bu dönem üretimlerinde de devam etmiştir (Görsel 2 b).

1890 yılı sonrası çiniye talebin azalması, Boer Savaşı nedeni ile yaşanan durgunluk ve sağlık sorunları nedeni ile sanatçı 1903 yılında üretime bir süre ara vermiştir. William De Morgan 1907'de eski çalışanları Frank Iles, Fred ve Charles Passengers kardeşlere işini bırakarak emekli olma kararı almış, ancak kendisinin izni ile 1923 yılına kadar var olan tasarımların üretilmesine devam edilmiştir (Higgins ve Robinson, 2010, s. 38-46).

1917'de vefat eden William De Morgan'a ait pek çok eser, eşi Evelyn De Morgan tarafından müzelere bağışlanmıştır. De Morgan imzalı çini ve seramik eserler, bunlara ait desen ve eskiz çalışmaları ağırlıklı olarak Victoria ve Albert Müzesi'ne bağışlanmıştır. Ayrıca 1967 yılında Güney Yorkshire, Barnsley'de kurulan "De Morgan Yardım Vakfı" (*The Foundation of De Morgan*) müze ve sanat galerisinde de sanatçıya ait eserler bulunmaktadır ([http 2-3](http://2-3)).

William De Morgan sanat hayatı boyunca farklı ilham kaynaklarından beslenmiştir. Osmanlı el sanatlarına damgasını vuran İznik çinileri bu ilham kaynaklarından sadece birisidir. De Morgan, çiniler üzerinde görülen farklı üsluplardan sayısız eser üretmiştir. Bu üslupların başında ise, Baba Nakkaş (Ünver, 1958), Şahkulu (Mahir, 1986; Mahir, 1987) ve *Kara Memi* (Rogers, 1992) gelmektedir (Yenişehirlioğlu, 2021).

3. WILLIAM DE MORGAN ÇALIŞMALARINDA GÖRÜLEN İZNIK ÇİNİ ÜSLUPLARI

3.1. Baba Nakkaş Üslubu

Baba Nakkaş Üslubu Orta Asya'dan gelen hatayi motiflerinin Anadolu'nun rumi ve palmet motifine uyarlanmasıyla oluşmuştur (Yenişehirlioğlu, 2021, s. 42). Fatih Sultan Mehmet devrinde ilk örnekleri görülen üslup, sarayda baş nakkaş olarak görev yapan "Baba Nakkaş" adlı sanatkara aittir. Motiflerin en büyük özelliği çiçek ve yaprak uçlarının keskin biçimde içe kıvrılan yuvarlak hatlardır. Kökeninin rumi motifi olduğu düşünülen desenler, boğumlu kıvrımlarla üç boyutlu ve kabarık bir görünüme kavuşmuştur. Çin porselenlerinde görülen kıvrımlı dallar ile özellikle bulut motifleri palmet ve rumilerle iç içe uyum içerisinde her alanda uygulanmıştır (Yenişehirlioğlu, 2002, s. 1625; Atasoy, 1989, s. 76-79).

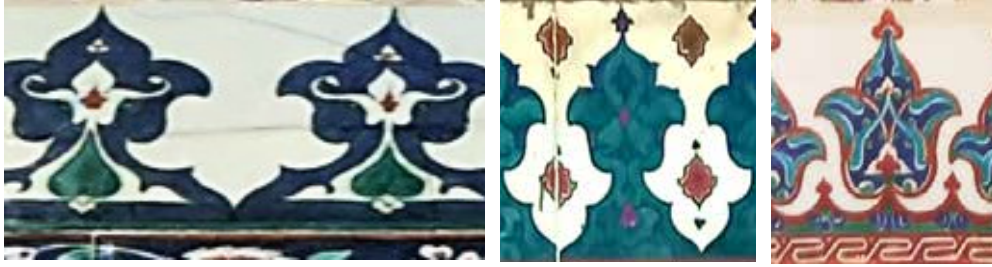
William De Morgan çalışmalarında Baba Nakkaş üslubundaki eserlere benzer çok sayıda örnek bulunmaktadır. Sanatçının çinilerinde görülen palmet ve rumi motifleri ağırlıklı olarak 16. yüzyıl İznik örnekleri ile paralellik göstermektedir (Görsel 3 a, 3 b, 3 c).z



Görsel 3. (a) Victoria ve Albert Müzesi Koleksiyonu Çini Karo (<http4>),
(b) Victoria ve Albert Müzesi Koleksiyonu Çini Karo (<http5>),
(c) De Morgan Vakfı Koleksiyonu Çini Örneği (<http6>).

De Morgan Vakfı Koleksiyonunda sergilenen C_WDM_0367 envanter numaralı karo (Görsel 3 a) 1869 yılına tarihlendirilmektedir. Palmet motifli karo, klasik İznik çini özellikleri göstermektedir. Ulaşılabilen kaynak ve eserler incelendiğinde, sanatçının 1882 yılında çalıştığı Arap Salonu'ndan yaklaşık 10 yıl önce klasik İznik motifine eş başka bir esere ulaşamadığıdır. 1869 ve sonrası üretimlerinden 1882 yılına kadar, benzer motifli çalışmasına ulaşamayan sanatçının eserinin tarihlendirmesinde bir yanlışlığı olabileceği ihtimali söz konusu olabilir. Bu durumun 10 yıllık dönemde çalışılan eserlere mutlak bir yansımalarının olacağını düşündürmektedir.

Victoria ve Albert Müzesi koleksiyonunda bulunan sanatçıya ait çini bordürlerin benzer örnekleri, Edirne Muradiye Cami (1436), Rüstem Paşa Cami (1561), Sokullu Mehmet Paşa Cami (1571), Eyüp Sultan Türbesi (1458) (Görsel 4 a), Kanuni Sultan Süleyman Türbesi (1566) (Görsel 4 b), Hatice Turhan Sultan Türbesi (1663) (Görsel 4 c), gibi yapıların farklı bölümlerinde uygulanmıştır (Öney, 1976, s. 68-69).



(a)

(b)

(c)

Görsel 4.(a) Eyüp Sultan Türbesi (Yazar Arşivi), (b) Kanuni Sultan Süleyman Türbesi (Yazar Arşivi), (c) Hatice Turhan Sultan Türbesi (Yazar Arşivi).

De Morgan Vakfı Koleksiyonu'nda sergilenen bir diğer eser (Görsel 5 a) yine Baba Nakkaş üslubunun özelliklerini göstermektedir. Stilize edilmiş yılan figürü üzerinde palmet, rumi ve kıvrımlı dallardan oluşan kompozisyonda Baba Nakkaş üslubunda sıklıkla karşımıza çıkan dolgun rumiler izlenmektedir. Kompozisyonda Osmanlı sanatına ait erken dönem motiflerin etkisi ağır basmaktadır. Zengin çinilere sahip Eminönü Yeni Cami'de (1665) benzer kompozisyona sahip çiniler görülmektedir (Görsel 5 b) (Kuban, 2021, s. 370-378). Sanatçıya ait panoda, dalların kıvrımları ile yuvarlak hatları, yaprakların sonlanma biçimleri ve rumilerin orta merkezde karşılıklı oluşturduğu simetri, üslubun tüm özelliklerini taşımaktadır



(a)

(b)

Görsel 5. (a) *De Morgan Vakfı Koleksiyonu Pano* (<http7>), (b) *Yeni Cami Çinileri* (*Yazar Arşivi*).

Günümüzde Morgan Vakfı'nın koleksiyonunda bulunan çinilerde de renk motif ve kompozisyon açısından Baba Nakkaş üslubuyla benzeşen örnekler bulunmaktadır (Görsel 6 a). Ana motifin hatayı olduğu kompozisyonda William De Morgan kendi üslubunda tasarımlar yaparak çalışmalarına devam etmiştir. Eyüp Sultan Külliyesi'nde (1456) bulunan türbe içerisinde ve avluya bakan cephe duvarlarında (Görsel 6 b) bu üsluba ait örnekler görülmektedir. Her iki çininin merkezinde de hatayiler ön plana çıkmaktadır. Ayrıca hatayiler birbirlerine kıvrımlı dallarla bağlanmış ve üzerlerinde simetrik olarak yerleştirilmiş yapraklar yer almaktadır. De Morgan, Eyüp Sultan Türbesi çinilerinin birleşim yerinde görülen hatayı motifi ve saz yaprakları haricindeki tüm motifleri birebir kullanılmıştır. Dışı penç motifleri ile bezeli iki saz yaprağını, simetrik olarak birleştirerek ulama yerinde yeni bir motif oluşturmuştur (Görsel 6 a-b). I. Ahmed döneminde 1613-14 yıllarında türbede yapılan onarımlar sırasında avlu cephesine 16. yüzyıl İznik çinileri uygulanmıştır (Eyice, 1995, s. 9-12).



(a)



(b)

Görsel 6. (a) *Morgan Vakfı Koleksiyonu Çini Karo* (<http8>), (b) *Eyüp Sultan Türbesi Çinileri* (*Yazar Arşivi*).

Morgan Vakfı ve Eyüp Sultan Türbesindeki çinilere benzeyen diğer örnek (Görsel 6 a, b) ise Sultan Ahmet Cami (1617) hariminin batı cephesi pencere lentosu çinilerinde görülmektedir (Görsel 7), (Aslanapa, 2004, s. 370-386). Panolar, William De Morgan çinileri ile renk, motif ve kompozisyon açısından birbirine oldukça benzemektedir.



Görsel 7. Sultan Ahmet Camii Hünkar Mahfili Çinileri ve Detayı,
(Sultan Ahmet Cami Koruma ve İhya Derneği Arşivi).

3.2. Saz (Şah Kulu) Üslubu

Kanuni Sultan Süleyman Döneminde saray nakkaşhanesinde görevli nakkaşlardan Şah Kulu, 1526 yılında baş nakkaş olarak görevlendirilir. Üslup adını Bağdat doğumlu sanat-kardan almıştır (Atasoy, 1989, s. 102-104). Sanatçının Yavuz Sultan Selim'in İran Seferi sırasında getirdiği sanatçılardan biri olduğu tahmin edilmektedir. Siyah beyaz olarak fırça ve mürekkeple yaptığı çizimlerin kökeninin Çin sanatı ve hocası Tebrizli Ağa Mirek'den aldığı eğitimin yansımaları olduğu düşünülmektedir (Derman ve Duran, 2010, s. 283-284).

Üslup motiflerinde görülen temel özellik ise gür bir ormanı hatırlatan stilize bitkisel kompozisyon içinde canlı renklerdir. Efsanevi Zümrüdüanka kuşları, ejderhalar, kanatlı periler, ya da doğada var olan aslan, fil, geyik, kaplan, kuş türleri gibi pek çok hayvan figürü bu üslubun temel öğeleri arasında yer almaktadır. Bitkisel tomurcuk ve hatayı kompozisyonun yaprakları ince, uzun, uç kısımları sivri ve kıvrıktır. Sık çalışılmış yapraklar içine yerleştirilen figürler ancak dikkatlice bakıldığında fark edilmektedir. Sarayda Çin porselenlerine gösterilen ilginin etkisi üslubun desen, motif ve renklerinde izlenmektedir (Yenişehirlioğlu, 2002, s. 1626-1627; Atasoy, 1989, s. 133).

William De Morgan çini uygulamalarında Şah Kulu'nun sivri uçlu, tırtıklı ve testere dişli, iri hançer yapraklarından etkilenmiştir. De Morgan koleksiyonundaki çini panolarda Saz üslubu özellikleri rahatlıkla gözlenmektedir (Görsel 8 a). Beyaz zemin üzerinde turkuaz, lacivert ve beyaz renklerle çalışılan çinin arka yüzeyinde erken dönemde Fulham bölgesinde üretilen çinilerde görülen ters "k" harfi ve tam ortada "William De Morgan & Company Sand's End Pottery Fulham" işareti bulunmaktadır (<http9>). Bu eserin üzerindeki motif ve kompozisyon Topkapı Sarayı Harem Dairesinde görülen çinilerle benzerlik göstermektedir (Görsel 8 b). Her iki çinide de, hatayilerin etrafı testere dişli, tırtıklı

yapraklarla sarılmış ve motifler pençlerin ve kıvrımlı dalların aracılığıyla birbirlerine bağlanmıştır. De Morgan, çinilerin birleşim yerlerinde penç motifleri ile bezeli dört adet saz yaprağını birleştirerek kullanmıştır.



Görsel 8. (a) De Morgan Vakfı Koleksiyonu ([http9](http://9)), (b) Topkapı Sarayı Harem Çinileri (Yazar Arşivi).

3.3. Kara Memi Üslubu

Osmanlı Saray Nakkaşhanesi'nin başına 1558'de sanatkar Kara Memi getirilmiştir. Şah-kulu'nun öğrencisi olmasına rağmen ustasının Saz Yolu üslubundan tamamen farklı, desenlerde üretim yapmıştır. Genellikle bir vazo, demet veya çimlerin bulunduğu kökten çıkan çiçek demetlerinde lale, gül, sümbül ve karanfil gibi çiçek motiflerini görmek mümkündür. Yoğunlukla dört çiçek çalışıldığı için üsluba "Dört Çiçek Üslubu" da denilmektedir (Yenişehirlioğlu, 2002, s. 1627-1628; Atasoy, 1989, s. 222). Kara Memi üslubu, William De Morgan'ın ulaşabilen eserleri içerisinde en sık rastlanan grup olarak dikkat çekmektedir. Karanfil, lale, sümbül, gül ve bahar dallarının birlikte kullanıldığı kompozisyonun özellikleri, pek çok çini panoda görülmektedir.

Batı Midlands Birmingham Bölgesi, Wightwick Malikanesi'nde sergilenen De Morgan'a ait çiniler Kara Memi üslubunun en sade örneklerindedir. Çini bordür kıvrımlı dallar arasında lale ve karanfil motiflerinden oluşmaktadır (Görsel 9 a). Çini sanatında genellikle kompozisyonların sınırlanmasında kullanılan bordürler, çini panoların etraflarını çevrelemek amacı ile de kullanılmıştır. Rüstem Paşa Cami (1561) (Görsel 9 b) harimin sol beden duvarlarında ve Kanuni Sultan Süleyman Türbesi'nde (1566) (Görsel 9 c), renk ve motif olarak Wightwick Malikanesi Koleksiyonu'nda bulunan esere benzer örnekler karşımıza çıkmaktadır. Tüm örneklerde Kara Memi üslubunun en sık kullanılan lale motifi karşımıza çıkmaktadır. Yatay ekseninde belirli bir simetri gözetilerek kıvrımlı dal ve yapraklar arasına yerleştirilen lalere karanfil motifi de eşlik etmektedir.



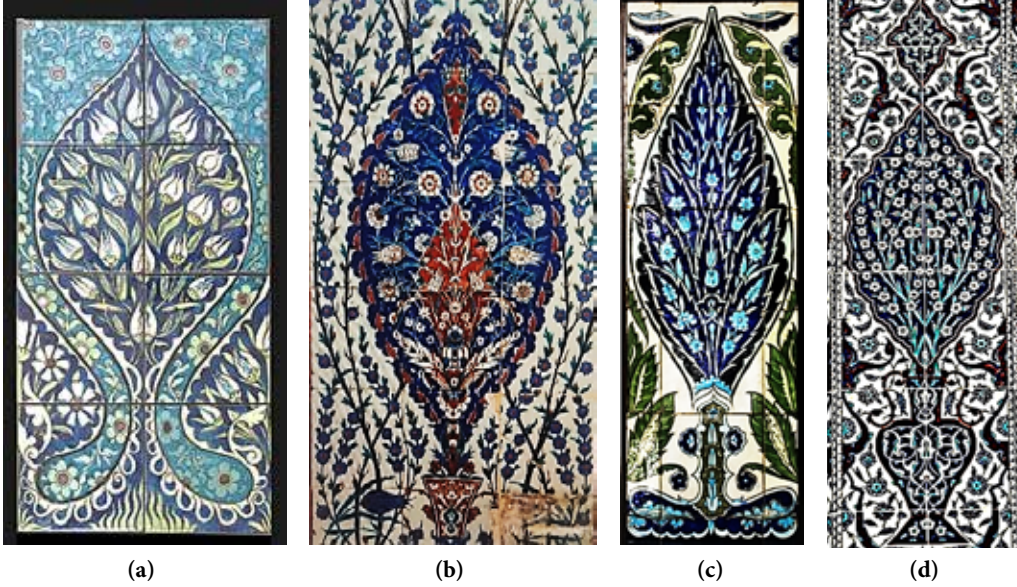
(a)

(b)

(c)

Görsel 9. (a) *Wightwick Malikanesi Koleksiyonu* (<http10>), (b) *Rüstem Paşa Cami* (*Yazar Arşivi*), (c) *Kanuni Sultan Süleyman Türbesi Bordürleri* (*Yazar Arşivi*).

Osmanlı çini sanatında bahar dalları, pençer ile süslenmiş hayat ağaçları, şemse panolar da çiçek motifleri kadar sevilerek kullanılmıştır. Sanatçının Victoria ve Albert Müzesi koleksiyonunda yer alan mavi tonlarının kullanıldığı laleli çinide ulama şeklinde dört çiçek üslubu ve ağaç kompozisyonlarının etkilerini görmek mümkündür (Görsel 10 a). Bir şemse içinde verilen, içi laleler ve yapraklar ile dışı çeşitli çiçeklerle bezeli örneğin benzeri Üsküdar, Atik Valide Cami (1579) mihrap panosunda görülmektedir (Görsel 10 b), (Tanman, 1991, s. 68-73). De Morgan Vakfı Koleksiyonu'nda bulunan bir diğer eserde ise uzun selvi ağacı formu Kara Memi'nin dört çiçek üslubundaki çiçek motifleriyle birlikte kullanılmıştır. Selvi ağacının içi lacivert zemin üzerine simetrik olarak saz yolu yaprakları, yaprak içleri penç motifleri ile bezenmiştir (Görsel 10 c). Müze envanter bilgilerinde 1882 olarak tarihlendirilen eser, Merton Manastırı dönemi üretimi ile paralellik göstermektedir (<http12>). Sanatçının bu çalışmalarına benzeyen örnek ise Osmanlı çini sanatında önemli bir konuma sahip Rüstem Paşa Cami'de görülmektedir. Caminin çini mihrabında lacivert zemin üzerine vazodan çıkan bahar dallı çiçekler, penç motifleri benzer bir kompozisyon oluşturmaktadır (Görsel 10 d).



Görsel 10.(a) Victoria ve Albert Müzesi Koleksiyonu Pano (<http11>), (b) Atik Valide Cami (Yazar Arşivi), (c) De Morgan Vakfı Koleksiyonu (<http12>), (d) Rüstem Paşa Cami Mihrap Panosu, (Yazar Arşivi).

William De Morgan'ın Leighton House'da ürettiği vazodan çıkan lale ve karanfillerden oluşan pano, Kara Memi üslubunun en belirgin kompozisyonlarından biridir. Vazonun gövdesinde kıvrımlı dallar arasında palmet ve rumi motifleri, içinden çıkan karanfil, lale ve güller izlenmektedir (Görsel 11 a). Benzer kompozisyon küçük farklılıklarla Osmanlı mimarisinin önemli yapılarında kullanılmıştır. Takkeci İbrahim Ağa Cami güney duvarında bulunan vazolu çini panoda da aynı motifler izlenmektedir (Sinemoğlu, 1996, s. 136) (Görsel 11 b).

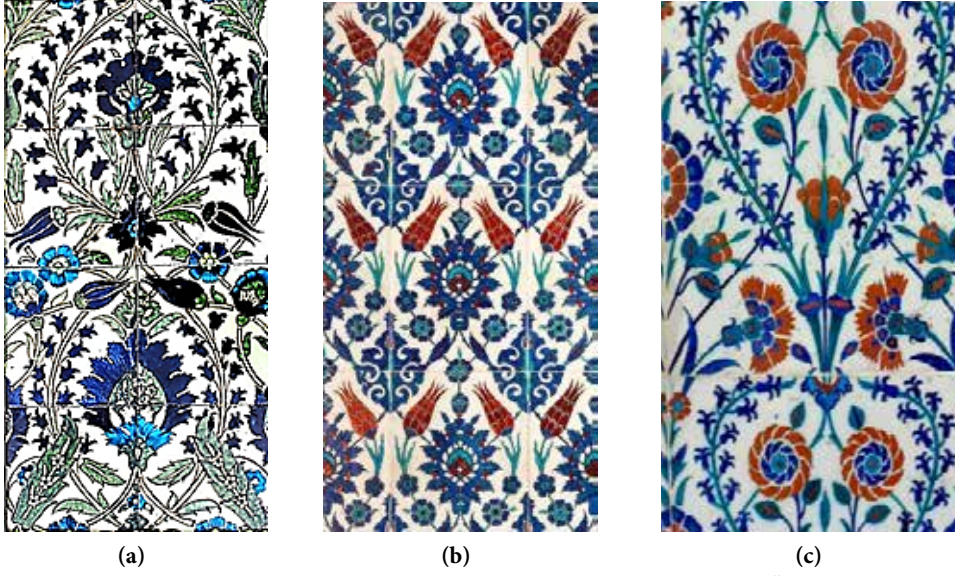
Yine vazo içerisinde çıkan karanfil motiflerinin benzerleri De Morgan'a ait eserlerde görülmektedir. Yeni Cami (1665) çinileri (Görsel 11 c) ile William De Morgan'ın Leighton House'daki çalışması birbirine oldukça benzerdir (Görsel 11 d). Her iki örnekte de halka dipli, yarı dairesel gövdeli kâse formuna benzeyen vazolardan simetrik olarak farklı yönlerde çıkan karanfiller gözlemlenmektedir. Yeni cami çinilerinde İznik'in karakteristik bir özelliği olan mercan kırmızı rengi kullanılırken De Morgan'ın yapmış olduğu çinilerde mavi, turkuaz ve yeşil renkleri kullanılmıştır.



Görsel 11.(a) *Leighton House Evi Pano (Yazar Arşivi)*, (b) *Takkeci İbrahim Ağa Cami Pano (Yazar Arşivi)*, (c) *Yeni Cami Çini Karo (Yazar Arşivi)*, (d) *Leighton House Evi Çini Karo (Gibson, 2020, s. 5)*.

Yeni Cami'de (1665) bulunan vazodan çıkan çiçek tasarımlı çinilere renk, motif ve kompozisyon olarak eş çiniler, Topkapı Takkeci İbrahim Ağa Cami'de (1592) (Aslanapa, 1965, resim 53), Topkapı Sarayı Sünnet Odası (1641), Bağdat ve Revan Köşklerinde, Hacı Turhan Sultan Türbesi'nde (1663) friz biçiminde süpürgelik olarak kullanılmışlardır. Ayasofya Sultan II. Selim Türbesi (1577) süpürgelikleri, Topkapı Takkeci İbrahim Ağa Cami (1592) ve Sultan Ahmet Cami (1617) hünkar mahfili bölümünde vazodan çıkan çiçek tasarımlı kompozisyonlar görülmektedir (Öney, 1976, s.68-69) .

Son olarak ise De Morgan'ın en çok etkilendiği Kara Memi üslubundan yapılmış olan ve De Morgan Vakfı Koleksiyonu'nda bulunan mavi karanfilli çini pano örnek olarak gösterilebilir. Mavi karanfil çini uygulamasında, merkezde bulunan hatayinin etrafında sümbüller simetrik bir hat oluşturmakta ve hançer yaprakları, karanfil ve laleler bu sümbülleri çevrelemektedir (Görsel 12 a). İznik çinilerinde hatayilerin merkezde olduğu ve farklı motiflerle harmanlandığı kompozisyonlar sıklıkla uygulanmaktadır. Rüstem Paşa Cami çini (Öney, 1976, s. 81) panolarında (Görsel 12 b) ve Eyüp Sultan Türbesi duvarlarında (Görsel 12 c) benzer kompozisyonlar küçük farklılıklara sahip çini panolar da görülmektedir.



Görsel 12. (a) De Morgan Vakfı Koleksiyonu ([http13](http://13)), (b) Rüstem Paşa Cami (Öney, 1976, s.81), (c) Eyüp Sultan Türbesi Çini Pano (Yazar Arşivi).

SONUÇ

İngiltere’de Sanatlar ve Zanaatlar Akımı’nın önde gelen isimlerinden biri olan William De Morgan’ın seramik ve çini sanat hayatı Chelsea (1872-1881), Merton Manastır’ı (1882-1888) ve Fulham (1888-1907) olarak üç evreden oluşmaktadır.

De Morgan Chelsea Döneminde, Lord Frederic Leighton’un (1830-1896) 1867 ve 1873 yıllarında İstanbul, İznik ve Şam gezilerinden aldığı çinileri Lord’un evinde uygulamıştır. Çalışma William De Morgan’ın sanat hayatındaki önemli noktalardan birisi olmuştur. Uyguladığı İznik çinilerinin motiflerini kendi çini tasarım ve üretimlerinde kullanmıştır. Sanatçının Lüster tekniğini geliştirmek adına yaptığı araştırmalar, ona Doğu çinilerini pek çok yönden tanıma fırsatı sağlamıştır. Osmanlı İmparatorluğu idaresinde bulunan Kahire’de seramik ve çini alanında yenileme çalışmalarında bulunduğu sırada yerel desen, boyama ve sır tekniklerini kullanmıştır. Tüm araştırma ve çalışmalarının sonucunda edindiği birikim ve etkileşim sayesinde William De Morgan’ın İznik çinilerine benzer ürünler yapmasına katkı sağlamıştır. Sanatçının müze ve koleksiyonlardaki eserlerin envanter kayıtları incelendiğinde Fulham döneminin sonuna kadar İslam sanatının motiflerinden etkilenecek çalışmalarına devam ettiği görülmektedir.

William De Morgan çalışmalarına en çok Osmanlı klasik dönemi üsluplarından biri

olan Kara Memi üslubuna yer vermiştir. Sanatçı İznik çinilerinde görülen karanfil, lale, zambak, gül, bahar dallarının bir vazo veya kökten çıkan kompozisyonları, sümbüllerin ana motifi çevrelemesi gibi detayları birebir uygulamış olup, bunun yanı sıra kıvrımlı rumi ve çiçek motiflerinden de etkilendiği ve çalışmalarında küçük farklılıklarla kullandığı görülmektedir. Osmanlı sanatlarında önemli bir yer tutan ağaç tasvirlerinde de form, çiçek bezemeleri ve motifleri benzer şekilde uygulamayı başarmıştır.

William De Morgan çinilerinde, Baba Nakkaş üslup grubuna benzeyen eserler incelendiğinde, ulama çinilerin birleşim yerlerinde bulunan hatayi motifleri, Çin bulutları, etrafını çevreleyen küçük dal ve yapraklar, kıvrımlı dairesel hatlar tüm detayları ile çinilere yansıtılmıştır. Çinilerde beyaz zemin, mavi ve turkuaz renklerle birebir İznik çini renkleri uygulanmıştır. Palmet kompozisyonlu bordürlerde motif, iç desenler, form ve renk olarak İznik çini özelliklerine sadık kalınarak kullanmıştır.

William De Morgan'ın araştırılan çini örneklerinde Saz üslubunu oldukça az ve genellikle Baba Nakkaş üslubu ile birlikte kullandığı anlaşılmaktadır. Leighton Evi çini kompozisyonlarında, Saz Üslubunu tırtıklı yapraklı hatayi motifini merkeze alarak uygulamıştır. Kıvrımlı dallarla bağlanan motiflerde ise Baba Nakkaş üslup özelliği olan yuvarlak hatlar mevcuttur. Üslubun önemli özelliklerinden hayvan figürlerini tercih etmediği ve kendi özgün yorumlarını katarak tasarladığı görülmektedir. Renk açısından beyaz zemin üzerine mavi, beyaz ve lacivert renkleri kullanılarak, ilham alınan İznik çinileri çizgisini takip etmiştir.

William De Morgan tasarımlarında, Osmanlı klasik dönemde oluşan üç üsluba ait İznik çini motiflerini ilk dönem kompozisyon ve motiflerinde birebir üretmiştir. Bu benzerlikler Sultan Ahmet Cami, Eyüp Sultan Türbesi, Topkapı Sarayı Harem Dairesi gibi yapıların çinilerinde gözlenmektedir. Morgan sanat hayatı boyunca İznik çini kompozisyonları içerisinde seçilen motifler ile klasik çizgide yeni tasarımlar yapmıştır. 16. yüzyıl İznik çini üslupları, 19. yüzyılda sanatçının çalışmalarında devam etmiştir.

KAYNAKLAR

- Aslanapa, O. (1965). Anadolu'da Türk Çini ve Keramik Sanatı. İstanbul: Türk Kültürü Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Aslanapa, O. (2004). Osmanlı Devri Mimarisi. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Atasoy, N. ve Raby, J. (1989). İznik Seramikleri. İstanbul: TEB Yayınları.
- Bilir, T. (2018). Batılı Bir Sanatçının Yorumuyla Şam İşi Üslubunda İznik Çinileri: William De Morgan, Sanat ve Tasarım Dergisi. (22), 49-69.
- Catleugh, J. (1983). William De Morgan Tiles. Londra: Somerset.
- De Morgan, W. (1892). Lustre ware, Journal of the Society for Arts. 40 (2066). s.756-764.
- Derman, F.Ç. ve Duran, G. (2010). Şah Kulu, TDV. İslam Ansiklopedisi içinde (s.283-284). C.38. İstanbul.
- Davies. N. (2011). Avrupa Tarihi. M.A. Kılıçbay (Ed.). İstanbul: İmge Yayınevi.
- Eyice, S. (1995). Eyüp Sultan Külliyesi, TDV İslam Ansiklopedisi içinde (s.9-12). C.12. İstanbul.
- Gracia, G.J. (2020). El Orientalismo En La Producción Cerámica De William De Morgan (1839-1917): Las Corrientes Persa, Iznik Y Andalusi, El Futuro del Pasado. no.11, s. 53-81.
- Gibson, M. (2020). An Oriental Kiosk': The Building of the 'Arab Hall, at Leighton House in London. London: Orientations. Vol. 52. No.2. March/ April. s. 2-14.
- Gombrich, E.H. (2006). Sanatın Öyküsü. (Çev: E. Erduran, Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Goodman, J. (2000). William De Morgan at Merton Abbey, Journal of William Morris Studies. 13(4). s.16-20.
- Higgins, R., and Robinson, C.S. (2010). William De Morgan Arts and Crafts Potter. Oxford: Shire Publication.
- Hagedorn, A. (2005). European Tiles of The 19th Century Produced For The Islamic World. S. Ögel (Ed.), Sanat Tarihi Defterleri içinde (s. 34-55). S.9. İstanbul: Ege Yayınları.
- Kuban, D. (2021). Osmanlı Mimarisi. İstanbul: Yem Yayınları.

- Mahir, B. (1986). Saray Nakkaşhanesinin Ünlü Ressamı Şahkulu ve Eserleri. Topkapı Sarayı Müzesi Yıllığı 1 içinde (s. 113-30).
- Mahir, B. (1987). Osmanlı Sanatında Saz Üslubundan Anlaşılan, Topkapı Sarayı Müzesi Yıllığı 2 içinde (s. 123-33).
- Öney, G. (1976). Türk Çini Sanatı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Porter, V. (2008). Islamic Tiles. London: British Museum Press.
- Roberts, M. (2018). The Resistant Materiality of Frederic Leighton Arab Hall. British Art Studies. N.9.
- Rogers, M. (1992). Kara Mehmed Çelebi (Kara Memi) and the Role of the Sernakkaşan, Süleyman the Magnificent and His Time. G. Veinstein (Ed.). Paris.
- Sinemoğlu, N. (1996). 16 Yüzyıl Çinilerinde Motif Zenginliği, Profesör Doktor Şerare Yetkin Anısına Çini Yazıları içinde (s. 125-154). İstanbul: Sanat Tarihi Derneği Yayınları.
- Stearns, P.N. (2021). Dünya Tarihinde Sanayi Devrimi. (Çev: N. Soysal). Ankara: Say Yayınları.
- Tanman, M.B. (1991). Atik Valide Sultan Külliyesi, TDV İslam Ansiklopedisi içinde (s.68-73). C.4. İstanbul.
- Ünver, S. (1958). Fatih Devri Saray Nakışhanesi ve Baba Nakkaş Çalışmaları. İstanbul: İÜ Milli Kültür Eserleri Tesisi.
- Yenişehirlioğlu, F. (2021). Değişim Anları, Aktörler ve Yorum: Seramik Ustaları, İznik Üslubu ve Yeniden Yorumlamalar, Bizans, Selçuklu ve Osmanlı Topraklarında Kültürel Üretim Aracı Olarak Sırlı Kaplar içinde (s. 27-61). Koç Üniversitesi Yayınları.
- Yenişehirlioğlu, F. (2002). Osmanlı Klâsik Döneminde Kültür ve Sanat, Türkler Ansiklopedisi içinde (s. 1609-1633). C.11. Ankara: Yeni Türkiye Yayınları.

İnternet Kaynakları

- http 1. Görsel 2. (a) https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_1980-0307-138 (Erişim Tarihi: 28.10.2021).
- http 2. <https://www.demorgan.org.uk/> (Erişim Tarihi: 05.04.2022).
- http 3. <https://www.demorgan.org.uk/exhibitions-2/de-morgan-museum-cannon-hall/> (Erişim Tarihi: 26.05.2022).
- http 4. Görsel 3. (a) <https://collections.vam.ac.uk/item/O163492/tile-de-morgan-william/> (Erişim Tarihi: 02.12.2021).
- http 5. Görsel 3. (b) <https://collections.vam.ac.uk/item/O163512/tile-de-morgan-william/> (Erişim Tarihi: 02.12.2021).
- http 6. Görsel 3. (c) <https://www.demorgan.org.uk/collection/islamic-palmette-and-leaf-tile-repeat-a-3/> (Erişim Tarihi: 19.10.2021).
- http 7. Görsel 5. (a) <https://www.demorgan.org.uk/collection/snake-and-symmetrical-pattern-tile-panel/> (Erişim Tarihi: 24.10.2021).
- http 8. Görsel 6. (a) <https://www.demorgan.org.uk/collection/4631/> (Erişim Tarihi: 24.10.2021). <https://www.demorgan.org.uk/collection/4621/> (Erişim Tarihi: 24.10.2021).
- http 9. Görsel 8. (a) <https://www.demorgan.org.uk/collection/4623/> (Erişim Tarihi: 26.10.2021).
- http 10. Görsel 9. (a) <http://www.nationaltrustcollections.org.uk/object/1287832> (Erişim Tarihi: 19.10.2021).
- http 11. Görsel 10. (a) <https://collections.vam.ac.uk/item/O233189/tile-panel-de-morgan-william/> (Erişim Tarihi: 29.09.2021).
- http 12. Görsel 10. (c) <https://www.demorgan.org.uk/collection/prunus-leaf-tile-panel/> (Erişim Tarihi: 01.12.2021).
- http 13. Görsel 12. (a) <https://www.demorgan.org.uk/collection/iznik-floral-tile-panel/> (Erişim Tarihi: 30.10.2021).

EXAMPLES OF BAG DESIGN FROM WASTE LEATHER PARTS AS MATERIAL WITHIN THE SCOPE OF SUSTAINABILITY

• Lec. Dr. Yasemin KOPARAN* • Prof. Dr. Hatice HARMANKAYA**

ABSTRACT

Problems such as ineffective use of limited natural resources, pollution of natural water resources, global warming, pollution of soil and air necessitate the research of renewable, sustainable and usable alternative resources and techniques. Leather is a healthy, long-lasting, timeless material used in clothing, shoes, accessories and lifestyle products. Undesirable environmental wastes emerge due to the fact that leather businesses have liquid, gas and solid wastes, and the excessive use of chemicals and resources such as energy and water while transforming rawhides into leather products. Environmental wastes have increased the effective use of resources and the need for usable alternatives of waste materials in industrial areas in terms of sustainability. In the study in which the qualitative research method was used, an action research was conducted. Within the scope of the study, 8 bags were designed and produced from waste leather pieces. During the planning stage of the designs, the sketches of the bag forms were drawn at first. In the development of the designs, the general forms of the bags, the sizes, types and colors of the leather pieces were taken into consideration, and the patterns for creating the surface were studied. Colored waste Nappa leathers sized between 1.5 mm and 2 mm were used for bags. The tessellation method, one of the zero-waste design techniques, was used to obtain products from leather pieces in the study. The study aimed to contribute to both the environmental and economic aspects of sustainability with bag designs made with waste leather.

Keywords: Design, Sustainability, Leather, Waste Material, Bags.

* Selcuk University, Faculty of Artchitecture and Design, Handicraft Department, yaseran@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-4056-7744

** Selcuk University, Faculty of Artchitecture and Design, Fashion Design Department, harmankayahatice@hotmail.com ORCID: 0000-0001-6375-7586

SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KAPSAMINDA MALZEME OLARAK ATIK DERİ PARÇALARINDAN ÇANTA TASARIM ÖRNEKLERİ

• Öğr. Gör. Dr. Yasemin KOPARAN* • Prof. Dr. Hatice HARMANKAYA**

ÖZET

Sınırlı doğal kaynakların verimsiz kullanımı, doğal su kaynaklarının kirlenmesi, küresel ısınma, toprak ve havanın kirlenmesi gibi sorunlar yenilenebilir, sürdürülebilir ve kullanılabilir alternatif kaynak ve tekniklerin araştırılmasını zorunlu kılmaktadır. Deri giyim, ayakkabı, aksesuar ve yaşam tarzı ürünlerinde kullanılan sağlıklı, uzun ömürlü, zamansız bir malzemedir. Deri işletmelerinin sıvı, gaz ve katı atıklarının olması, ham derileri deri ürünlerine dönüştürürken kimyasalların ve enerji, su gibi kaynakların aşırı kullanımı nedeniyle istenmeyen çevresel atıklar ortaya çıkmaktadır. Çevresel atıklar, kaynakların etkin kullanımını ve endüstriyel alanlarda sürdürülebilirlik açısından atık malzemelerin kullanılabilir alternatiflerine olan ihtiyacı artırmıştır. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada eylem araştırması yapılmıştır. Çalışma kapsamında atık deri parçalarından 8 adet çanta tasarlanmış ve üretilmiştir. Tasarımların planlanması aşamasında öncelikle çanta formlarının eskizleri çizilmiştir. Tasarımların geliştirilmesinde çantaların genel formları, deri parçaların boyutları, türleri ve renkleri dikkate alınmış, yüzey oluşturmak için desenler çalışılmıştır. Çanta yapımında 1,5 mm ile 2 mm arasında değişen renkli atık napa deriler kullanılmıştır. Çalışmada deri parçalardan ürün elde etmek için sıfır atık tasarım tekniklerinden biri olan mozaikleme yöntemi kullanılmıştır. Çalışmada atık deri ile yapılan çanta tasarımları ile sürdürülebilirliğin hem çevresel hem de ekonomik boyutuna katkı sağlanması hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım, Sürdürülebilirlik, Deri, Atık Malzeme, Çanta.

* Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, El Sanatları Bölümü, yaseran@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-4056-7774

** Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Moda Tasarımı Bölümü, harmankayahatice@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-6375-7586

1. INTRODUCTION

Rapid population growth in the world leads to unconscious use of natural resources, increased environmental damage and rapid consumption of industrial raw material resources. This leads to increased pollution, instability and the collapse of industrialized societies (Bürdek, 2005, s. 62). The earth has limited raw material resources due to both its geological structure and elemental distribution. The factors that cause the raw material problems in the world can be listed as population growth, industrialization, environmental pollution and global warming. There is a close relationship between living standards and raw material consumption. As the welfare of the societies increases, raw material consumption also increases. In this respect, as the number of countries reaching the industrialization stage increases, world raw material consumption will increase and the reserves will be depleted in a short time. Environmental pollution occurs in the processes of turning raw materials into products. According to Avaner (2019, s: 847), industrial greenhouse gas emissions, known as the primary cause of climate change, change the natural structure of the atmosphere and increase the amount of natural greenhouse gas in the atmosphere. This increase disrupts the balance of solar radiation, and the greenhouse effect causes the earth to warm up more than it should. This warming causes difficulties in accessing food, clean water and raw material resources. According to the Resource Efficiency report by the Center of Excellence in Cleaner Production Technologies, the public and private partnership “Resource Efficiency in Production and Recycling” has been carried out in EU countries, including France, Germany, Italy, Hungary, Spain and England since 2009. Resource efficiency potentials in these countries have been assessed. In the EU countries mentioned in the study, it has been determined that approximately 40% of the operating costs are raw materials, and approximately 50% of this is energy and water costs. Based on natural raw material resources, energy and labour intensity, the textile, ready-made clothing and leather products industries are among the sectors that are both responsible and most affected in terms of rapid production and consumption (http 1).

Irresponsible consumption of resources and production of waste of quality and amount that may cause environmental problems are among the factors that disrupt the ecological balance and negatively affect environmental health and the sustainability of natural resources (Palabıyık, 1998, s. 46). The biggest factors increase deterioration of natural resources in recent years are climate changes and the increase in global warming and the unconscious use of resources. In this case, it has created the need to turn to sustainable alternatives in terms of production and consumption in the field of fashion and textile (Hailu, 2021, s. 377). To ensure sustainability, it is necessary to protect the environment

we have to ensure sustainable development. In order to ensure sustainable development, wastes have a great importance. Waste material should not only be seen as polluting the environment, but it is also a very good source of recycling (Valentin et. al, 2014, s. 158). Sustainability aims to be continuous by driving innovation, increasing business success and leading to a better quality of life. In this case, it increases competition by engaging in new searches in economic, social and environmental fields, and connects the business and customers (Ashton, 2018, s. 2). Also, sustainability is an approach that is sensitive to the environment and respectful to natural resources, together with ecological designs. Sustainability also consists of products designed with recyclable, biodegradable materials that aim to obtain the raw material from the region where they are located, thus planning to eliminate the damage to the environment due to possible air pollution during transportation (Güneş and Demiraslan, 2020, s. 81).

As a material, leather has always taken its place in the fashion sector as raw material and product because it is not harmful to human health, has a long expected life, creates style in terms of color, design and texture with fashion trends. Leather has the feature of breathing as well as being durable and flexible. Leather is widely used in the production of shoes, bags, clothes, upholstery and various other products. The leather industry has a unique feature due to the unique texture of the leather which is the raw material of the sector, and its ability to sustain this texture up to the consumer. However, the leather industry causes a large amount of waste in different forms such as solid, liquid and gas in the tannery and leather product manufacturing processes (Özgünay et al., 2007, s. 1899; Kanagaraj et al., 2015, s. 2).

Today, the concept of sustainability has gained importance in the leather sector, as in other industrial sectors. Leather is the most produced and waste material in the world (Pringle et al., 2016, s. 545). Various chemicals are used to transform and process rawhides into commercially valuable leather. The chrome tanning method is the most widely used and 90% of the world leather production uses this method due to its ease of use and the roughness of the leather skin (Bacardit et al., 2015, s. 197). However, chrome contains chemicals and is very harmful to the environment, so the use of chrome is a controversial issue. It is difficult to biodegrade leathers made with the chromizing-tannery system, which is a serious threat to the environment. The mismanagement of these wastes causes serious pollution problems and disrupts the ecological balance (Greenwell et al., 2016, s. 314). The European Green Deal (European Commission, 2019) has put forward the Circular Economy Action Plan, where good competition can be achieved and living in a greener and cleaner Europe. According to this plan, it aims to contribute to the economy, environment and raw material resources by transforming wastes into products within

their life cycle. For this reason, ways to add leather waste which are an important pollutant to production must be found (Arbizu et al., 2021, s. 2). Despite the great economic value and importance of the leather industry, it causes great harm to the environment. In addition to leather wastes from production, leather products cause solid accumulation after use (Dhayalan et al., 2007, s. 762). Leather waste is 400 tons worldwide only from the shoe industry. When leather waste is disposed of in the environment, it takes more than 60 years to degrade. By developing a vegetable tanning method to reduce the environmental impact of chromium pollution in the leather tannery, the degradation time of leather waste is shortened (Ariram and Madhan, 2017, s. 2). Leather waste is divided into various classes within itself. These are: 1- Wastes from tanneries 2- manufacturing phase; finished leathers are cut into shoes, clothing, furniture, etc. wastes remaining at this stage 3- products returned from the sale of leather products, wastes from damaged products 4- waste leathers generated when the consumer no longer needs the leather product used (Pringle et al., 2016, s. 545). Waste management is directly related to the economic, social and political situation of the countries. Example: It is easier to recycle waste products in high-income, industrialized countries. When waste is managed correctly, the need for natural resources and the damage to the environment are reduced (Alemu et al., 2021, s. 2788).

There are two methods of controlling the damage to the environment in animal hide production. The first is to prevent pollution and the second is to control pollution. There is “clean production” in preventing pollution and it prevents pollution (Valentin et al., 2014, s. 161). There is a close relationship between sustainable development and environmental protection. In addition, waste management has an important place in the concept of sustainability. Because waste does not only represent pollution but also a source of raw materials (Valentin et al., 2014, s. 158). When the waste leathers generated in the leather production process are converted correctly, it will be of great benefit to the environment and the economy. Environmental benefits by recycling, it will eliminate the polluting polymer materials in the waste leather and offer a livable place for humanity. The economic benefits are environmental resources have to be consumed in the leather production process and the waste of resources is reduced by using the waste leather by recycling (He et al., 2018, s. 78). It is to ensure the appropriate recycling of the waste leather provides energy savings and brings economic growth. In addition, recycling done correctly helps sustainable development planning. Recycling also has social benefits. It will support both the development and brand image of the leather producers, which aims to be environmentally friendly by recycling waste leather (He et al., 2018, s. 78; Pringle et al., 2016, s. 545).

Design as a problem solving process; it is an important gain that enables the emergence of new ideas, increases the quality of work with innovation and offers better living conditions (Ashton, 2018, s. 2). The first step of this announced itself under the name of “Green Design”. Since the 1960s of public hazards, such as resource depletion, environmental pollution and ecological damage has led to the emergence of Green Design (Yuan and Tang, 2021, s. 1). Green Design involves careful use of natural resources. In order to achieve this, it is necessary to reduce the consumption of disposable products and unnecessary packaging and to combat waste products. Green design also covers reuse of products and recycling of materials. In addition, it encourages the use of eco-label certified products (Martirani et al. 2006, s. 3).

Resource efficiency, United Nations Environment Program (UNEP), in order for natural resources to be accepted as sustainable production, the dimension of a product from production to consumption, which is called the life cycle of the product, must be reduced (Niemann et al., 2008, s. 150). The reuse of post-industrial waste in design contributes to green design and sustainability. Thus, they undertake a social responsibility duty by displaying a sensitive and conscious approach to the idea of protecting the environment and the use of natural resources (Gürler et. al, 2018, s. 142).

The study aims to evaluate the waste leather pieces that occur during the saddlery and garment leather production stage. The study aims to provide environmental and economic sustainability by producing bag designs in various models using waste leather pieces and additional materials. The study was carried out in two stages within the scope of the qualitative research method and the action research model was used. Action research includes studies in which researchers are involved in the practice process to understand and solve the problems, arisen in that course of time. Action research is a flexible and process-oriented approach (Yıldırım and Şimşek, 2008, s. 78). As the first stage of the study, a literature review was made, and the data obtained were transferred within the framework of the research. The second stage of the study is the practice stage, covering the bag production period. New designs were created with leather pieces from textile industry production waste. During the planning stage of the designs, the sketches of the bag forms were drawn at first. In the development of the designs, the general forms of the bags, the sizes, types and colors of the leather pieces were taken into consideration, and the patterns for creating the surface were studied. The study aimed to contribute to both the environmental and economic aspects of sustainability with bag designs made with waste leather pieces. The bag was chosen within the scope of the research because it is the most preferred and added value product among clothing accessories. In addition, the applications are built on the bag, as its surface is large and therefore it allows the use

of more waste leather in the design.

When the studies on the redesign of leather waste are examined, it is seen that there are mostly studies in the sector that include the products of fashion brand enterprises. In the study of Imre (2021), in which the shoe industry was examined in terms of production processes and waste, shoe samples made with recycling by the Nike brand were examined.



Picture 1: Nike Recycled Material “Trash Talk” Basketball Shoe, (İmre, 2021, s.58).

Most of the studies carried out are based on recycling examples in the sector, especially by brand businesses. Practical studies in which wastes are turned into granules and used in the design as well as without professional recycling are very few. Recycling a manufactured product is very costly. Therefore, it is important to reuse the waste parts as they are in the design.

In the study conducted by Karaođlan (2021), designer examples made using leather and knitting are included, and especially the vest design in which leather pieces are combined with knitting is presented. In the study where suede leather was used, emphasis was placed on sustainability.



Picture 2: Leather Pieces and Knit Combination Cloth (Karaođlan, 2021, s.29).

In the study conducted by Özdemir (2023) on recycling examples in handicrafts, fifty-two handicraft products in which were used many waste materials included.



Picture 3: *Painting From Pieces of Leather, Ensar Akdoğan (Özdemir, 2023, s.23).*

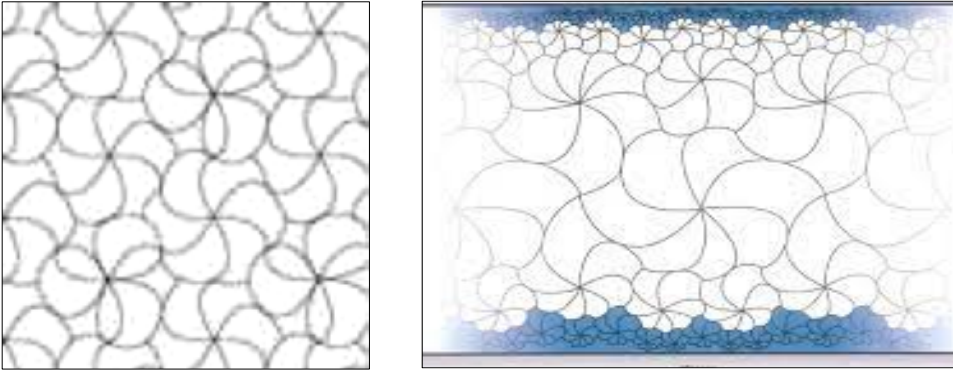
In the study conducted by Bayramoğlu (2019) on the transformation of wastes into products with high added value in the leather industry, accessory designs were made from waste leather pieces (Picture 4). In the related research, four necklace and earring design examples are presented, emphasizing the sustainability of leather waste.



Picture 4: *Examples of Accessories from Waste Leather (Bayramoğlu, 2019, s. 49-52).*

In this study, various bag models were produced by using waste leather pieces that are planned to be discarded while making saddlery and clothing products in the leather industry. Thus, waste leather was utilized to ensure sustainability and fashionable and useful new design bags were created. The bag designs were planned by Yasemin Koparan and the production process was completed with the atelier team Meryem Bozburun, Melike Genç, Havane Adalış, Nuray Çiçek, Zeynep Taş, Abdussamed Avcı, Tuba Özbek.

The zero-waste method, which emerged as a part of sustainability, was used in the studies. The purpose of zero-waste design is to eliminate the generation of waste or to minimize the amount of waste during the design and production stages (McQuillan, 2011; s. 90, Niinimäki, 2013, s. 18). It aims to produce within the “zero waste, zero loss” principle. One of the most important and pioneering works in zero-waste design belongs to McQuillan. McQuillan (2011) developed four approaches to zero-waste fashion design: tessellation, jigsaw puzzle, embedded jigsaw puzzle, and multiple fabric methods. Because of the explanations, the tessellation method (Picture 5), one of the zero-waste design techniques, was used to obtain products from leather pieces in the study. The tessellation method creates geometric shapes and patterns that repeat by fitting perfectly together, with no gaps between them (McQuillan, 2011, s. 91).



Picture 5: Holly McQuillan First Mosaic Design (McQuillan, 2011, s. 91).

Escher tessellation technique was created as combinations of unit elements comprising geometric shapes. Escher commented about the regular division of a plane as follows: “A plane assumed to be limitless in all directions can be covered or divided by similar geometric shapes placed next to one another without gaps, and these can continue indefinitely as long as there exist certain rules” (An and Jang, 2023, s. 5). The best-known example of the use of mathematics in the arts (Picture 6) is M.C. Escher’s works (Gagern and Richter-Gebert, 2009, s. 25).

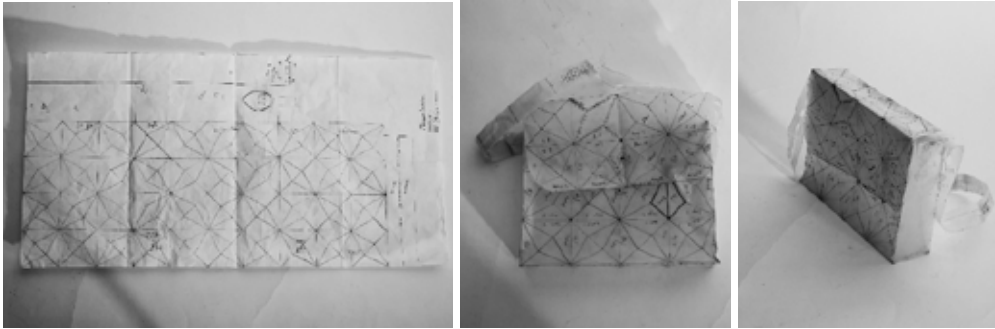


Picture 6: M. C. Escher in 1939 *Famous Lizards Drawn by Tessellation Method and Lizards Reaching for the Circle Limit* (Gagern and Richter-Gebert, 2009, s. 25, 26).

Colored waste Nappa leathers sized between 1.5 mm and 2 mm were used for bags in the research. Nappa leather is obtained by tanning lamb, sheep, goat, calf and cow leathers, usually with chromium salts. These leathers have smooth or granular grain and they are thin, soft, flexible and durable in various colors (Özdemir and Kayabaşı, 2007, s. 80). It is more water-resistant than other types of leather. It is generally used in shoes, bags and the textile industry.

2. SUSTAINABLE BAG DESIGNS

In this part of the research, bag designs and features obtained by using waste leather are included. Taking into account the structure, material and technical characteristics of the waste pieces, leather surface studies were carried out with the least waste.

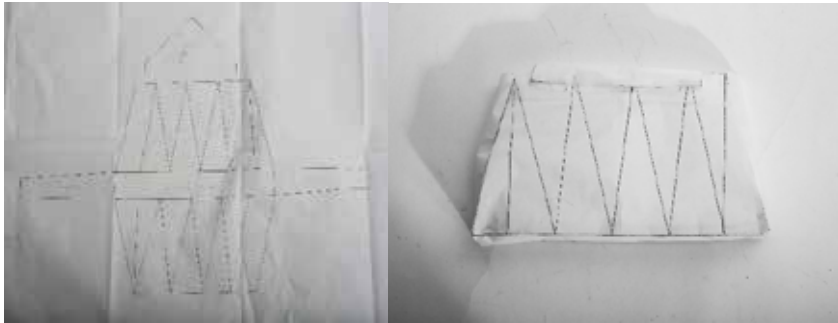


Picture 7: *Design Sketch of Bags from Waste Leather* (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).



Picture 8: *Production of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

In the produced bag (picture 8), as a requirement of the tessellation technique, geometric lozenges and triangular patterns were included on the surface. Geometric forms are intertwined without leaving any spaces. Appropriate colors were brought together, and the leather pieces cut in geometrical forms were placed on adhesive interlining. The edges were pierced with leather piercing tools. Leather pieces were stitched with waxed thread by using the cross needle method, one of the leather stitching methods. The loop stitch method was used for the edges. Closed staples were used in the middle of the patterns as decoration. The bag was designed as one piece except for the expendables. Chain and leather pieces were used as the handle.



Picture 9: *Design Sketch of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

The bag model was created on sketch paper (Picture 7). In the designed bag model, the pattern design was drawn by using the tessellation method, one of the zero-waste methods. A three-dimensional view was given during the design process. Since the purpose is to create less waste, a square flap bag model was preferred by avoiding curved forms.



Picture 10: *Production of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

In the bag model in picture 10, a wide-bottomed and narrowed-top model with a flap was preferred for the form of the bag. The back, front, flap and expendables were worked as separate parts. Triangle cut waste leather pieces of different colors were placed on the adhesive interlining to form a composition. The edges were pierced with leather piercing tools. Leather pieces were stitched with waxed thread by using the diagonal stitching method, one of the leather stitching methods. The flap and expendables of the bag were made of one piece of leather. The loop stitch method was used for the flap edges. Metal accessories are preferred on the handle and flap.



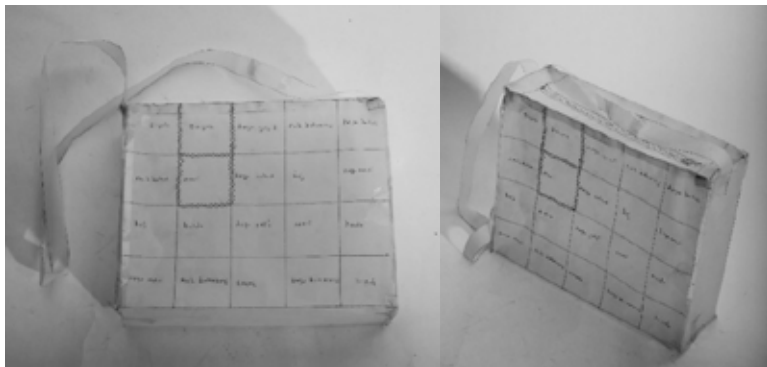
Picture 11: *Design Sketch of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

The bag model was created on sketch paper (Picture 11). In the designed bag model, the pattern design was drawn by using the tessellation method, one of the zero-waste methods.



Picture 12: *Production of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

In the bag model in picture 12, rectangular cut waste leather pieces were used on the surface. Geometric rectangular pieces were used on the flap of the bag, which was in a rectangular form. The back, front, flap and expendables were worked as separate pieces. Rectangular leather pieces of different colors were brought together and placed on the adhesive interlining. The edges were pierced with leather piercing tools. Leather pieces were stitched with waxed thread by using the diagonal stitching method, one of the leather stitching methods. The cross-needle method was used for stitching the edges, and the loop stitch method was used for stitching the flap. The expendables were made from one piece of leather. The handle was made entirely from leather.



Picture 13: *Design Sketch of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

The bag model was created on sketch paper (Picture 13). In the designed bag model, the pattern design was drawn by using the tessellation method, one of the zero-waste methods.



Picture 14: *Production of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

In picture 14, on the surface of the bag, square-cut waste leather pieces were used. The bag was designed in a square form without a flap and a zipper was used for closing. The back, front, flap and expendables were worked as separate pieces. Square leather pieces of different colors were brought together and placed on the adhesive interlining. The edges were pierced with leather piercing tools. Leather pieces were stitched with waxed thread by using the double-cross needle method, one of the leather stitching methods. Colored wooden beads were used on the front surface of the bag while assembling. Metal and leather are used in the handle part. Leather binding was passed between the metals.



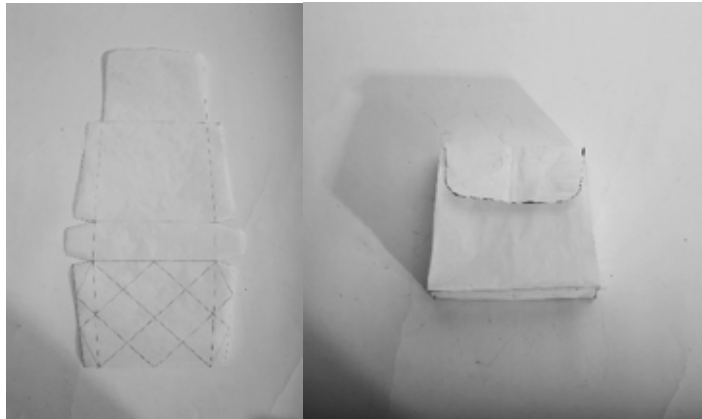
Picture 15: *Design Sketch of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

The bag model was created on sketch paper (Picture 15). In the designed bag model, the pattern design was drawn by using the tessellation method, one of the zero-waste methods.



Picture 16: *Production of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

In picture 16, a square, wide-bottomed and narrowed-top model with a flap was preferred for the form of the bag. The back, front, flap and expendables were worked as separate parts. The flap and expendables were made of one piece of leather. The matching colors of the waste leather pieces were brought together and placed on the adhesive interlining. The edges were pierced with leather piercing tools. Leather pieces were stitched with waxed thread by using the cross needle method, one of the leather stitching methods. Metal and leather were used in the handle part.



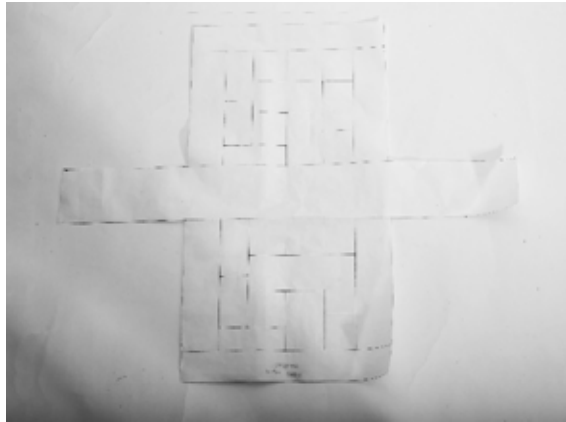
Picture 17: *Design Sketch of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

The bag model was created on sketch paper (Picture 17). The back and cover part of the bag was used as a whole piece of leather. On the front and bellows parts, the pattern design was made using the tessellation method, one of the zero-waste methods. With the waste leather pieces on hand.



Picture 18: *Production of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

In the picture 18 a rectangular and lidded model was preferred in the form of a bag. Metal clips were used to close the bag. The waste leather pieces in colors cut in rectangular forms were placed on the adhesive interlining to form a shaped form. The edges were pierced with a punch tool. The double cross technique, one of the leather joining methods, was used. Pieces of leather were joined together with waxed rope. The wrapping technique was applied at the base of the bag and the single cross needle technique was applied on the edges. The cover edge was covered with leather bias. On the handle part, a piece of leather and a metal chain were used.



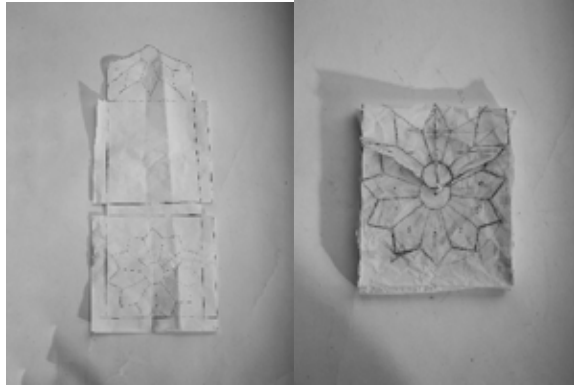
Picture 19: *Design Sketch of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

The bag model was created on sketch paper (Picture 19). In the designed bag model, the pattern design was drawn by using the tessellation method, one of the zero-waste methods.



Picture 20: *Production of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

In picture 20, the bag created in a square form is without a lid. Zipper is used to close the bag. On the front and back of the bag model, waste leather pieces of different sizes were used in rectangular forms. Front, rear, and bellows were worked as separate parts. One size of waste leather was used in the bellows and zipper section. The edges were pierced with a punch tool. Pieces of leather in the bag were joined to each other using waxed rope with the double cross needle technique. A short waste leather handle was used in the bag. Herringbone decoration was made with waxed ropes in different colors on the handle.



Picture 21: *Design Sketch of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

The bag model was created on sketch paper (Picture 21). In the designed bag model, the pattern design was drawn by using the tessellation method, one of the zero-waste methods.



Picture 22: *Production of Bags from Waste Leather (Yasemin Koparan Personal Archive, 2021).*

The bag in picture 22 was designed in rectangular form and as a closed model. The back of the bag was made of a single piece of leather. The cover, front and bellows of the bag were created with the waste leather pieces on hand. Considering the existing piece waste on hand, a flower motif appearance was created from yellow leather pieces. The bellows is added according to the amount of waste parts. The edges were pierced with a punch tool. Using the double cross technique, which is one of the leather joining methods, piece of leather was joined together with waxed rope. A long handle was preferred in the bag in regard to be suitable for cross use. The edges of the handles were wrapped obliquely with waxed rope.

CONCLUSION

In recent years, consumers and enterprises have begun to attach importance to the raw material and material content of the products, ethical values in production, production conditions, and natural requirements. Especially after the pandemic, people have tended to prefer sustainable and environmental products more in order to protect nature. Leather as a material has always taken its place in the production sector as raw materials and semi-finished products, as it has a long lifespan and creates a style in terms of colour, design and texture. In this context, leather is widely used in the textile arts for centuries, the production of shoes, accessories, bags, clothes, upholstery and various other lifestyle products.

Despite the great economic value and importance of the leather industry, it causes huge

harm to the environment due to the chemicals used in layering. Leather products cause the accumulation of solid matter after their use, as well as the leather wastes from production. The mismanagement of these wastes causes serious pollution problems and disrupts the ecological balance. In the textile and ready-made clothing industry, synthetic leathers called artificial leather are used, apart from genuine leather. However, petroleum-based chemicals such as polyvinyl chloride (PVC) or polyurethane are also used in the production of artificial leather. Artificial leather, especially used in the clothing industry, is very harmful to human health and the environment. For this reason, insufficient recycling of such materials causes environmental pollution. Since it is not possible to prevent the production and use of these and similar materials, consideration should be given to the evaluation of wastes. Since leather has a long lifespan, it is necessary to focus on the wastes generated in production. These reasons necessitate a more efficient use of raw material resources. All these negative effects have made it necessary to develop innovative materials, products, methods and designs by making use of environmentally friendly resources.

In the manufacturing industry, models are cut using patterns for saddlery and clothing. Thus, the remaining pieces are thrown away as waste material. Leather wastes do not disappear and dissolve in nature for many years. Therefore, especially in the leather industry, sustainability and recycling are very important in terms of waste management in the new generation business approach.

In this study, original bag designs were created from leather pieces, which are leather industry waste, and transformed into products with low cost but high added value. Products made from waste leather pieces are appropriate for mass production in the leather industry. Usable and producible examples are presented as bag models created by recycling waste and having low cost, design aesthetics and originality. It is aimed to contribute to sustainability by raising awareness with the results obtained. While designing the bags, the mosaic technique, which is one of the zero waste molding methods, was used. In accordance with the chosen zero waste technique, generally triangular, square and rectangular geometric shapes were used in the designs. Sketches were made on parchment at first in order to create a surface from waste pieces in the designs. In addition to the use of waste leather pieces, attention was paid to include the existing waste leather pieces in the designs with the least waste. Waste leather pieces were evaluated with cutting little or no cutting as possible. In terms of colour, the most compatible ones of the waste leathers at hand are brought together in the designs. In the production phase, mostly diagonal wrapping and double cross wrapping stitching techniques were used as joining and decoration.

In this study, it was concluded that the structural properties, sizes and colours of the waste leathers affect the bag designs and they are very important in terms of surface and form creation. It has been seen that all kinds of waste leather can be used in terms of design and have design value, and that waste leathers can be shaped within the framework of design infinity in accordance with their types and sizes.

The waste of leather, which has a long life as a material, must be evaluated unconditionally both after production and after the user. Design includes processes that can achieve quite different and unique results within the scope of human mind and his/her abilities. In this context, leather waste can turn into many different design products and models depending on the visions of designers. In terms of the durability of the leather and the use of waste leather in terms of design, the most suitable design product was considered to be the bag.

Especially in the new world order, where natural resources are depleted and there are difficulties in raw materials, awareness has been tried to be created in the study in terms of the sustainability of animal skin. When the literature on the subject is examined, it is observed that the studies on leather have gained momentum in the last 20 years, but it is observed that the researches are still limited in number. Day by day, the traditional natural fiber and leather raw material resources are decreasing and cannot adequately respond to consumption, every research to be done in this field is of great value. In the leather sector, it is necessary to prevent waste generation at the first stage or to reduce the amount of waste resulting from production as much as possible. In cases where wastes cannot be prevented or reduced in production, design methods for obtaining recycling or reusable products should be researched so that the wastes can be re-evaluated.

The designs created are prototypes and are presented with technical features that can be applied and produced by non-professional people. It is expected that it will set an example for those who want to produce with small parts that can be obtained free of charge, especially from leather producing businesses. In terms of businesses, the features of the presented bag designs have been developed with machinery and equipment and have been designed in a usable structure.

In the study, examples are given for transforming them into design products with high commercialization potential with a completely zero waste logic without the need for much technical knowledge in the fields of textile and handicrafts. It was emphasized that redesigns can be obtained from post-production wastes of surface materials, especially in terms of leather or textile. In this context, it has been revealed that new designs should be made from waste materials, especially due to the problems experienced in

the world regarding raw materials. Contrary to fast production and consumption, slow consumption should be adopted. Awareness studies should be carried out on the need for manufacturers and consumers to respect design products. In order to reveal their products, designers must be create nature-friendly and ecological products based on the concept of sustainable design. Within the scope of sustainability, efforts should be increased to contribute to the circular economy in our country by upcycling regardless of the type of waste.

REFERENCES

- Alemu, K., Assefa, T., Debebe, A., Solomon, B., Hailu, Y. (2021). "Goods Reinforcement from Waste Leather, Fabric, and Low-Density Polyethylene by Using Plant Binder", *Polymer Composites*, 42(6), 2787-2794. DOI: 10.1002/pc.26013.
- An, M. H., & Jang, A. R. (2023). Development of Textile Pattern Design by MC Escher's Tessellation Technique Using Chaekgeori Icons. *Fashion and Textiles*, 10(1), 1-19.
- Ariram, N., Madhan, B. (2020). "Development of Bio-Acceptable Leather Using Bagasse", *Journal of Cleaner Production*, <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.119441>.
- Arbizu, M., V., Bou, S., P., Ros, A., Z., Gomez, C., M. (2021). "From the Leather Industry to Building Sector: Exploration of Potential Applications of Discarded Solid Wastes", *Journal of Cleaner Production*, 291, 125960, 1-12.
- Ashton, E., G. (2018). "Analysis of Footwear Development from The Design Perspective: Reduction in Solid Waste Generation", *Strategic Design Research Journal*, 11(1), 2-8 January-April, Unisinos – Doi: 10.4013/sdrj.2018.111.01
- Avaner, E., (2019). "Küreselleşmenin Sonucu Küresel Isınma Dünyayı Yok Etmeden Yeni Bir Ekonomik Sistemi Benimsemek", *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 21(3), 843-855.
- Bacardit, A., Baquero, G., Sorolla, S., Olle, L. (2015). "Evaluation of a New Sustainable Continuous System For Processing Bovine Leather", *Journal of Cleaner Production*, 101, 197-204.
- Bürdek, B., E. (2005). "Design: History, Theory and Practice of Product Design", Walter de Gruyter, ISBN-10: 3764370297
- Dhayalan, K., Nishad F, N., Gnanamani A., Raghava Rao J., Unni Nair B., Ramasami T. (2007). "Biodegradability of Leathers Through Anaerobic Pathway", *Waste Management*, 27, 760-767.
- Bayramoğlu, E. E. (2019). "Sürdürülebilir İşletmecilik Anlayışı: Deri Sanayinde Atıkların Katma Değeri Yüksek Ürüne Dönüştürülmesi/ Sürdürülebilir Yönetim Anlayışı: Deri Sektöründe Atıkların Katma Değeri Yüksek Ürünlere Dönüştürülmesi", *Uluslararası İşletme ve Pazarlama Kongresi*, 46-53.

- Greenwell, M., Sarker, M., Rahman, P., K. (2016). “Biosurfactant Production and Biodegradation of Leather Dust from Tannery”, the Open Biotechnology Journal, 10(1), 312-325.
- Güneş, S., Demirarslan, D. (2020). “Sürdürülebilirlik ve Mobilya Tasarımında Çevreci Yaklaşımlar”, Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 5(6), 81-99.
- Gürler, K., D., Kılıç, E., Güllü, S. (2018). “Sustainable Product Design and Examples of Leather Material Recycling”, Annals of the University of Oradea Fascicle of Textiles, Leatherwork.
- Hailu, Y. (2021). “Application of Modular Design in Upcycling Solid Leather Waste: A Sustainable Development Approach from Ethiopia”, Fashion Practice, 13(3), 376-390, DOI: 10.1080/17569370.2021.1974195.
- He, S., Wang, Y., Li, X., Liu, H. (2018). “Research on Recycling of Waste Leather Produced in Leather Manufacturing Process Based on Supply Chain Management”, <https://doi.org/10.24264/lfj.18.2.1>
- Imre, H. M. (2021). “Üretim Süreçleri ve Atık Bakımından Ayakkabı Sektörünün Çevreye Etkisi ve Geri Dönüşüm Uygulamaları”, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8(2), 52-61.
- Kanagaraj, J., Senthilvelan, T., Panda, R.C., Kavitha, S. (2015). “Eco-Friendly Waste Management Strategies for Greener Environment Towards Sustainable Development in Leather Industry: A Comprehensive Review”, Journal of Cleaner Production, 89, 1-17.
- Karaođlan, H. (2021). “Deri ve Örgünün Kıyafetlerinin Tasarımlarında Kullanılması (Yelek Örneđi)”. International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS), 7(1), 17-32.
- Martirani, L. A., Andrade, T., O., Velasco, G. N., Lima, S., T. (2006). “Sociedade de Consumo E Ambiente: Valores Sociais”, Necessidades Psicológicas E Nova Educação. In: Encontro Da Anppas, 3, 1-16.
- McQuillan, H. (2011). Zero-Waste Design Practice: Strategies and Risk Taking For Garment Design. Alison Gwilt and Timo Rissanen (Eds.), Shaping Sustainable Fashion: Changing the Way We Make and Use Clothes, Earthscan LLC, Washington, USA, 83-99.
- Niinimäki, K. (2013). Sustainable Fashion: New Approaches, Helsinki, Finland, Aalto Arts Books.

- Niemann, J., Tichkiewitch, S., Westkämper, E. (2008). Design of Sustainable Product Life Cycles. Springer Science & Business Media.
- Özdemir, M., Kayabaşı, N. (2007). Geçmişten Günümüze Dericilik, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Özdemir, M. (2023). “El Sanatlarında Sürdürülebilirlik Ve Geri Dönüşüm Örnekleri”, the Journal of Academic Social Science Studies, 11 (141), 17-33.
- Özgünay, H., Çolak, S., Zengin, G., Sari, O., Sarıkahya, H., Yüceer, L. (2007). “Performance and Emission Study of Biodiesel from Leather Industry Pre-Fleshings”, Waste Management, 27(12), 1897-1901.
- Palabıyık, H. (1998). “Çevre Sorunu Olarak Kentsel Katı Atıklar (Çöpler) ve Entegre Katı Atık Yönetimi”, Türk İdare Dergisi, 70(420), 45-64.
- Pringle, T., Barwood, M., Rahimifard, S. (2016). “The Challenges in Achieving a Circular Economy within Leather Recycling”, Procedia CIRP, 48, 544-549.
- Valentin, S. O., A., A., Victoria, G. Sabina, S., U. Marius. (2014). “Management of Processing and Recovery of Leather Waste”, Fascicle of Textiles, 15(2), 157-162.
- Von Gagern, M., & Richter-Gebert, J. (2009). Hyperbolization of Euclidean ornaments. The Electronic Journal of Combinatorics, R12-R12.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Seçkin Kitabevi, Ankara.
- Yuan, Q., Tang, L. Y. (2021). The Principles in Green Design, 12th International Conference on Environmental Science and Development (ICESD), 259, EDP Sciences, <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202125902002>, 1-6.

Internet Resources

http 1. <http://www.temizuretimmerkezi.org/kaynak-verimlilik> (Date of Access: 16.01.2023)

Source of Images; the lecturer is the personal archive of Yasemin Koparan.

KURGUSAL MEKÂNLARDA RENK VE DUYGU İLİŞKİSİNİN RENK ŞEMALARI ÜZERİNDEN İRDELENMESİ: BEETLEJUICE FİLMİ

• Burcu YILDIRIM* • Doç. Dr. İ. Emre KAVUT**

ÖZET

Dünya renkler aracılığıyla algılanır. Renk olgusu yaşamın ayrılmaz bir parçasını oluşturur. Tasarım ve sinemada renk çeşitli amaçla kullanılan bir öğedir. Bu kullanımlardan biri de duygulanım oluşturmaktır. Bu kapsamda yapılan araştırmada Auteur yönetmen Tim Burton filmi Beetlejuice (1988) aracılığıyla renk şemaları-duygu ilişkisi araştırılmıştır. “Sinemanın kurgusal mekânlarında hikâye örgüsü kapsamında ortaya konan renk-duygu bağıntısı renk şemaları ile ilişkilendirilebilir” hipotezi sorgulanmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi ve gözlem yaklaşımlarından faydalanılmıştır. Sahne duyguları Plutchik’in duygu çemberindeki temel duygularla sınırlandırılmış, sahnelerde bu duygular aranmıştır. Ana karakter duyguları psikoevrimsel duygu teorisi, anlatı içeriği ve karakterin mimikleri kapsamında tespit edilerek sekanlardaki baskın renkler renk şemaları üzerinden sorgulanmıştır. Sahne duygusu ve renk şemaları arasındaki olası örüntüler araştırılmıştır. Sonuç olarak renk şemaları ve duygu verileri arasında bazı ortaklıklar bulgulanmasına karşın anlamlı bir örüntü tespit edilememiştir. Gelecekteki araştırmacılara farklı örneklem ve renk tespit araçlarıyla duygunun renk şemalarına genellenebilme olasılığını sınamaları önerilmektedir. Çalışmanın mekânda yaratılmak istenen duygulanım hususunda veri sağlayacağı ve tasarımcıların renk kullanım kararlarına farklı bir bakış açısı sunacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Renk, Renk şemaları, Duygu, Kurgusal mekân.

* Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı. burcuyldrm3@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-7128-6080

** Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü. emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2672-4122

AN INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN COLOR AND EMOTION IN FICTIONAL SPACES THROUGH COLOR SCHEMES: BEETLEJUICE MOVIE

• Burcu YILDIRIM* • Assoc. Prof. İ. Emre KAVUT**

ABSTRACT

The world is perceived through colors. The phenomenon of color is an essential part of life. Color is a component used for various purposes in design and cinema. One of these uses is to create affectivity. In this context, the relationship between color and emotion was investigated using the film Beetlejuice (1988) by auteur director Tim Burton. The hypothesis “The color-emotion correlation that occurs within the scope of narrative in the fictional spaces of cinema can be associated with color schemes” was tested. Content analysis and observation approaches from qualitative research methods were used in the study. The scene emotions were limited to the fundamental emotions in Plutchik’s Wheel of Emotions, and these emotions were searched for in the scenes. The emotions of the main character were determined by the psycho-evolutionary theory of emotions, the narrative content and the character’s facial expressions, and the dominant colors in the sequences were questioned through color schemes. Potential patterns between scene emotion and color schemes were investigated. As a result, while some patterns between color schemes and emotion were detected, no significant relationship was found. It is recommended that future researchers test the possibility of generalizing emotion to color schemes with different sampling and color detection tools. It is believed that the study will provide data on the emotion desired to be created in the space and present a different perspective on the designers’ decisions about the use of color.

Keywords: Cinema, Color, Color schemes, Emotion, Fictional space.

* Mimar Sinan Fine Arts University, Institute of Science, Department of Interior Architecture. burcuyldrm3@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-7128-6080

** Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture. emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2672-4122

1. GİRİŞ

Sinemanın anlam yaratım süreci senaryo ve oyunculuğun yanı sıra; müzik, kostüm tasarımı, set tasarımı, ışık kullanımı ve renk seçimleri ile bağlantılıdır. Sunulan görsel kompozisyonun yarattığı algıda etkili olan bu unsurlar, sinema ve tasarlama edimini ortak bir paydada buluştururlar. “Sinema sanatı da diğer sanat dalları gibi tasarımla iç içe bir alandır. Sinemanın her aşamasında tasarım gerekmektedir” (Ormanlı, 2010, s. 97). Sinema ve tasarım ortak paydasının dikkat çektiği bir diğer olgu uzamdır. “Sinema, anlatacağı hikâyeyi izleyicisine mekân bağlamında aktaran bir görsel sanat ürünüdür” (Yıldırım ve Demirarslan, 2020, s. 70). Sinematografik yaratım sürecinde görsel ürünün sahneleri bir iç mekân tasarımı titizliğinde kurgulanır, mizansen kompozisyonu bu yolla oluşturulur. Belirtilen bu niteliğiyle “Sinema mekânların tasarlanması ya da düzenlenmesi için adeta bir laboratuvar niteliğindedir” (Aslan, 2010, s. 59). Mekân aracılığıyla kendine özgü yeni dünyalar, düşsel gerçeklikler yaratabilen sinema, var olanı yorumlayarak yeniden de kurgulayabilmektedir. Bahsi geçen durumlar *kurgusal mekân* olgusuna işaret eder.

Kurgusal mekân sinemanın yanı sıra birçok farklı alanda karşılık bulur. Dijital oyunların yer aldığı uzam (Babacan Börekçi ve Kavut, 2022) ve edebiyatın imgesel mekân tasvirleri birer kurgusal mekândır. Sinemanın kurgusal mekânları “Mekân yaratımlarına biçimsel ve anlamsal bağlamda ilham kaynağı olur, toplumların güncel gelecek tahayyüllerini tasvir eder ve akım, öğreti ile görüşlerin mekânlar üzerinden temsilini gerçekleştirir” (Yıldırım ve Kavut, 2022, s. 117-118). Kurgusal mekânların görsel kimliğinin oluşturulmasında kompozisyonda kullanılan renk bilgisi önem arz eder. Renk birçok sanat ve disiplinde bir ifade aracı olarak kullanılır. Kurum kimliği, hedefleri gibi veriye dayalı bilgileri iletebilen renk, duygulanım yaratma sürecinde de etkin bir bileşendir. Görsel medya ürünlerinin izleyicide uyandırdığı duyguda hikâye öğeleri kadar sahnenin renk bilgisi de ön plana çıkar. Mizansende renklerin bilinçli kullanımıyla yaratılan görsel dil algıların manipüle edilmesine imkân tanır. Bu yolla filmin yarattığı duygulanımın kontrolü mümkün olur. Renk ve mekân ilişkisi kurgu aracılığıyla sinemada, tasarlama edimi aracılığıyla da mekân tasarımlarında fiziksel boyutta tezahür eder. Fiziksel mekânlarda kişilerin psikolojileri üzerinde etkili olan renk tersine bir okumayla kurgusal mekânlarda karakterlerin ruh hallerini aktarmak için kullanılır. Sinemanın önerdiği kurgusal mekânlar ve tasarlama ediminin fiziksel mekânları renk kullanımı ortak paydasında buluşur. Sinemada kullanılan renk paletlerinden elde edilen şablonlarla kurgusal mekânların iletmek istediği ruh halinin fiziksel iç mekânlara aktarılabilceği söylenebilir. Mekân tasarımlarında kullanılabilecek hazır renk kompozisyonları bu yolla elde edilebilir.

Kurgusal mekânlarda renk ve duygu ilişkisi farklı boyutlarda değerlendirilebilir. Renk

sinemada bir anlam yaratım süreci olarak ele alınabilir (Özonur Çöloğlu, 2006). Görsel medya ürününde renk ve duygu değişkenleri arasındaki ilişki evrensel anlamlarıyla karşılık bulabilir (Doğru, Yılmaz Arıkan ve Taydaş, 2021). Sinemanın kurgusal mekânlarında renk kullanımı psikolojik, resimsel, sembolik ve tarihsel değer gibi olgularla bağdaştırılabilir (Canbolat ve Öner, 2019). Bahsi geçen bakış açıları yapılan çalışma dahilinde “Sinemanın kurgusal mekânlarında hikâye örgüsü kapsamında ortaya konan renk-duygu bağlantısı renk şemaları ile ilişkilendirilebilir” hipotezinin öne sürülmesinde etkili olmuştur. Hipotezle bağlantılı olarak “Kurgusal mekânlarda renk-duygu ilişkisi ve renk şemaları arasında anlamlı bir bağlantı var mıdır?” araştırma sorusu cevaplandırılmaya çalışılmıştır.

2. SANAT VE TASARIMDA RENK OLGUSU

Renk olgusu üzerinde çeşitli bilimsel çalışmaların gerçekleştirildiği hem sanatçıların hem de tasarımcıların farklı etki ve özelliklerinden faydalandığı bir araçtır. Gözlemcinin varlığıyla anlam bulan “Renk; ışık kaynağından çıkan ışınların nesnelere üzerine çarparak yansıması ve bu yansıyan ışıkların farklı dalga boyuna göre gözde oluşturduğu etkinin beyin tarafından kavranması ile oluşur” (Alici ve Göker Paktaş, 2020, s. 92). “Renk hakkındaki deneyimler algı ile başlar. Algı fiziksel bir olaydır ve vücudun dış dünyadan aldığı etkiye bir yanıtıdır” (Holtzschue, 2009, s. 31).

Görmenin fizyolojik sürecinde “Her iki gözün farklı açılardan elde ettiği görüntülerin bilgisi, beynin üç boyutlu dünyayı algılayabilmesini sağlamaktadır” (Yıldırım ve Demirarslan, 2019, s. 158). Fiziksel, psikolojik, sosyolojik, kültürel ve duygusal boyutlarıyla görme, bireylerin dünya hakkındaki fikirlerini şekillendiren başat faktörlerdendir. “Görülenin algılanışında beyin tarafından gerçekleştirilen yorum önem arz eder. Beynin yorumu görme edimini fizyolojik kapsamından çıkararak öznel bir deneyim hâline getirir” (Yıldırım, Söğüt ve Aytar Sever, 2022, s. 215). Kişiler biyolojik olarak benzer altyapılara sahip olmasına karşın karakterleri, geçmişte edindikleri deneyimler ve ait oldukları toplumun kolektif bakış açısı görme biçimleri üzerine etki eder. Bu durum mekân özelinde şöyle ifade edilebilir: “İnsanlar mekânları, geçmiş imgeleri ile bütünleyip algılar ve mekânları kodlarlar” (Turan ve Kavut, 2022, s. 347). İmgenin niteliği bireyin mekânı nasıl gördüğü ve algıladığını belirler.

Benzer bir yaklaşım sinema ve resim sanat dallarının anlam yaratım sürecinde de gözlemlenir. Ressam nesnel dünyayı öznel algı süzgecinden geçirerek tuvaline aktarırken benzer biçimde yönetmen de sekanslardaki renk kullanımına kendi düşünce ve duygularını temel alan subjektif yorumunu katar (Koca, 2019, s. 231). Renk özelinde de aynı

öznel durumdan bahsedilebilmekle birlikte toplumsal ölçekte bazı ortaklıkların keşfedilmesi mümkündür. Geliştirilen renk şemaları bunlardandır. Örneğin evrensel ölçekte “Yakın renk uyumu genellikle sakin, sıradan ve doğal izlenimler verirken karşıt renk uyumu, hareketli, ilgi çekici ve gerçek üstü bir izlenim verebilmektedir” (Varlık Şentürk, 2012, s. 24). “Rengi tanımlamak için Munsell Renk Dizgesi, RAL, CIE gibi çeşitli renk sıralama dizgeleri geliştirilmiş ve tanımlanmıştır.” (Manav, 2011, s. 99). En temel renk şemaları monokromatik, analog, tamamlayıcı, ayrık tamamlayıcı, üçlü ve dörtlü/beşli olmak üzere sınıflandırılır (Dodsworth ve Anderson, 2015, s. 149).

- Monokromatik renk şeması: Renk çemberinde yer alan tek rengin tonlarının kullanımı yoluyla meydana getirilir.
- Analog renk şeması: Renk çemberinde yer alan yan yana en az iki rengin kullanımı ile elde edilen armonidir.
- Tamamlayıcı renk şeması: Çemberde birbirlerinin tam karşılarında bulunan renklerin oluşturduğu armoniyeye verilen addır.
- Çapraz tamamlayıcı renk şeması: Renk çemberinde yer alan bir rengin tamamlayıcısının sağında ve solunda olan renklerle kullanılması çapraz tamamlayıcı renk armonisini oluşturur.
- Üç renk şeması: Birbirlerine eşit uzaklıkta konumlarda yer alan üç rengin oluşturduğu uyumdur.
- Dört renk şeması: Birbirinin tamamlayıcısı olan iki grup rengin birlikte kullanılması sonucu elde edilen uyuma verilen addır.
- Çalışma kapsamında monokromatik, analog, tamamlayıcı, çapraz tamamlayıcı, üç ve dört renk şemalarından faydalanılacaktır.

3. KURGUSAL MEKÂNLARDA RENK VE DUYGU İLİŞKİSİ

Mekânda kullanılan renkler ve renk tonlarının hangi yüzeylerde ve ne miktarda kullanıldığı verisi görsel düzeyde hacimsel farklılıklar meydana getirir (Özsavaş, 2016, s. 451). “Renk simgesel, işlevsel ve biçimsel özellikleriyle, mekânlarda yaşamsal konforu etkiler; psikolojik ve estetik boyutlarıyla mimari tasarımda etkin bir rol oynar” (Mısırlı, 2010, s. 88). Hem kurgusal hem de fiziksel mekânlar için geçerli olan bu nitelikler görsel medya ürünlerinin tasarımında göz önünde bulundurulur. “Renk, tasarıma dinamizm

katar, dikkat çeker ve duygusal tepkiler ortaya çıkarır” (Ambrose ve Harris, 2013, s. 117). Rengin doğru kullanımı esere bir ruh ve kimlik katar (Pulat, 2010, s. 127). Yönetmen filmin hazırlık aşamasında senaryoyu okuyarak zihninde imgesel olarak tasvirler. Kapsam ve sınırlılıkları göz önünde bulundurarak kompozisyon ve duyguya karar verir. Hazırladığı çekim senaryoları ve storyboardlar ile filmi iki boyutta kurgular (Barnwell, 2015, s. 67). Görsel ürünün renk kararlarını belirler (Görsel 1).

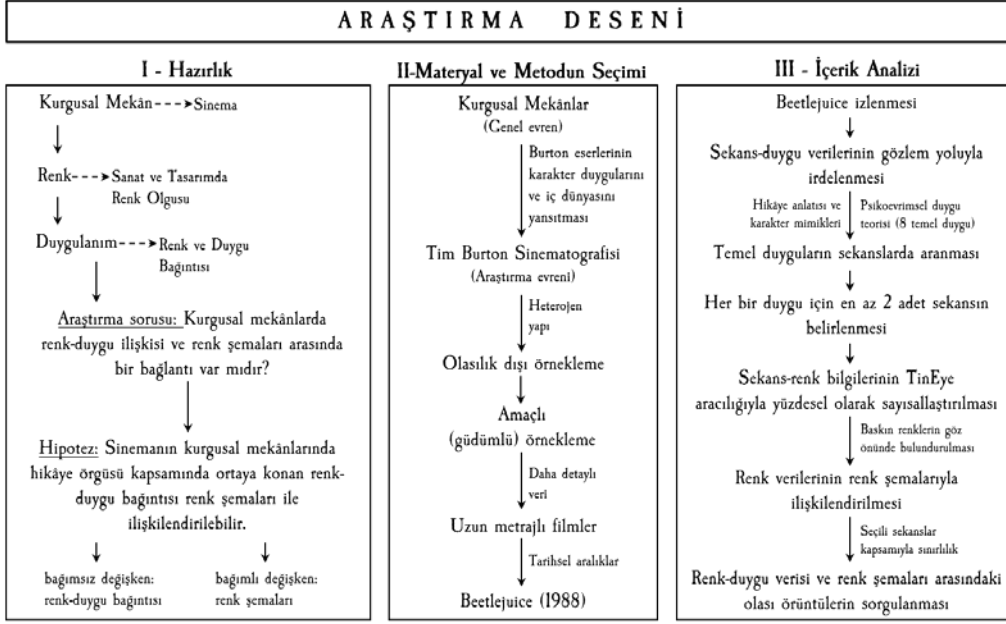


Görsel 1. *Prodüksiyon tasarımı sürecinde araştırma aşaması: renk kararları (Barnwell, 2015, s. 105).*

“Bir filmde karakterler kadar mekânlar da oyuncudur. Bu yüzden sinema ve mimarlık arasında yadsınamaz bir ilişki mevcuttur. Sinemacı bilinçli ya da bilinçsiz mimari kurguların içinde sanatına yön verir, yolunu çizer ve ürününü ortaya koyar. [...] Görsel sanatların sürekli birbirinden beslenmesi olağan bir durum olmanın yanı sıra gereklidir; çünkü sanat, konusu ne olursa olsun yaşamdan bir kesiti sunar. Yaşam bütün sanatların grift bir sunumu ve sanat da yaşamın yorumu olduğuna göre, çok yönlü ve karşılıklı bir beslenme kaçınılmazdır” (Şahin, 2010, s. 31-32).

4. METODOLOJİ

Çalışma auteur yönetmen Tim Burton eseri *Beetlejuice* kapsamında gerçekleştirilmiştir. Kalitatif araştırma yaklaşımından faydalanılan çalışmada veri toplama yöntemi olarak içerik analizi ve gözlem tekniklerinden yararlanılmıştır. Süreçte Burton eserlerinin kişinin duygularını ve iç dünyasını yansıtmadaki ekspresyonizm akımıyla ilişkilendirilmesi bilgisi göz önünde bulundurulmuştur. Araştırma hedefine uygunluğu gerekçesiyle kurgusal mekânların oluşturduğu genel evrenden Tim Burton sinematografisi araştırma evrenine yönelinmiştir. Renk armonileri-duygu ilişkisini inceleme amacıyla gerçekleştirilen çalışma için üç aşamalı bir araştırma metodolojisi kurgulanmıştır (Şekil 1).



Şekil 1. Araştırma deseni.

Hipotezin renk-duygu bağıntısı bağımsız değişkeni ve renk şemaları bağımlı değişkeni arasındaki ilişki durumunu tespit etmek için çalışmada Tim Burton sinematografisi 1970'den itibaren onar yıllık süreleri kapsayacak biçimde sistematik bir biçimde evrelere ayrılmıştır. Eserler kısa ve uzun metrajlı filmler ile TV programları (film ve dizi) olarak iki ana başlığa dağıtılmıştır. Ana başlıklar yönetmen, yapımcı ile yapımcı ve yönetmen olarak üç başlığa ayrılmış, bu yolla Burton eserlerinin tasniflendiği bir harita elde edilmiştir (Şekil 2). Çalışma sürecinde araştırma evrenindeki birimlerin renk-duygu değişkenleri bağlamında homojen bir dağılım göstermediği görülmüştür. Bu sebeple çalışmada olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden amaçlı (güdümlü) örnekleme yaklaşımından faydalanılmıştır. Uzun metrajlı filmlerin incelenmesiyle daha detaylı veri elde edilebileceği varsayımıyla hareket edilerek çalışma evreni incelenmiştir. 1970-1980 tarihsel aralığındaki eserlerin tümünün kısa film türünde olduğu görülmüş bir sonraki tarihsel aralığa geçilmiştir. 1980-1990 tarihsel aralığında uzun metrajlı film kategorisinde *Pee-wee's Big Adventure* (1985), *Beetlejuice* (1988) ve *Batman* (1989) yapımlarının olduğu görülmüştür. Yapılan incelemeler sonucu *Beetlejuice* eserinin üç yapım arasında renk şemaları-duygu ilişkisini araştırmaya en elverişli eser olduğu tespit edilmiştir. Tim Burton eseri kült sinema filmi *Beetlejuice* (1988) üzerinde çalışılacak amaçlı örneklem olarak belirlenerek araştırma sürdürülmüştür.



Şekil 2. Çalışma evreni.

Sahne duygusunun belirlenmesinde ana karakter baz alınmıştır. Duyguların tanımlanmasında Plutchik tarafından geliştirilen psikoevrimsel duygu teorisinden (Tablo 1) yararlanılmıştır. Duyguyu karmaşık tepkiler dizisi olarak tanımlayan Plutchik, her bir duygunun hayatta kalmayla bağlantılı bir işleve hizmet ettiğini öne sürer (1980, s. 15). Çalışma sürecinde bu duygu modelinde yer alan 8 temel duygu (korku, öfke, sevinç,

üzüntü, kabul, iğrenme, beklenti, şaşırma) sekanslarda aranmıştır. Her bir duygu için iki adet sekansın belirlenmesi hedeflenmiştir. Sahne-duygu eşleştirmesinde duygu modelinin yanı sıra hikâye anlatısı ve karakterin mimikleri de etkili olmuştur.

Tablo 1.Psikoevrimsel duygu teorisine göre hayvanlar ve insanlar için ortak olan duygu üretim süreçleri (Plutchik, 1980, s. 16).

Uyarıcı olay	Çıkarımsal biliş	Duygu	Davranış	Etki (İşlev)
Tehdit	“Tehlike”	Korku, dehşet	Koşmak veya uçmak	Koruma
Engel	“Düşman”	Öfke, hiddet	Isırmak, vurmak	Tahribat
Potansiyel eş	“Sahip olmak”	Sevinç, coşku	Kur yapmak, birleşmek	Çoğalma
Değer verilen kişinin kaybı	“İzolasyon”	Üzüntü, keder	Yardım için ağlamak	Yeniden entegre olmak
Grup üyesi	“Arkadaş”	Kabul, güven	Bakım, paylaşım	Bağlantı
İğrenç obje	“Zehir”	İğrenme, nefret	Kusmak, kendinden uzaklaştırmak	Reddetme
Yeni bölge	“Orada ne var”	Beklenti	İncelemek, haritalamak	Keşif
Ani yeni nesne	“O nedir?”	Şaşırma	Durdurma, uyararak	Yönlendirme

4.1. Tim Burton Sanatı ve Sinematografik Renk Kullanımı

1958 doğumlu yönetmen, yapımcı, yazar ve sanatçı Tim Burton ürettiği gotik sinematik imajlarla ön plana çıkar. Eserlerinde hayaletlerle desteklediği gizemli, düşsel mekânlar kullanır. Yarattığı karanlık ve garip estetik *Burtonesque* teriminde karşılık bulur (Stephanou, 2016, s. 99). Eskizlerinde (Görsel 2), kısa filmlerinde, televizyon programlarında ve uzun metrajlı filmlerinde bu kendine has görsel dil gözlemlenir.



Görsel 2. Tim Burton, “Robot Çocuk” (Burton, 2018, s. 15).

“Sinemasında tutarlı bir üslup ve temalar gözlenebilen yönetmenlere *auteur* denir” (Barnwell, 2015, s. 196). Tim Burton milyonlarca insana erişen eserleri, anlatı kurgusunda

ve görsel dilinde yarattığı motiflerle auteur bir yönetmendir. Hikâyelerinde Amerikan banliyö hayatını yansıtan kasabalar, mezarlıklar, terk edilmiş mekânlar, gotik mimari örnekleri gibi tekrarlayan uzamsal kodlar mevcuttur. Hikâyeye anlatısında içinde yaşadığı toplum tarafından ucube, canavar ve yaratık olarak görülerek dışlanan karakterlere yer verir. Diğer taraftan bu karakterler zaten toplumun dışlama eğiliminden bağımsız olarak aidiyet konusunda problemler yaşamaktadırlar. Burton toplumsal normlara uygun sürülen yaşamın kişiyi iyi yapmaya yetmeyeceğine dikkat çekerken sınırların dışında olmanın da kötü olarak nitelendirilmekte yeterli gelmediğini aktarır. Kurgusunda yer verdiği fantastik öğeler ve doğüstü olaylarla normal olmanın ve insan olmanın ne'liğini tartışmaya açar. Eserlerinde mutsuzluk, keder, huzursuzluk, dışlanmışlık, yalnızlık, sıkışmışlık, kendini herhangi bir yere ait hissedememe gibi olumsuz duyguların yanı sıra mutluluk, huzur, neşe, aidiyet, umut, minnettarlık gibi olumlu duygulara da yer verir. Tim Burton eserlerinde sıklıkla ekspresyonizm (dışavurumculuk) izlerine rastlanır. "Akımın amacı görünmeyeni, derinde olanı yani bireyin içindeki duygu ve hisleri açığa çıkarmaktır. Aslında bir isyanın temsili olan bu filmlerde çarpık bir dünya yaratan dekorlar, derinlik algısı oluşturan koyu tonlarda ışıklandırma, abartılı makyajlar ve coşku- lu mizansenler kullanılır" (Öztarkan Özyurt ve Sivas Gülçur, 2022, s. 103) (Görsel 3).



Görsel 3. Tim Burton's Labyrinth sergisinden görüntüler Madrid/İspanya (<http> 2).

4.1.1. Beetlejuice (1988)

Tim Burton yönetmenliğinde gerçekleştirilen bir Warner Bros filmi olan Beetlejuice'un hikayesi Michael McDowell ve Larry Wilson, senaryosu Michael McDowell ve Warren Skaaren imzalıdır. Yapımcılığını Michael Bender, Larry Wilson ve Richard Hashimoto'nun gerçekleştirdiği eserde sinematografi Thomas Ackerman, sanat yönetimi Tom Duffield tarafından yürütülmüştür (Umland, 2015, s. 36). Anlatının antagonisti ve filme

de ismini vermiş olan Beetlejuice kendini biyo-şeytan kovucu olarak tanımlayan bir hayalettir. Ne yaşayanların ne de ölülerin toplumsal normlarına uymayan aykırı bir karakterdir. Yaşayanlarla, ölmüş olduğu gerçeğiyle veya sonsuza kadar var olmakla problem yaşayan hayaletlere çözüm vaat eder. Ana kahramanlar Barbara-Adam Maitland, Beetlejuice ve Maitland evini satın alan Deetz'ler etrafında şekillenen hikâye boyunca izleyici transforme olmuş hayaletlerle, öte dünya fenomeninin yeni bir yorumuyla, çeşitli metafiziksel öğelerle, lunapark atmosferine atıfta bulunan görüntüler ve renk kullanımlarıyla karşılaşır. Fowkes (2013, s. 240), filmde ölçekler arası geçişlerle gerçek olan ve temsili olanın birleştirilmesine dikkat çeker. Beetlejuice sürgüne gönderildiğinde kasabayı temsil eden bir maket içine hapsolürken çağırıldığında gerçek dünyaya döner. Filmin perdeye taşınan fikirlerinin birçoğu Burton'ın eskizlerine dayanır (Görsel 4). Beetlejuice ekibinden Bo Welch, Burton'ın çizdiği karakterlerin filmin kalbi ve ruhunu oluşturduğunu ifade eder. Film yapımında tarifi en zor olgulardan film tonunu bu çizimlerin belirlediğini ve sözcüklerle tariflenemeyecek şeyleri süreç boyunca kast ekibine aktardığını (Umland, 2015, s. vii) dile getirir.



Görsel 4. Tim Burton, "Beetlejuice konsept eskizleri" (Burton, 2009, s. 395).

Vizyona görmeden önce *House Ghosts* ve Burton'ın sarkastik önerisi *Scares Sheetless* gibi isimler önerilen Beetlejuice yayımlandıktan sonra en iyi makyaj dalında Oscar ödülü kazanmıştır (Le Blank ve Odell, 2005, s. 52-53). Milyonlarca kişiye ulaşarak vizyona girdikten sonra ilk iki haftada yaklaşık otuz iki milyon dolarlık bir gişe hasılatı elde etmiştir (Edelstein, 2005, s. 9). Filmin başarısı ve dikkatleri üzerine çekmesi durumu, hangi türe ait olduğu konusundaki tartışmaları beraberinde getirmiştir. Shapiro, filmi komedi/korku/fantastik film olarak sınıflandırırken senaryo yazarı Michael McDowell'ın filmin türünü tanımlamakta yaşadığı çekimserliğe dikkat çeker. (2005, s. 3). McMahan ise Beetlejuice için yeni bir tür önerisinde bulunur. *Patafiziksel* film olarak adlandırdığı bu tür

ona göre aslında yeni bir fenomen değildir. Bahsi geçen türe ait birçok eski film mevcuttur. Türün genel özellikleri arasında özellikle akademik ve bilimsel olmak üzere yerleşik bilgi sistemleriyle dalga geçilmesi, alternatif bir anlatı mantığına sahip olmak, özel efektlerin abartılı kullanımı ve incelikle oluşturulmuş karakter yapıları ile olay örgüleri yer alır (2005, s. 3). Burton parodi kullanımıyla hayalet kavramını korku unsurundan uzaklaştırırken diğer taraftan gotik geleneğin hayalet olgusunu manipüle eder. Alışıldık perili ev hikâyelerinin aksine hayaletler yaşayanları evden çıkarmaya çalışır. Görsel dilde ise karanlığın renklerle karakterize edildiği görülür (Stephanou, 2016, s. 100). Burton belirli renk paleti kullanımlarıyla *auteur* imzası yaratan ender yapımcılardandır. Eserlerinde genel olarak monokrom görüntülerle belirgin bir kontrast yaratan derin doygun renkler gözlemlenir. Benzer biçimde Beetlejuice'da kullanılan renk paletinde de kırmızı, mor, koyu limon yeşili ve gece mavisi gibi renk kullanımları öne çıkar (Olson, 2014, s. 268).

5. BULGULAR

Psikoevrimsel duygu teorisine göre duygu oluşumunda uyarıcı olay çıkarımsal bilişi, çıkarımsal biliş ise duyguyu meydana getirir. Duygu sonucu birey bir davranış oluşturur ve bu davranışın etkisi hayatta kalmaya hizmet eder. Bu doğrultuda çalışmada sahne duygusunun belirlenmesinde gözlemlenebilen birer unsur olan uyarıcı olay ve davranış ana karakter üzerinden incelenmiştir. Sekiz temel duygu sekanslarda aranmıştır. Çıkarımsal biliş bireyin zihin ortamında gerçekleştiğinden, etkinin oluşumu ise uzun sürelere yayılabildiğinden kapsam dışı bırakılmıştır. Ana karakterin ortaya çıktığı [11.00], [25.23], [37.40], [45.04], [59.46], [1.07.29], [1.17.20] ve [1.27.06] kısımları izlenmiştir. Elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir:

Sevinç: Sekans [47.04]'de uyarıcı olay Maitland'lar tarafından mezarından çağırılan Beetlejuice'un Barbara'yı potansiyel eş adayı olarak görmesidir. Daha sonra ona kur yaptığı görülür. Psikoevrimsel duygu teorisine göre bu uyarıcı ve davranış sevinç duygusuyla bağdaştırılır. Sekans [1.02.37]'de uyarıcı olay maket içerisinde birden ortaya çıkan mekânın potansiyel eş adaylarını barındırmasıdır. Karakterin sevinç haliyle adeta kur yapar biçimde dans ederek mekâna yöneldiği görülür.

Kabul: Sekans [49.13]'de Maitland'larla anlaşmaya çalışan Beetlejuice, aynı gruba ait olduklarını vurgularcasına Adam ile aynı görünüme sahip olur, tıpkı ikiz gibi olduklarını ifade eder. Onlarla insanları korkutmaya dair yeteneklerini paylaşmak ister. Sekans [1.20.31]'de Lydia ile evlenmek isteyen Beetlejuice kendini Deetz'lerin bir üyesi olarak görür ve aile ile sürüngenini paylaşır.

Beklenti: Sekans [11.30]'da gazeteyi inceleyen ana karakter Barbara ve Adam'ın ölüm

ilanını görür. Yeni ölmüş bu insanlar onun için adeta keşfedilecek yeni bir bölge gibidir ve onları inceleyerek aileden sağlayacağı faydaya dair beklentiye girer. Sekans [1.27.30]'da öte dünyanın bekleme odasındaki karakterin çevresini incelediği ve buradaki fırsatları değerlendirdiği görülür.

Şaşırma: Sekans [1.02.18]'de uyarıcı olay makette birden ortaya çıkan mekândır. Şaşırma duygusuyla bir an karakterin hareketini durdurma davranışı sergilediği görülür. Sekans [1.24.19]'da aniden ortaya çıkan kum canavarını gören karakter durarak kendini korumaya çalışır.

Üzüntü: Sekans [50.06]'da uyarıcı olay Beetlejuice'un Barbara ve Adam'ın maketten gittiğini anlamasıdır. Üzüntü sonucu sergilenen davranış ise karakterin yalvarırcasına Maitland'lara seslenmesidir. Sekans [1.00.48]'de Barbara'nın üç defa adını seslenmesiyle makete geri döneceğini anlayan karakter, yakınlığı Lydia'yı kaybedeceğini anlayarak duruma itiraz eder.


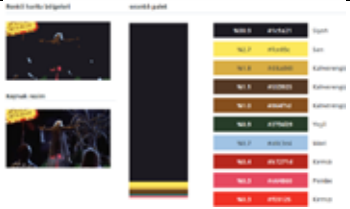


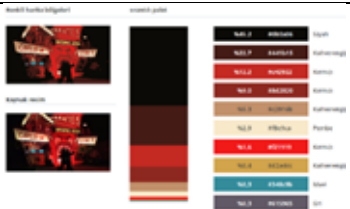


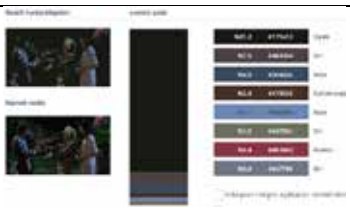


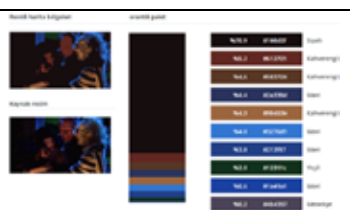


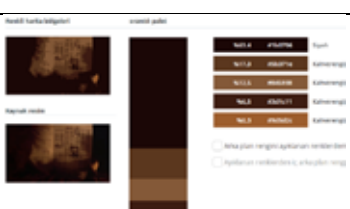




İğrenme: Filmde karakter üzerinden iğrenme duygusunu yansıtan sahne bulgulanmamıştır.


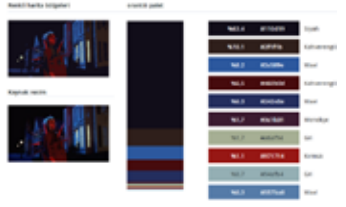


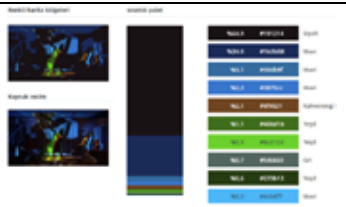













Öfke: Sekans [50.19]'da Maitland'ların kesin olarak makete dönmeyeceğini anlayan Beetlejuice bu durumu hedefleri karşısındaki bir engel olarak görür. Devam eden sekansta yanındaki ağaca tekme attığı görülür. Sekans [1.23.18]'de uyarıcı olay Barbara'nın ismini söyleyerek Beetlejuice'un evlenmesine engel olmaya çalışmasıdır. Bu olay sonucu karakter metafiziksel yollarla Barbara'ya şiddet uygulayarak ağzını kapatır.

Korku: Filmde karakter üzerinden korku duygusunu yansıtan sahne bulgulanmamıştır.

Sahne duygularının belirlenmesinin ardından tespit edilen sahnelerin renk verileri elde edilmiş, en baskın dört rengin üzerinden renk şemaları-duygu bağıntısı sorgulanmıştır (Tablo 2). Renk çemberinde yer almayan renkler için bu renkleri oluşturan ana renkler baz alınmıştır.

Tablo 2. Beetlejuice'da Renk Şemaları ve Duygu Bağıntısı.

	Sahne Görseli	Renk Yüzdeleri	Renk Armonisi
Seviş	 Sekans [47.04]		 Üç renk armonisi
Seviş	 Sekans [1.02.37]		 Üç renk armonisi
Kabul	 Sekans [49.13]		 Üç renk armonisi
Kabul	 Sekans [1.20.31]		 Üç renk armonisi
Beklenti	 Sekans [11.30]		 Üç renk armonisi
Beklenti	 Sekans [1.27.30]		 Üç renk armonisi

Şaşırma	 Sekans [1.02.18]		 Üç renk armonisi
Şaşırma	 Sekans [1.24.19]		 Monokromatik renk armonisi
Üzüntü	 Sekans [50.06]		 Üç renk armonisi
Üzüntü	 Sekans [1.00.48]		 Renk armonisi yoktur
İğrenme duygusunu yansıtan sekans bulgulanmamıştır.			
Öfke	 Sekans [50.19]		 Renk armonisi yoktur
Öfke	 Sekans [1.23.08]		 Renk armonisi yoktur
Korku duygusunu yansıtan sekans bulgulanmamıştır.			

SONUÇ

Anlamın fiziksel temsili olan renk, duygulanım oluşturma bağlamında sanat ve tasarım disiplinlerinin faydalanabileceği fonksiyonel bir değere sahiptir. Sinema sanatının ve tasarlama ediminin ortak paydasını oluşturan renk hem sinemada hem de tasarım kavramı çatısı altında birleşen disiplinlerde çeşitli amaçlarla kullanılan bir veridir. Başta iç mimarlık olmak üzere endüstriyel tasarım, grafik tasarım, mimarlık gibi disiplinler renkten bir görsel kompozisyon ögesi, düşünce aktarım aracı ve anlam yaratım yolu olarak faydalanır. İnsan algısının temel öznesi olan renk tasarım kararlarında kendisine yer edinir. Rengin psikolojik değeri fiziksel mekânlarda bireylerin psikolojilerinin yönlendirilmesinde, sinemanın kurgusal mekânlarında ise karakterlerin duygu durumlarının izleyenlere aktarımında karşılık bulur. Bahsi geçen bu ortak kullanım, sinemanın önerdiği kurgusal mekânlarda renk aracılığıyla yaratılan duygunun bu mekânlardan elde edilen renk paletleri aracılığıyla fiziksel mekânlara aktarılabilceğini düşündürür.

Tim Burton yarattığı gotik sinematik imajlarla ön plana çıkar. Eserlerinde gözlemlenebilen detaylandırılmış karakter yapısı ve olay örgüsü dikkat çeker. Kendi içerisinde tutarlı üslubunu ve özgün görsel dilini yaratırken; mezarlık, banliyö gibi tekrarlayan mekânsal kodlardan ve metafiziksel öğelerden faydalanır. Gerek anlatı yaklaşımı gerekse yaratılan mekân, atmosfer ve görüntü kompozisyonları Burton'ın *Burtonesque* olarak adlandırılan kendine has anlatım dilini oluşturur. Her bir karakterin iç dünyası ve duygularının detaylandırılarak izleyiciye aktarımı dolayısıyla eserleri dışavurumculuk akımıyla ilişkilendirilir. Gotik ve karanlık unsurların ön plana çıktığı bu eserlerde renk önemli bir görüntü kompozisyonu ögesidir. Bu nedenlerle Burton'ın yarattığı sinematografik evren, sinema anlatısında rengin rolünü araştırmak için değerli bir kaynaktır.

Gerçekleştirilen çalışmada “*Sinemanın kurgusal mekânlarında hikâye örgüsü kapsamında ortaya konan renk-duygu bağıntısı renk şemaları ile ilişkilendirilebilir*” hipotezi sınınamıştır. Yapılan çalışmaya zemin oluşturan “*Kurgusal mekânlarda renk-duygu ilişkisi ve renk şemaları arasında anlamlı bir bağlantı var mıdır?*” araştırma sorusu cevaplandırılmaya çalışılmıştır. Böylelikle renk-duygu bağıntısının renk şemalarına genellenebilme potansiyeline dikkat çekmek ve duygu temelli renk kullanımı için yeni bir bağlam oluşturmak hedeflenmiştir. Sahnelerin farklı kamera açılarından renk yüzdelerinin değişeceği bilinmekle birlikte yönetmenin bu açıları duygu aktarımında bilinçli olarak tercih ettiği ve tasarladığı kabulüyle çalışma sürdürülmüştür. Gerçekleştirilen sorgulama sonucu film sahnelerinde sahne duygusu ve renk şemaları arasında bazı örüntüsel ilişkilerin olduğu bulgulanmıştır fakat anlamlı bir ortaklık tespit edilememiştir. Sahnelerin çoğunluğunda siyah-kahverengi ve tonlarının kullanımı göze çarpmaktadır (Görsel 5). Kahverengi kendisini oluşturan ana renkler baz alınarak renk çemberine yerleştirildiğinde

neredeysse tüm sahnelerde üç renk armonisi ile karşılaşmıştır. Öfke sahneleri ve ikinci üzüntü sahnesinde ise renk armonisi tespit edilememiştir. Bu durum Burton'un renk kullanım stili ile bağdaştırılabilir. Sahnelerde siyah ve kahverengi tonları mavi, kırmızı veya yeşil gibi tek bir baskın renkle desteklenmiştir. Diğer taraftan programın renkleri tam doğrulukla tespit edememesi durumu da göz önünde bulundurulması gereken bir diğer husustur. Örneğin Kabul- [49.13] sekansında yeşilin açık bir biçimde yoğunlukla kullanıldığı gözlemlenebilmesine karşın programın tespit ettiği ilk on renk arasında yer almadığı görülür. Bu durum uygulamanın renkleri renk haritalarına dönüştürürken arka plan rengini kaybetmesi ile açıklanabilir.

Baskın Renkler	[47.04] [1.02.37]	[49.13] [1.20.31]	[11.30] [1.27.30]	[1.02.18] [1.24.19]	[50.06] [1.00.48]	[50.19] [1.23.18]
Duygu	Sevinç	Kabul	Beklenti	Şaşırma	Üzüntü	Öfke

Görsel 5. Sahne duyguları ve baskın renkler ilişkisi.

Sinema imgesinin öznel niteliğini nesnelleştirilebilir bir veri olarak yorumlamaya çalışan araştırma renk verisinden faydalanan tüm sanat ve tasarım pratiklerinde renk-duygu ilişkisinin dönüştürülebilir bir bilgi olarak kullanılabilmesi potansiyeline dikkat çekmektedir. Hipotez seçilen örneklem kapsamında bu çalışmada yanlışlanmasına karşın ilerleyen süreçteki çalışmalarda farklı örneklem ve renk tespit araçlarıyla duygu türleri kapsamının genişletilerek devam ettirilmesi ve güvenilirliğin artırılması adına daha büyük örneklerde renk şeması-duygu bağıntısının irdelenmesi önerilebilmektedir. Anlamlı bir ortaklık tespit edildiği takdirde kurgusal mekânlar üzerinden elde edilen renk armonisi-duygu bağıntısının örnek iç mekân tasarımlarına uygulanması ve bu mekânların kullanıcıda yarattığı duygulanımın deneysel olarak incelenmesi ise önerilebilecek bir diğer çalışmadır.

KAYNAKLAR

- Alici, N. ve Göker Paktaş, M. (2020). İç mekânda renk algısı ve psikolojiye etkileri. *Modular Journal*, 3 (1), 89-105.
- Ambrose, G. and Harris, P. (2013). *Yaratıcı tasarımın temelleri*. (1. baskı). (Çev: A. Tepecik ve M. D. Atılgan). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Aslan, E. (2010). Sınırların olmadığı “sınırlı” bir kasaba: Dogville. A. Allmer (Ed.), *Sinemekân sinemada mimarlık içinde* (s. 59-67). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Babacan Çörekci, T. ve Kavut, İ.E. (2022). Oyun mekânlarında mekânı tanımlayan öğelerin boyuta bağlı değişimi: It Takes Two örneği. *Journal of Interior Design and Academy*, 2 (2), 149-172.
- Barnwell, J. (2015). *Film yapımının temelleri*. (2. baskı). (Çev: G. Altıntaş). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Bender, M. Wilson, L. and Hashimoto, R. (Producers) & Burton, T. (Director). (1988). *Betlejuice* [Motion picture]. United States: Warner Bros.
- Burton, T. (2009). *The art of Tim Burton*. Steeles Publishing.
- Burton, T. (2018). *İstiridye çocuğun hüzünlü ölümü ve diğer hikayeler*. (1. baskı). (Çev: A. Günebakanlı). İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Canbolat, T. ve Öner, U. (2019). Renk-mekân-anlatım ilişkisinin sinemekânlarda incelenmesi: Wes Anderson filmleri. *Mimarlık ve Yaşam*, 4 (2), 337-348.
- Dodsworth, S. and Anderson, S. (2015). *İç mekân tasarımının temelleri*. (2. baskı). (Çev: N. Şık). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Doğru, M.S., Yılmaz Arıkan, E.N. ve Taydaş, O. (2021). Biçim-stil bağlamında animasyon filmde renk-duygu ilişkisi: Komşum Totoro örneği. *İdil*, 79, 390-347.
- Edelstein, D. (2005). *Mixing Beetlejuice*. K. Fraga (Ed.), In *Tim Burton: interviews* (Conversations with filmmakers series) (p. 3-8). Jackson: University Press of Mississippi.
- Fowkes, K.A. (2013). *Tim Burton and the creative trickster: A case study of three films*. J. A. Weinstock (Ed.), In *The works of Tim Burton: margins to mainstream* (p. 231-244). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Holtzschue, L. (2009). *Rengi anlamak: tasarımcılar için kılavuz kitap*. (1. baskı). (Çev: F. Akdenizli). İzmir: Duvar Yayınları-John Wiley & Sons, Inc.

- Koca, Ş.E. (2019). Sinemada anlam yaratma sürecinde rengin metaforik kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (23), 223-239.
- Le Blank, M. and Odell, C. (2005). *The pocket essential: Tim Burton*. Harpenden: Pocket Essentials.
- Manav, B. (2011). Hacimde bir tasarım parametresi olarak renk. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (8), 93-102.
- McMahan, A. (2005). *The films of Tim Burton: animating live action in contemporary Hollywood*. New York: Continuum.
- Mısırlı, A. (2010). Batman’de karakterler, renkler ve mekânları. A. Allmer (Ed.), *Sinemekân sinemada mimarlık içinde* (s. 87-92). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Olson, D. (2014). Little Burton blue: Tim Burton and the product(ion) of color in the fairy-tale films *The Nightmare Before Christmas* and *Corpse Bride*. J.L. McMahan (Ed.), In *The philosophy of Tim Burton* (p. 267-285). Lexington: University Press of Kentucky.
- Ormanlı, O. (2010). Tasarım ve teknoloji olguları bağlamında “Avatar” filminin çözümlemesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (6), 95-109.
- Özonur Çöloğlu, D. (2006). Sinemada bir anlam yaratma süreci olarak renk ve Krzysztof Kieslowski’nin “Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı” üçlemesi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, (8), 154-170
- Özsavaş, N. (2016). İç mekân tasarımında renk algısı. *Art-e Sanat Dergisi*, 9 (18), 449-460.
- Öztarkan Özyurt, P. ve Sivas Gülçur, A. (2022). Tim Burton sinemasında gotik bir uyarılma: Hayalet Süvari filminin Greimas’ın eyleyensel örneğine göre çözümlenmesi. *Anasay*, (21), 101-117.
- Plutchik, R. (1980). A general psychoevolutionary theory of emotion. R. Plutchik and H. Kellerman (Eds.), In *Emotion: theory, research, and experience*, Volume 1: theories of emotion (p. 3-33). New York: Academic Press.
- Pulat, H. (2010). *Bıçak Sırtı’nda ışık, karanlık ve gölge*. A. Allmer (Ed.), *Sinemekân sinemada mimarlık içinde* (s. 127-133). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Shapiro, M. (2005). Explaining Beetlejuice. K. Fraga (Ed.), In *Tim Burton: interviews (Conversations with filmmakers series)* (p. 9-15). Jackson: University Press of Mississippi.

- Stephanou, A. (2016). Tim Burton. W. Hughes, D. Punter and A. Smith (Eds.), In *The encyclopedia of the gothic* (p. 99-100). Wiley-Blackwell.
- Şahin, Z. (2010). Sonsuzluğun düş mekânları ve bir evren mimarisi: Aşkın Gücü. A. Allmer (Ed.), *Sinemekân sinemada mimarlık içinde* (s. 31-46). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Turan, T. ve Kavut, İ.E. (2022). Gerçeküstü sanat akımının kurgusal mekânlara ve metaverse kavramına katkısının norm bağlamında incelenmesi. *Mimarlık Bilimleri ve Uygulamaları Dergisi*, 7 (1), 346-363.
- Umland, S.J. (2015). *The Tim Burton encyclopedia*. Rowman & Littlefield.
- Varlık Şentürk, L. (2012). *Analitik resim çözümlenmeleri*. (1. baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Yıldırım, B. ve Demirarslan, D. (2019). Gözün görme işlevi ve sanal iç mimari ürün. *Mimarlık ve Yaşam*, 4 (1), 155-165.
- Yıldırım, B. ve Demirarslan, D. (2020). Bilimkurgu filmlerinde iç mekân özelinde görsel manipülasyona dair okumalar: Matrix örneği. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (6), 68-86.
- Yıldırım, B., Aytar Sever, İ. ve Söğüt, M.A. (2022). Tasarım-görsel algı ilişkisinde dijital çağ etkisi ve psikolojik yansımaları. *Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi*, 2 (3), 214-228.
- Yıldırım, B. ve Kavut, İ.E. (2022). Kurgusal mekânın bilimsel ve felsefi boyutları: The Animatrix- The Second Renaissance bölümüne metaverse çerçevesinden bakmak. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşerî Bilimler Dergisi, Dijitalleşme Özel Sayısı*, 115-144.

İnternet Kaynakları

http 1. <https://labs.tineye.com/color/> (Erişim Tarihi: 13.08.2023).

http 2. <https://www.timburton.com/labyrinth> (Erişim Tarihi: 04.02.2023).

MÜZİK İLE İBADET İLİŞKİSİ: MISSA ÖRNEĞİ

• Dr. Yiğit Can EYÜBOĞLU*

ÖZET

Betimsel bir yaklaşımla, nitel bir çalışma olarak tasarlanmış olan bu araştırmada “Hristiyan geleneği içinde koro müziği türlerinden biri olan missanın ibadet ile ilişkisi ve yapısı nasıldır?” sorusuna yanıt aranmıştır. Kilisede ibadet incelenirken Katolik ayin kitabı kullanılmış ve olasılığa dayalı olmayan örneklem yöntemlerinden olan tipik durum örneklem yöntemi ile 7 missa belirlenmiş ve incelenmiştir. Veriler toplanırken literatür taraması yapılmıştır. Veriler analiz edilirken betimleme, açıklama ve ilişkilendirme gibi tekniklerden faydalanarak doküman analizi yapılmıştır. Missanın yapısını daha iyi anlayabilmek için seçilmiş olan ses kayıtları kullanılarak bölümlerin süreleri belirlenmiş, hesaplanmış ve yorumlanmıştır. Yorumlama yapılırken Kutsal Ayin ve missaların bölümleri birbiriyle ilişkilendirilmiş ve açıklanmıştır. Bulgular ışığında başlıca şu sonuçlara ulaşılmıştır: Kutsal Ayindeki Kyrie, Glória, Credo, Sanctus-Benedictus ve Agnus Dei bölümleri missanın bölümlerini oluşturmaktadır. Missanın, Kutsal Ayinin müzikli yapılan kısımlarının büyük bir kısmından oluştuğu görülmüştür. Orta Çağ ve Rönesansta sadece koro ile seslendirilen missaya Barok Dönem ile birlikte orkestra ve solistler de dahil edilmiştir. Kullanılan metnin %27,72’si Glória, %53,80’i Credo bölümüne ayrılmıştır. Yapılan hesaplamada altın oran; 7 eserin 5’inde Credo’ya, 2 tanesinde Glória’ya denk gelmektedir. Bu bölümler zamansal ağırlığı en fazla olan bölümlerdir. Bunun sebebi; bu bölümlerdeki sözcüklerin diğer bölümlere göre daha fazla olmasından bağımsız olarak metnin inanç ve övgü temalarını içeriyor olmasıyla ilgili olabilir.

Anahtar Kelimeler: Koro müziği, Dinî müzik, Missa, Katolik kilise müziği, Ayinsel müzik.

* Trabzon Üniversitesi, Devlet Konservatuarı, Müzik Bölümü, Kompozisyon Anasanat Dalı, yigitcaneyuboglu@gmail.com,
ORCID: 0000-0001-8286-3587

THE RELATIONSHIP BETWEEN MUSIC AND WORSHIP: THE EXAMPLE OF MASS

• Dr. Yiğit Can EYÜBOĞLU*

ABSTRACT

In this research, which was designed as a qualitative study with a descriptive approach, “How is the relationship between worship and Mass which is one of the choral music genres in the Christian tradition and what is the structure of Mass?” search for an answer to the question. While examining the worship in the church, the Order of Catholic Holy Mass book was used and 7 missa were determined and examined by the typical case sampling method, which is one of the non-probabilistic sampling methods. While collecting the data, a literature review was made. While analyzing the data, document analysis was used by using techniques such as description, explanation and association. In order to better understand the structure of missa, the durations of the sections were determined, calculated and interpreted using the selected audio recordings. While interpreting, the parts of the Holy Mass and Mass (musical) were associated and explained. In the light of the findings, the following conclusions were reached: The parts of K ryrie, Gl ria, Credo, Sanctus-Benedictus and Agnus Dei in the Holy Mass constitute the parts of Mass (musical). It is observed that the Mass composed of huge amount of the musical parts of the Holy Mass. In the Middle Ages and Renaissance, Mass was sung by only choir. With the Baroque period, orchestra and soloists was included in choir. 27.72% of the text used is reserved for Gl ria, 53.80% for Credo. In the calculation, the golden ratio corresponds to Credo in 5 of 7 works and Gl ria in 2 of them. The Credo and Gl ria sections are the sections with the most temporal weight in the missa. This may be due not only to the fact that there are more words in these sections than in the other sections, but also to the fact that the text contains themes of faith and praise.

Keywords: Choral music, Religious music, Missa, Catholic church music, Liturgical music.

* Trabzon University, State Conservatory, Department of Music (Composition), yigitcaneyuboglu@gmail.com,
ORCID: 0000-0001-8286-3587

1. GİRİŞ

Müzik, birçok işlevinin yanı sıra gerek bir sosyalleşme gerekse bir ifade aracı olması sebebiyle yaşam içindeki en önemli olgulardan biridir. İnsanın hayatı anlamlandırma ve kendini ifade etme sürecinde bir yardımcı olan bu olgu, “toplumsal yaşamın sınır ve ilkeleri, kural ve davranış biçimleri; ninniden ulusal marş ve ilahilere kadar uzanan çeşitli müzik biçimleri bağlamında güçlendirilmek suretiyle bir yandan sosyal uyumun devamlılığı, diğer yandan da grup ve toplum dayanışmasının artmasını sağlamaktadır (Blau, 1988, s. 884; Alcorta, Sosis, 2005, s. 348; Akt. Şahin, 2008, s. 278).” En basit olan- dan en karmaşık olana kadar birçok düşünce ve duygusunu müzik yoluyla ifaden insan- lık eğlenme, askeri tören, dinî tören, sağlık, pazarlama gibi birçok alanda bu düşünce ve duyguları güçlendirmek için müziğe ihtiyaç duymakta ve kullanmaktadır. Müziğin insan hayatının merkezinde bu kadar yer etmesinin sebeplerinden en önemlisi, *müzik ile ve müzik yoluyla*¹ etkileşimin, görece, doğrudan ve daha kolay olmasıdır.

Müzik performansı esnasında olası etkileşimler düşünüldüğünde; müzik eseri ile icracı arasında, icracıların kendi aralarında (ör. orkestradaki çalgıcılar arasında), icracı ile din- leyen arasında, müzik eseri ile dinleyen arasında (ör. bir marş ile o marşı dinleyen ara- sında) olmak üzere birçok etkileşim düzeyi ön plana çıkmaktadır. Müzikteki muhtemel bu dört etkileşim çeşidi düşünüldüğünde, icracıların birbiri ile girdiği etkileşim diğer üç etkileşimi de kapsamaktadır. Çünkü icracılar, performansları esnasında, buldukları icracı pozisyonlarının yanı sıra, aynı zamanda dinleyici konumundadırlar. İcra sürecin- de, icracılar arasında oluşan kapsamlı etkileşimler ağı, birlikte müzik yapmanın sosyal etkileşim gücünü açıkça gösterir.

Birlikte müzik yaparak etkileşimi en üst düzeyde yaşamının en kolay yollarından biri kuşkusuz korodur. Çünkü koroda birlikte müzik yapmak için taşınması, akort edilmesi ve önceden öğrenilmesi gereken bir çalgı yoktur, ayrıca özel bir mekân da gerekmez. İn- sanların bir araya geldiği her yerde rahatlıkla koro müziği yapılabilir olması ve içinde sestem daha somut bir öge olarak metnin de bulunması, koronun bir etkileşim ve sosyal- leşme aracı olarak kullanılmasını kolaylaştırmıştır.

Birlikte müzik yapan kişiler dikkatlerini, hareketlerini ve seslerini ortak bir noktaya ge- tirerek kolektif bir bilinç oluştururlar. Kolektif bir yaklaşma hissini sürdürmeye yar- dımcı olan etkileşim için bir ortam sağlayan müzik, sosyal bağlanma üzerinde de güç- lü etkiler oluşturmaktadır. Bunun temel nedeni, estetik bir haz yoluyla eşzamanlı bir mekân ve zaman deneyimi sağlamasıdır (Cross, 2014, s. 813). Kültürel bir üretim alanı olan müzik, duygu ve düşüncenin “paylaşım ve etkileşimsel işbirliği”nin ortaya çıktığı alanlardan biri olarak dikkat çekmektedir (Paçacı, 2019, s. 692). Whitacre’a (2014) göre;

¹ Bu iki kavram, birey ve müzik eseri arasında (müzik ile) oluşan ve müzik yoluyla bireyler arasında oluşan etkileşimi ayırmak için tercih edilmiştir.

“koro üyeleri provanın ilk dakikalarında bile kendilerini bir bütünün parçası olarak hisseder. Koroda birkaç dakika şarkı söyleyen kişilerde, iyi hissetmeyi sağlayan dopamin hormonunda, bağ kurma ve güven duygusunu etkileyen oksitosin hormonunda artış², stresi artıran kortizol hormonunda azalma gözlenmektedir. Büyüleyici olansa birlikte şarkı söyleyen insanların bir yerden sonra kalp ritimlerinin senkronize olmaya başlamasıdır (http 1).”

Whitacre’in tespitlerinden hareketle koro, insanları bir araya getiren mucizevi bir güç olarak görülebilir. Koroda şarkı söylemek insanları aynı tempoda birleştirmekte, zamansal akışı benzer bir şekilde deneyimlemelerini sağlamakta ve böylelikle ortak bir duygu durumunu yaratabilmektedir. Bu süreçte, koro müziğinde kullanılan bir metnin olması ve diğer toplu icralardan farklı olarak sesin tamamının organik bir yapı olan insan bedeninden üretiliyor olması da bu ortak duygu durumuna katkı sağlayabilmektedir.

Moss, Lynch, & O’Donoghue’e göre (2018, s. 164-165) koroyu sosyal becerilerini artırmak için bir fırsat olarak gören koristler, aynı zamanda kan basıncı, fiziksel ağırlarda azalma ve nefes farkındalığı gibi fizyolojik faydalar da görmektedirler; bu performans öz güvenlerini yükselterek kendilerinden tatmin olmalarına yardım etmektedir. Bunlara ek olarak şarkı söylemek zihinsel sağlığın korunmasına yardımcı olabilmektedir. Şarkı söylemek ruhsal olarak canlandırıcı, yaşamı olumlayan, stresi azaltan ve enerji seviyesini artıran bir etkinlik olarak görülmektedir. Koroda şarkı söylemek, diğer toplu etkinliklerden farklılık göstermektedir. Örneğin, koro şarkıcılarının, takım sporu oyuncularına göre anlamlı ve gerçek bir grubun parçası olma duygusunu daha fazla deneyimleyebildiği; aidiyet hissini daha güçlü yaşayabildiği gözlenmiştir (Lonsdale & Stewart, 2016, s. 1249). Çünkü koro müziğinde herkes birlikte, tam bir senkronizasyonla şarkı söylemektedir. Başka bir deyişle, bir korist bireysel bir tercihin ne kadar güzel ve yaratıcı olursa olsun, bütünü olumsuz etkileyebileceğinin farkındadır; bütünün bir parçası olduğu bilinci ve sorumluluğundadır.

Bir koro performansının, iş birliğine azami önem verilerek, bir koristin eksik olmasının (ya da farklı bir icraya yönelmesinin) bütünü etkileyeceği farkındalığıyla gerçekleştirilmesi, koroyu yüksek sorumluluk bilinciyle yapılan bir etkinlik haline getirir. Sosyalleşme, yakınlaşma, bağlanma, iyi hissetme, sorumluluk bilinci edindirme gibi birçok kazanımı olan koro, çok çeşitli amaçlarla insanların hayatında yer alabilmekte ve yapılabilmektedir. İbadeti güçlendirme, ortak kültür yaratma, sosyalleşme, iyi hissetme gibi ve eğitsel amaçlar taşıyabilir.

Ortak deneyim yoluyla sağlanan birlik ve güçlü etkileşim gücü nedeninin yanı sıra, diğer koristlerle aynı duygu durumunu yaşamayı, uyumu ve paylaşımı sağladığı için koro müziği özellikle dinî törenlerde sıklıkla kullanılmaktadır. Kullanılan bu müzikler mensubu olunan dine ve hatta mezhebe göre değişiklik göstermektedir. Örneğin Mevleviler Sema

² Harvey’e (2020, s. 7) göre, koroda şarkı söylerken yükselen bu oksitosin seviyesi, solo şarkı söylerken düşmektedir.

Ayini, Bektaşiler Semah Ayini yaparken (Acar, 2015, s. 65) yüksek kastlara sahip Hindu Sandhyavandanam yapmaktadırlar (Öztürk, 2015, s. 15). Yapılan ibadeti oluşturan unsurlar da her dine ve mezhebe göre çeşitlilik göstermektedir. Bu sebeple dinî pratiklerle müzik arasındaki ilişkiyi daha iyi anlayabilmek için bu pratiklerin de incelenmesi gerekmektedir. Birçok dinî gelenekte müzik yoğun bir şekilde kullanılmaktadır ancak bu çalışmanın kapsamı, Hristiyan geleneği ve Hristiyan koro müziği ile sınırlandırılmıştır.

Çalışmanın amaçlarından biri, yapılmakta olan müzik pratiğini derinlemesine anlayabilmektir. Diğer amaç ise besteci ve icracılara (dolaylı olarak dinleyenlere) çeşitli yönlerden katkı sağlamaktır. Başka bir deyişle, çalışmanın amacının ‘Çoksesli Dinî Koro Müziği’ besteleme sürecinde bestecilerin fikir dünyalarında yol bulmalarına, icra sürecinde ise koro şefleri ile koristlerin seslendirdikleri missaları ayrıntılı olarak anlayabilmelerine ve dinî pratiklerle müzik arasındaki ilişkileri keşfedilmelerine yardımcı olabilecek Türkçe literatürde eksikliği bulunan bir kaynak sunmak olduğu söylenebilir. Bu çalışmanın problemini “Hristiyan geleneği içinde koro müziği türlerinden biri olan missanın ibadet ile ilişkisi ve yapısı nasıldır?” sorusu oluşturmaktadır. Bu bağlamda aşağıdaki alt problemlere yanıt aranmıştır.

1. Katolik kilisesinde ibadet nasıldır?
2. Kilisede yapılan ibadet ile bir müzik türü olan missa arasındaki ilişki nasıldır?
3. Seçilmiş örneklem üzerinden, missanın bölümleri arasındaki süre ilişkisi nasıldır ve süre ile kutsal metin arasındaki ilişkiye dair temel çıkarımlar nelerdir?

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma betimsel bir yaklaşımla nitel bir çalışma olarak tasarlanmıştır. Betimsel çalışmalar olanı olduğu gibi saptamaya/tanımlamaya çalışan, farklılık ya da ilişki bulmaya çalışmayan, neyin ne olduğunu anlamaya dönük çalışmalardır (Erkuş, 2021, s. 145-146). Bu çalışmada da var olan mevcut eserler ve pratikler üzerinden bir inceleme yapıldığı için en uygun yaklaşım olarak betimsel bir yaklaşım benimsenmiştir.

2.2. Evren-Örneklem

Bu çalışmanın evrenini 14. yüzyıldan 19. yüzyılın sonuna kadar uzanan ve farklı üslupları barındıran bir zaman aralığından seçilen çoksesli koronun kullanıldığı missalar oluşturmaktadır. Bu missalar içinden 7 tanesi seçilerek örneklem belirlenmiştir. Örneklem

belirlenirken *olasılığa dayalı olmayan (amaçlı) örnekleme yöntemlerinden tipik durum örnekleme* yöntemi kullanılmıştır. “Amaçlı örnekleme yöntemleri pek çok durumda, olgu ve olayların keşfedilmesinde, açıklanmasında yararlı olur (Yıldırım & Şimşek, 2021, s. 116).” Tipik durum örnekleme yöntemi incelenecek durumla ilgili ortalama değerlere sahip olan unsurların seçilmesine dayalıdır (Keser Özmantar, 2018, s. 95). Bu yöntemin amacı “ortalama durumları çalışarak belirli bir alan hakkında fikir sahibi olmak veya bu alan, konu, uygulama veya yenilik konusunda yeterli bilgi sahibi olmayanları bilgilendirmektir (Patton, 1987, Akt. Yıldırım & Şimşek, 2021, s. 119).”

Belirlenen örnekleme Orta Çağ, Rönesans, Barok, Klasik ve Romantik olmak üzere 5 farklı dönemde bestelenmiş olan missalardan oluşmaktadır. Klasik Dönemden itibaren besteciler kilise ya da bir soylunun himayesinden çıkmaya başladığı için bestecilerin kişiliği ve besteciliğe dair tercihleri ön plana geçmeye başlamıştır. Klasik Dönemden itibaren bestecilikte bireyselleşmenin artması sebebiyle Klasik ve Romantik Dönem için iki farklı bestecinin eseri seçilmiştir. Aynı şekilde Klasik Dönemde, kullanılan çalgı sayısı ve bununla bağlantılı olarak koronun büyüklüğü de artmıştır. Gelişen çalgı ve orkestralama tekniği sayesinde özengen icracıların virtüöz icracılara dönüşmesi gerekmiştir. Bir yandan bestecilerin kişilik özelliklerini de yansıtabildiği müzikler besteliyor olmasının kilise tarafından kontrolünün zorlaşması, diğer yandan icracı sayısının artması ve usta icracıların seslendirebileceği müziklerin yazılıyor olması o dönemde yazılmış olan missaların ibadet amaçlı kullanılmasını zorlaştırmış olsa da missaların bir ayinsel (liturgical) müzik türü ve ibadetle bağlantısı olduğu gerçeğini değiştirmemiştir. Bu sebeple Klasik ve Romantik Dönem bestecilerinden bazı besteciler de örnekleme dahil edilmiştir. Böylelikle dönemler değişse bile müzik ile ibadet pratiği arasındaki ilişki missa örnekleri üzerinden incelenebilmiştir. Örnekleme için seçilen eserlere dair bilgiler Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Örnekleme Özellikleri.

Besteci	Missanın adı	Dönem	Elementler	Süre ³	Kayıt
Guillaume de Machaut (1300-1377)	Messe de Notre Dame	Orta Çağ	Koro	28:25	(http 2)
Byrd, W. (1543-1623)	Missa (4 Ses için)	Rönesans	Koro	22:02	(http 3)
Bach, J. S. (1685-1750)	Mass, BWV 232	Barok	Koro, Solistler ve Orkestra	44:43	(http 4)
Mozart, W. A. (1756-1791)	Missa Solemnis, K 337	Klasik	Koro, Solistler ve Orkestra	21:04	(http 5)
Beethoven, L. v. (1770-1827)	Messe, Op. 86	Klasik	Koro, Solistler ve Orkestra	47:48	(http 6)
Schumann, R. (1810-1856)	Mass, Op. 147	Romantik	Koro, Solistler ve Orkestra	35:10	(http 7)
Liszt, F. (1811-1886)	Missa Solemnis, S. 9	Romantik	Koro, Solistler ve Orkestra	56:58	(http 8)

³ İki noktanın (“:”) sol tarafı dakika, sağ tarafı saniyeyi belirtmektedir. Süreler, bölümler arasındaki boşluklar çıkartılarak hesaplanmıştır.

Örneklemin her bir ögesi için belirlenen süreler uluslararası üne sahip icracıların kayıtları üzerinden belirlenmiştir. Kayıtları seçilen topluluklar en az 30 yıllık kurumsal deneyime sahip, ilgili sanatsal stile ilişkin birçok profesyonel kaydı ve konseri bulunan, uluslararası bilinen şirketler tarafından ses/görüntü kayıtlarının dağıtımını yapılan topluluklar arasından seçilmiştir. Bu topluluklardan 3 tanesi devlet kurumuna (Almanya, ABD, Macaristan), 1 tanesi sivil toplum kuruluşuna (Netherlands Bach Society) aittir, 3 tanesi ise sivil kuruluşlardır. Süreler belirlenirken kullanılan kayıtlar kaynakçada gösterilmiştir.

2.3. Verilerin Toplanması ve Verilerin Analizi

Veriler toplanırken literatür taraması yapılmıştır. Din, ibadet ve müzik, iletişim, koro konularını ele alan literatürün yanında Tablo 1'deki eserlerin nota ve kayıtları, biçim, süre tasarımı, kullanılan metinlerin içeriği, metinlerdeki içerik ile süre arasındaki ilişki yönünden incelenmiştir. Notaların doğruluğu farklı edisyonlardan kontrol edilmiştir. Aynı zamanda notalar ile kayıtlar birbiriyle karşılaştırılarak belgelerin doğruluğundan da emin olunmuştur. Her bir missa, icra edilme sıklığı, notasının ve ses kaydının güvenilir olması gibi kriterler yoluyla belirlenmiştir. Yapılan çalışma, Katoliklik mezhebi daha eski zamanlara dayandığı için sadece Katoliklik Kilisesi geleneği ile sınırlandırılmıştır.

Veriler analiz edilirken betimleme, açıklama ve ilişkilendirme gibi tekniklerden faydalanılmıştır. İlk olarak seçilen missaların bölüm başlıkları partiyonlardan ve en az iki farklı ses kaydı üzerinden kontrol edilmiştir. Daha sonra, seçilen kayıtlar üzerinden bölümlerin süreleri belirlenmiş ve 100 üzerinden bütün içinde kapladıkları zamansal alan hesaplanmış ve yorumlanmıştır. Belirlenen süreler, sadece bölümlerin birbiriyle ve sözleriyle ilişkini anlamak için kullanılmıştır. Ardından missada kullanılan sözler üzerinde içerik analizi yapılarak metinlerdeki temalar belirlenmiştir. Eserlerin toplam süresi içinde diğerlerine göre fazla zaman alanı kaplayan bölümlerin, kullanılan metinlerin uzunluğundan bağımsız bir sebebi olması ihtimaline karşılık, eserlerin toplam süreleri üzerinden altın orana⁴ denk gelen noktaları ve o noktanın bulunduğu bölümler tespit edilmiştir.

Öklid⁵'in (M.Ö. 330-275) Unsurlar⁶ başlıklı kitabına kadar dayanan (http 9) altın oran; mimari, resim, müzik gibi birçok alanda kasıtlı ya da kasıtsız (sezgisel) bir şekilde güzelliği yakalamak, dikkat çekilmek istenen noktaları belirlemek gibi nedenlerle kullanılmaktadır. Her yerde bulunabileceği için biyologlar, tarihçiler, psikologlar ve hatta mistik konularda çalışanlar dahi altın oran konusunda düşünmüş ve tartışmışlardır (Choi, Ate-na & Tekalgin, 2023, s. 1192). Müzikten pazarlamaya, fizikten tıbbaya kadar birçok alanda,

⁴ İng. golden ratio, golden proportion, golden section, golden mean, golden mean, divine proportion

⁵ Yun. Εὐκλείδης (Eukleides), İng. Euclid

⁶ Yun. στοιχείων (stoikheia), İng. Elements

bir analiz aracı olarak kullanılmaktadır (Gend, 2014; Mondaini, 2014; Otto, 2022; Ölmez, 2023; Rydén, 2007; Thomas & Chrystal, 2013; Wundrak vd., 2016) ve halk şarkılarından senfonilere kadar geniş bir yelpazede, birçok müzik örneğinde karşılaşılabılır (Webster, 1950, s. 239). Powell (1980), van Crevel (1959, 1964) ve Trowell (1979) Orta Çağ müziğindeki orantıya dair analizlerinde, ölçümlerini her zaman notadaki vuruş ya da ölçü sayısına göre yapmış, buna karşılık Pascoe (1973), Bach'tan Bartok'a kadar bir dizi besteciyi ele aldığı çalışmasında, kaydedilen performansların süresine göre yapmıştır (Akt. Howat, 1983, s. 70). Bu çalışmada da kaydedilmiş performansların toplam süreleri üzerinden bir inceleme yapılmıştır.

Bu çalışmada altın oran $a+b/a=a/b=1.618\dots$ (müzik bağlamında $a+b$ toplam süreyi ifade etmektedir) formülü ile hesaplanmış ve elde edilen sonuçlar formül üzerinde yeniden kontrol edilmiştir. Yorumlama yapılırken Kutsal Ayin ve missaların bölümleri birbiriyle ilişkilendirilmiş ve açıklanmıştır.

3. BULGULAR

Yapılan belge analizi sonucunda ilk olarak kilisede ibadet şekli ve Kutsal Ayin, missaların bölümleri ve bütün ile ilişkisi, Kutsal Ayin ile missanın ilişkisi, son olarak ise kullanılan metin bağlamında missalar incelenmiş ve elde edilen bulgular aşağıda sunulmuştur.

3.1. Kilisede İbadet ve Kutsal Ayin

Dinî çalışmalarda sıklıkla karşılaşılan iki ayrı terim vardır: ibadet (worship) ve ayin (liturgy). Protestan geleneği çoğunlukla ibadet (worship) terimini tercih ederken Katolik geleneği ayin (liturgy) terimini tercih eder. İbadet içsel bir durumu, ayin ise dışsal bir durumu ifade eder. Her iki terimin de ortak yönü; çeşitli sembollerin kullanılması ve kilisenin organize ettiği etkinlikler yoluyla, bireylerin derin boyutunun bilinçli (şuur içinde) ve aktif katılımıyla gerçekleştirdiği aktiviteleri kapsıyor olmasıdır. Her iki terim de bu kutsal derinliğe ulaşmanın bir yoludur (Leaver & Zimmerman, 1998, s. 5). “Batı dillerinde ibadet karşılığında kullanılan liturgy (liturgie), Grekçe “umuma ait faaliyet” anlamına gelen *leitourgiadan* türetilmiştir. Bu kelime Hıristiyanlık'ta toplu halde yapılan ibadetleri ve ayinleri belirtmek için kullanılır (Aydın, 1998, s. 349).”

Ayin (liturgy) Tanrı'yı methetmek içindir. Bu methetme için kutsal metinlerin yanında müzik de kullanılır. Müzik bu methetmenin gücünü artırır. Başka bir deyişle; Tanrı'yı metheden ilahileri sunan güzel bir koro insanla insanı, Tanrı ile insanı birbirine bağlayan bir güçtür (Leaver & Zimmerman, 1998, s. vii). Müzik aracılığıyla etkileşime geçen insanlar, oluşturdukları ortak duygu sayesinde Tanrı'yı hissetme yoluna giderler.

Türkçede dinî tören anlamında kullanılan ayin Farsçada görenek, âdet, tarz, merasim; huy, usul, yaşayış; ibadet tarzı anlamına gelmektedir (Tümer, 1991, s. 248). İslam geleneğinde özellikle Mevlevilikte karşılaşılan ayin ile Türkçe Hristiyan terminolojisinde Kutsal Ayin olarak karşılaşılmaktadır. *Kutsal Ayin* bitiminde gönderilen (missi) hayat görevini ifade eder (Farronato, 2013, s. 7). Ayin doğası gereği hayatı, dirilmeyi kapsar, cemaate kutlama anının ötesinde ayinde edinilenleri evrene dağıtılma görevini verir. Bundan dolayı ayin Türkçeye *gidiniz, o gönderildi*⁷ olarak tercüme edilebilecek olan *Ite, Missa est*⁷ cümlesi ile sonlandırılır.

Günümüzde, ayinlerde Hayatınızla Rab'bi yüceltiniz. Barış içinde gidiniz olarak kullanılmaktadır. Bu sebeple, Türkçede Kutsal Ayin olarak kullanılan bu terime *Ite, Missa est* cümlesinden dolayı *Missa (İng. Mass)* da denmektedir.

Her ayin Haç işaretiyle başlar Haç işaretiyle biter. İlahiler ayinin başlangıcından sonuna kadar yer yer devam eder. Kilise, Rahip ile dualara katılır, kutsal kitaptan okumalar yapılır ve Rahip vaaz verir. Efkariya⁸ kutsanması [(Eucharist)/Komünyon/Rabb'in Sofrası] ve kişilere Efkariya verilmesi ile devam eden ayin, rahiplerin kutsaması ile sonlanır.

Ayin, giriş ritüeli ile başlayan, son takdis ve kapanış ritüeli ile sonlandırılan, birbirinden ayrı fakat ilişkili iki ana bölümden oluşmaktadır. Bunlar söz *litürjisi* ile dinleme ve sonrasında diyalogun olduğu; *Efkariya litürjisi* ile de eylemin temel oluşturduğu, başka bir deyişle sunaktaki şarap ile ekmeğin hayat gıdası olarak kutsanması ve yenmesi bölümleridir (Farronato, 2013, s. 10). Ayinin akışı Tablo 2'deki gibi özetlenebilir.

Tablo 2. *Kutsal Ayinin Yapısı*.⁹

Giriş Ritüeli	Giriş İlahisi	Müzik	Güne özel
	Giriş Duaları	Konuşma	Dua
	Pişmanlık Eylemi	Konuşma	İtiraf ve Dua
	Kýrie	Müzik	Merhamet dileme
	Glória	Müzik	Allah'a ve Mesih İsa'ya övgü, Merhamet dileme
	Toplama Duası	Konuşma	Dua

⁷ Bu cümle çeşitli şekillerde tercüme edilebilmektedir. Burada, İngilizce 'Go, it is sent' ve Almanca 'Geht, sie ist gesandt' ifadelerinin Türkçe tercümeleri tercih edilmiştir. Diğer tercüme ise şu şekildedir: İng. 'Go, the Mass is ended', 'Go, it is sent', 'Go forth, the Mass is ended', Alm. 'Geht hin in Frieden', 'Geht, sie ist gesandt', 'Geht hin, ihr seid gesandt', 'Geht, das ist die Entlassung', İsp. 'Pueden irse en paz', Fr. 'Allez, on vous renvoie'.

⁸ Sakramentler (Sacrament) Mesih tarafından ilahi yaşamın verildiği kiliseye emanet edilen, Tanrı'nın bağışladığı işaretler olarak görülür. Sakramentlerden biri olan ve Sakramentlerin Sakramenti olarak anılan, İngilizcesi Eucharist olan bu Sakrament en sık tekrarlanan Sakramenttir ve her ayinin içinde yer alır. Kutsamasının ardından, Mesih İsa'nın bedenine dönüştüğü düşünülen ekme ve şarap/üzüm suyu (Efkariya, Lat. Hostia, İng. Sacramental bread/wine veya Communion wafer/bread) cemaate dağıtılır. Buna, Efkariya verilmesi ya da Komünyon dağıtımı denmektedir.

⁹ Bu tablo Ecclesia Sanctae Mariae'nin (T. Azize Meryem Kilisesi, Trabzon) olağan devre 2. pazar günü Kutsal Ayin kitabındaki ayin akışı incelenerek yazar tarafından oluşturulmuştur. Katolik kiliselerde kullanılan ortak ayin düzenidir.

Söz Litürjisi	Kutsal Kitabın Okunması	Konuşma	Eski ve Yeni Antlaşma
	Alleluya!	Müzik	Şükretme
	İncil Okuması	Konuşma	İncil'den bir bölüm
	Vaaz	Konuşma	Günün anlamına göre
	İman Açıklaması ¹⁰ (Credo)	Konuşma	Bağlılık, Sadakat
	Evrensel Dualar ¹¹	Konuşma	Her şey ve herkes için
Ekaristiya Litürjisi ¹²	Adaklar İlahisi	Müzik	Adakların kabul edilmesi için
	Adaklar Üzerine Dua	Konuşma	Şarap ve Ekmek, Kutsal Ruh, Kutsama
	Sanctus ve Benedictus	Müzik	Kutsal ve yücelik
	Anamnesis, Adak, Yakarış ve doksoloji	Konuşma	Hatırlama, Adakların tek ruhta sunulması, Dualar
	Komünyon Ritüeli ¹³ (Pater Noster)	Konuşma	Allah'a yönelme ve Mesih İsa'yı kabul
	Agnus Dei	Müzik	Allah'ın Kurbanı
	Komünyon İlahisi ve Komünyon	Müzik	Komünyon dağıtımı
	Son dua	Konuşma	Yardım isteği
Kapanış Ritüeli	Görkemli Takdis	Konuşma	Son takdis ve vedalaşma
	Çıkış İlahisi	Müzik	Güne özel

Tablo 2'de görüldüğü üzere Kutsal Ayın dört temel bölüme ayrılabilir. Bunlardan ilki olan giriş ritüeli selamlama ile başlar. Günahlardan duyulan pişmanlığın dillendirilmesi ve merhamet dileme ile devam eden giriş ritüeli Allah'a övgü ve insanlar arasındaki adaletin sağlanması için edilen dua ile sonlanır.

Söz litürjisi içinde birinci okuma (örneğin Peygamber İşıya'nın kitabından sözler) ile başlar ve ardından mezmurlardan¹⁴ bir tanesi okunur. İkinci okumadan sonra (örneğin Aziz Pavlus'un Korintoslulara birinci mektubundan sözler) İncil için antifon¹⁵ olarak Al-

¹⁰ İngilizcesi Profession of Faith olan bu bölüm Türkçede Büyük İman Açıklaması ya da Büyük İman İkrarı olarak da kullanılmaktadır.

¹¹ İngilizcesi Intercessions olan bu bölüm Türkçede Genel Dualar olarak da kullanılmaktadır.

¹² İngilizcesi Liturgy of the Eucharist olan bu bölüm Türkçede Şükran Duası olarak da kullanılmaktadır. Aynı zamanda Türkçede kudas ya da liturya da denmektedir.

¹³ İngilizcesi Rite of Communion olan bu bölüm Türkçede Komünyon Duası olarak da kullanılmaktadır.

¹⁴ Mezmurlar (Zebur ya da ing. Psalm olarak da bilinir) ilahi ve dua kitabıdır. Bu ilahiler övgü ve tapınma ilahileri, ağıtlar; yardım, korunma ve kurtuluş için edilen dualar; başışlanmak için yalvarışlar; Tanrı'nın kutsamasına karşı şükran ilahileri olmak üzere birkaç sınıfa ayrılabilir. Mezmurlar şiir kitabıdır. Birinci dizedeki konuyu ikinci ya da üçüncü dizelerde de farklı biçimlerde tekrarlama anlamına gelen paralelizm İbrani şiirinin en belirgin özelliğidir. 9, 10, 34, 37, 111, 112, 119 ve 145. Mezmurlar sırasıyla İbrani harfleriyle başlayarak bir akrostiş oluştururlar. Toplam 150 (Yunanca tercümesinde 151) mezmur vardır ve genellikle müzikli söylenir (Kutsal Kitap ve Deuterokanonik (Apokrif) Kitaplar, 2003, s. 627). Antifon olarak söylenen mezmurlara aynı zamanda gradual da denmektedir.

¹⁵ Antifoni (antiphony): Koro ikiye bölünür ya da bir kişi ve koro arasında gerçekleşir. Buna antiphons ve responsories denir. Koronun bir kısmı (ya da bir kişi) müziğin bir kısmını söyler, koronun diğer kısmı cevap verir. Müziklendirilmiş mezmur anlamındaki psalmody genellikle bu şekilde söylenir.

leluya seslendirilerek İncil okunur, ardından Papaz vaaz verir. İncil okumasından sonra Allah, Mesih İsa ve Kutsal Ruh'a; Kiliseye ve vaftize inanıldığı (iman edildiği) bildirilir. Genel (tüm evrenle ilgili) dualar ile Söz litürjisi sonlanır.

Efkaristiya litürjisi kurbanın (şarap/üzüm suyu ve ekmek) kabul edilmesi için yapılan dua ile başlar. Sanctus ve Benedictus ile devam eden ayin İncil'den alıntılar yapılarak Mesih İsa'nın son akşam yemeği¹⁶ yeniden yaşatılır. Daha sonra Komünyon ritüeli (komünyon duası) olarak Pater Noster söylenir ve cemaat birbirine barış ve huzur dilemek için selamlaşır. Bu süreç bir kurban verme süreci olarak görüldüğü için selamlaşmanın ardından Agnus Dei (Allah'ın kurbanı) seslendirilir. Komünyon ilahilerinden biri seslendirilirken cemaat şaraba (ya da üzüm suyuna) batırılmış mayasız ekmeği alarak son dualarını eder.

Kapanış (Çıkış) ritüeli diğer bölümlere göre en kısasıdır. Bu son kutsama sürecidir. Çeşitli kutsal dileklerin bulunduğu bu bölüm Papaz'ın çıkış ilahisi eşliğinde sunaktan ayrılması ile sonlanır. Bu ayin düzeni yaklaşık 1200'den beri uygulanmakta olan Katolik Ayin düzenidir (Hanning, 2019, s. 32). Katolikler "Mass" dedikleri bu âyini her gün, Ortodokslar pazar günü, Protestanlar ise yılın bazı dönemlerinde gerçekleştirirler (Aydın, 1998, s. 349).

Bahsedildiği üzere Kutsal Ayinde sıklıkla müzik kullanılır. Bu durum bir bakıma Kutsal Ruh'a ulaşmak için kendini adama etkinliğidir. Sözler, dualar ve şarkılar birincil dinleyen olan Tanrı'ya yönelik olduğu için, müziğin kullanılmasının Tanrı'ya hitap etme ve orada bulunanların imanını güçlendirme amacı taşıdığı söylenebilir (Burkholder, Grout & Palisca, 2019, s. 43). Ayrıca kullanılan sözlerin aktarılmasına ve ibadet edenlerin, yapılmakta olan ayine odaklanmasına da hizmet eder (Hanning, 2019, s. 31). Müziğin kullanılmasının bir diğer sebebi de duaların cemaat tarafından kolaylıkla ezberlemesini sağlamaktır. Kutsal Ayin; Azize Meryem Ana'yı (Saint Mary), Aziz Padualı Antonio'yu (Sant'Antonio di Padova), Aziz Yuhanna (Saint John) ya da diğerlerini kutsamak için yapılabilir.

Kutsal Ayinde kullanılan müzikler; tarihi şarkılar (historic chant), eski zamanlardan kalan müziklerin adaptasyonu ve yeni bestecilerin eserleri gibi çeşitli kaynaklardan beslenirler. Kutsal Ayinler, yapıldıkları ortama ve zamana göre Noel Ayini, Evlilik Ayini, Akşam Ayini, Vaftiz Ayini, Pazar Ayini vd. olarak isimlendirilebilirler. Katolik, Protestan ve Ortodoks yaklaşımlarının her birinde ayinin özellikleri çeşitlilik göstermektedir.

¹⁶ The Last Supper, Aşai Rabbani ve Mass (Lat. missa; Fr. messe; Alm. Messe; It. messa; İsp. misa) de denir.

3.2. Missadaki Bölümlerin Bütün İçindeki Dağılımı

Örnekleme üzerinde yapılan analiz sonucunda elde edilen bölüm başlıkları ile seçilmiş ses kayıtları üzerinden bölümlerin dakikası, saniyesi, yüzde üzerinden ilgili missanın bütününde kapladığı zaman oranı, dönemi ve kullanılan elementler ile ilgili bilgiler Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3. Örnekleme İlişkin Veriler.

Besteci ve Mass'in Adı	Dönem	Elementler	Süre Ve Oran	Bölüm Adları						Toplam
				Kýrie	Glória	Credo	Sanctus	Benedictus	Agnus Dei	
Guillaume de Machaut (1300-1377) – Messe de Nostre Dame	Orta Çağ	Koro	Dakika	07:35	05:37	07:31	02:46	01:26	03:30	28:25
			Saniye	455	337	451	166	86	210	1705
			Yüzde	26,69	19,77	26,45	9,74	5,04	12,32	100
Byrd, W. (1543-1623) Missa (4 Ses için)	Rönesans	Koro	Dakika	01:51	05:47	07:52	02:12	01:01	03:19	22:02
			Saniye	111	347	472	132	61	199	1322
			Yüzde	8,40	26,25	35,70	9,98	4,61	15,05	100
Bach, J. S. (1685-1750) Mass, BWV 232	Barok	Koro, Solistler ve Orkestra	Dakika	19:02	33:20	29:22	07:07	06:41	09:11	1:44:43
			Saniye	1142	2000	1762	427	401	551	6283
			Yüzde	18,18	31,83	28,04	6,80	6,38	8,77	100,00
Mozart, W. A. (1756-1791) Missa Solemnis, K 337	Klasik	Koro, Solistler ve Orkestra	Dakika	02:04	03:27	05:35	01:36	02:25	05:57	21:04
			Saniye	124	207	335	96	145	357	1264
			Yüzde	9,81	16,38	26,50	7,59	11,47	28,24	100
Beethoven, L. v. (1770-1827) Messe, Op. 86	Klasik	Koro, Solistler ve Orkestra	Dakika	05:25	10:14	13:10	03:15	07:55	07:49	47:48
			Saniye	325	614	790	195	475	469	2868
			Yüzde	11,33	21,41	27,55	6,80	16,56	16,35	100
Schumann, R. (1810-1856) Mass, Op. 147	Roman- tik	Koro, Solistler ve Orkestra	Dakika	03:59	08:55	07:22	03:59	06:21	04:34	35:10
			Saniye	239	535	442	239	381	274	2110
			Yüzde	11,33	25,36	20,95	11,33	18,06	12,99	100
Liszt, F. (1811-1886) Missa Solemnis, S. 9	Roman- tik	Koro, Solistler ve Orkestra	Dakika	03:41	13:55	17:58	05:55	06:57	08:32	56:58
			Saniye	221	835	1078	355	417	512	3418
			Yüzde	6,47	24,43	31,54	10,39	12,20	14,98	100

Tablo 3 incelendiğinde her missa K yrie, Gl ria, Credo, Sanctus, Bened ctus ve Agnus Dei olmak üzere 6 b l mden oluřmaktadır. Bu bulgu literat rdeki bir ok kaynakla da  rt řmektedir (Alwes, 2015, s. 4; Roshchenko & Byelik-Zolotaryova, 2021, s. 45). Buna karřın Seaton (2017, s. 30), missanın temelde 5 b l m , eęer Pater Noster¹⁷ ve Sanctus'tan baęımsız bir Bened ctus b l m  ayrı b l mler olarak deęerlendirilirse toplam 7 b l m olacaęını; Say (1997, s. 84) ise Sanctus ve Bened ctus b l mlerini tek b l m olarak kabul edip missanın beř temel b l m  olduęunu ileri s rer.

Orta  aę ve R nesansta sadece koro i in bestelenmiř olan missalarda, Barok D nemle birlikte koroya solistler ve orkestra eklenmiřtir.  algı m zięi R nesansta y kselmeye bařlayıp Barok D nemde olgunluęa ulařmıř, 17. y zyıl ile baęımsızlıęını kazanarak vokal m zik ile eřit konuma gelmiřtir (Hanning, 2019, s. 213). Bu sebeple Barok D nemde  algı m zięinin geliřmiř olması, Barok D nemden itibaren missaların  oęunlukla orkestralı bir řekilde besteleniyor olması sonucunu doęurmuř olabilir. Missaların s releri incelendięinde en kısa missa Mozart (1780) ve Byrd'e (1592), en uzun missa ise Bach'a (1749) aittir. Mozart ve Byrd' n eserlerinin icra s releri arasındaki 1 dakika 2 saniyelik fark icracıya ve yorumu g re deęiřebilecek kadar k çük olduęu i in benzer uzunlukta deęerlendirilmiřtir. Buna g re eserlerin uzundan kısaya sıralanıřı Tablo 4'te g sterilmiřtir.

Tablo 4. Eserlerin Uzunluęa G re Sıralaması.

Besteci	Eser Uzunluęu ¹⁸	Eser Uzunluęu (Saniye)
Bach	01:44:43	6283
Liszt	00:56:58	3418
Beethoven	00:47:48	2868
Schumann	00:35:10	2110
Machaut	00:28:25	1705
Byrd	00:22:02	1322
Mozart	00:21:04	1264

En uzun s reye sahip b l mler Machaut'da K yrie ve Credo (aralarında 4 saniyelik k çük bir fark olduęu i in benzer orana sahiptirler), Byrd'de Credo, Bach'ta Gl ria, Mozart'ta Credo ve Agnus Dei, Beethoven'da Credo, Schumann'da Gl ria, Liszt'te ise Credo b l m d r.

¹⁷ İng. Lord's Prayer, T. G klerdeki Pederimiz olarak kullanılmaktadır.

¹⁸ ss:dd:nn (saat:dakika:saniye).

3.3. Kutsal Ayin ve Müzikal Bir Tür Olan Missa (Mass)

Kutsal Ayinin yapısı incelendiğinde Kutsal Ayin ile müzikal bir tür olan missa arasında çok güçlü bir ilişki vardır. Tablo 2’de görüldüğü üzere ayin boyunca iki tip müzik vardır: Sonradan yazılmış metin ve müzikten oluşan dört ilahi (giriş, adak, komünyon ve çıkış ilahileri) ve kutsal metin üzerine yazılmış olan diğer müzikler (Kýrie, Glória, Credo, Sanctus, Benedíctus ve Agnus Dei). Credo müzikli olabildiği gibi konuşma olarak kullanılabilir, ancak diğerleri her zaman müzikli olarak icra edilmektedir.

Ayinin çeşitli kısımlarında söylenen ilahiler Giriş İlahileri, Sunak İlahileri, Komünyon İlahileri ve Çıkış İlahileri olarak sınıflandırılmış ve her kilisede bulunan ilahi kitabında cemaate sunulmuştur. Bunların dışında Meryem’e İlahiler, Kutsal Ruh’a İlahiler, Fransiskan İlahileri, Noel İlahileri, Karem İlahileri ve Paskalya İlahileri gibi günün anlam ve önemine göre seslendirilebilecek ilahiler de ilahiler kitabında yer almaktadır. Kutsal Ayin esnasında seslendirilen dört ilahi bu kategorilerden güne özel seçilmektedir.

Kýrie, Glória, Credo, Sanctus, Benedíctus ve Agnus Dei Kutsal Ayinin parçalarıdır ve müzikal bir tür olan missanın bölümleri ile aynıdır. Kutsal Ayinde kullanılan metin ile müzikal bir tür olan missada kullanılan metin aynıdır. Metinleri sabit ve değişmeyen bu bölümlerin sıralaması da tıpkı Kutsal Ayindeki gibidir. Başka bir deyişle müzikal bir tür olan missa, Kutsal Ayinin bazı kısımlarının sadece sözlü müzikle yapılan halidir ve Kutsal Ayinin müzikal bir özeti olarak görülebilir.

Birçok missa türü bulunmaktadır. Bunlardan bazıları; metinlerin basitçe okunduğu Alçak Missa¹⁹’nın aksine tüm metinlerin müzikle söylendiği Yüksek veya Solemn Missa²⁰, özellikle Alman ilahilerini Cantus Firmus olarak kullanan Korallı Missa²¹, Solemn Missa’nın kısaltılmış hali olan Missa Brevis²². ‘Dominic infra annum’ metinlerine dayalı Missa Dominicalis²³, metin oranında orga yer verilen (istenirse tamamı orgla da çalınabilen) Org Missaları²⁴; defin günü, ölümün yıl dönümünde, ölümü takip eden üçüncü, yedinci ve otuzuncu günlerde ölen kişi için seslendirilen Requiem Missaları²⁵ sayılabilir (Sadie S. & Tyrrell, 2001).

3.4. Missanın Bölümleri

Missanın 6 bölümünün her birinde farklı metinler kullanılmıştır. Her zaman Latince

¹⁹ Lat. Missa Privata, İng. Low Mass

²⁰ Lat. Missa Solemnis, İng. High/Solemn Mass

²¹ İng. Choral Mass, Alm. Deutsche Messe

²² İng. Short Mass, T. Kısa Missa

²³ İng. Lord’s Day Mass, T. Pazar Günü Missası

²⁴ İng. Organ Mass

²⁵ Lat. Missa pro defunctis, Missa defunctorum, T.. Ölüm/Cenaze Missası

kullanılan bu metinlerin²⁶ Türkçe tercümesi ve içerik bilgisi Tablo 5'te gösterilmiştir.

Tablo 5. Metin ve İçeriği.

Latince (http 10)	Türkçe (Ecclesia Sanctae Mariae, 2022)	İçerik
Kýrie (6X3 Kelime)		
Kýrie eléison. (3 Kez)	Rab'bim, bize merhamet eyle.	Merhamet
Christe eléison. (3 Kez)	Mesih İsa, bize merhamet eyle.	
Kýrie eléison. (3 Kez)	Rab'bim, bize merhamet eyle.	
Glória (84 Kelime)		
Glória in excélsis Deo.	Göklerdeki yüce Allah'a övgüler olsun.	Övgü
Et in terra pax hominibus bonæ voluntátis.	Yer yüzündeki iyi niyetli insanlara barış gelsin.	Dilek
Laudámus te. Benedícimus te. Adorámus te. Glorificámus te. Grátias ágimus tibi propter magnam glóriam tuam. Dómine Deus, Rex cæléstis, Deus Pater omnipotens.	Seni överiz. Seni yüceltiriz. Sana ibadet ederiz. Sana hamd ederiz. Yüce Allah, göklerin Kralı, her şeye kadir Peder Allah, sonsuz şanın için sana şükrederiz.	Övgü, Tanımlama (P) ²⁷ ve Şükretme
Dómine Fili unigénite, Iesu Christe. Dómine Deus, Agnus Dei, Filius Patris. Qui tollis peccáta mundi, miserére nobis. Qui tollis peccáta mundi, súscipe deprecationem nostram. Qui sedes ad dexteram Patris, miserére nobis.	Mesih İsa, biricik oğul. Yüce Allah, Allah'ın Kurbanı, Peder'in Oğlu. Dünyanın günahlarını kaldıran Sen, bize merhamet eyle. Dünyanın günahlarını kaldıran Sen, dualarımızı kabul eyle. Yüce Allah'ın sağında oturan Sen, bize merhamet eyle.	Dilek, Tanımlama (İ) ve Merhamet
Quóniam tu solus Sanctus. Tu solus Dóminus. Tu solus Altíssimus, Iesu Christe, cum Sancto Spiritu: in glória Dei Patris. Amen.	Çünkü yalnız Sen kutsalsın, yalnız Sen Rab'bimizsin, yalnız Sen yücesin. Ey Mesih İsa, Kutsal Ruh'la birlikte Peder Allah'ın şanındasın. Amin.	Övgü
Credo (163 Kelime)		
Credo in unum Deum. Patrem omnipoténtem, factórem cæli et terræ, visibílium ómnium et invisibílium.	Bir tek Allah'a inanıyorum. Yerin ve göğün, görünen ve görünmeyen tüm varlıkların yaratıcı, her şeye kadir Peder Allah'a inanıyorum.	İnanç ve Tanımlama (P)
Et in unum Dóminum Jesum Christum, Filium Dei unigénitum.	Tüm asırlardan önce Peder'den doğmuş olan, Allah'ın biricik Oğlu, bir tek Rab olan Mesih İsa'ya inanıyorum.	Tanımlama (İ) ve İnanç
Et ex Patre natum ante ómnia sæcula. Deum de Deo, lumen de lúmine, Deum verum de Deo vero.	O, Allah'tan Allah, Nur'dan Nur, gerçek Allah'tan gerçek Allah'tır.	Tanımlama (İ)
Génitum, non factum, consubstantiálem Patri: per quem ómnia facta sunt.	Yaratılmış olmayıp, Peder ile aynı özdedir ve her şey onun aracılığıyla yaratıldı.	Tanımlama (İ)

²⁶ Burada kastedilen, müzikal bir tür olan missada kullanılan sözlerin Latince olduğudur. Kutsal Ayin içinde, ayinin yapıldığı dilde de söylenebilmektedir.

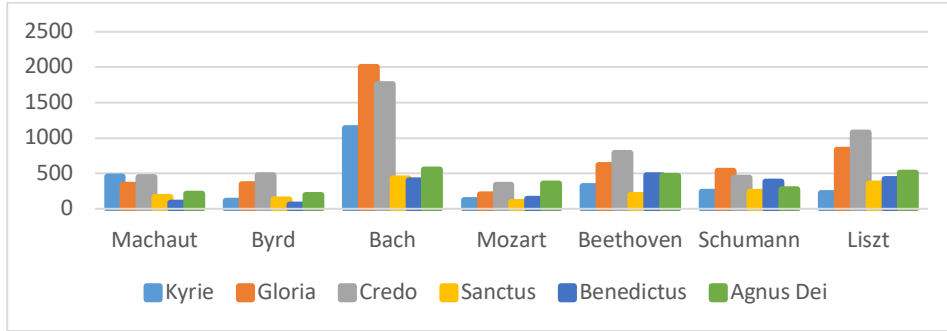
²⁷ 'Tanımlama (İ)' Mesih İsa'yı, 'Tanımlama (P)' Peder Allah'ı, 'Tanımlama (K)' ise Kutsal Ruh'u tanımlayan yerler için kullanılmıştır.

Qui propter nos hómínes, et propter nostram salútem descendit de cælis. Et incarnátus est de Spírítu Sancto ex María Virgine, et homo factus est.	Biz insanlar ve kurtuluşumuz için gökten indi, Kutsal Ruh'un kudretiyle bakire Meryem'den vücut alıp insan oldu.	Tanımlama (İ)
Crucifixus étiam pro nobis: sub Póntio Piláto passus, et sepúltus est. Et resurrexit tértia die, secúndum Scriptúras. Et ascendit in cælum: sedet ad dexteram Patris.	Pontius Pilatus zamanında bizim için ıstırap çekerek çarmıha gerildi, öldü, gömüldü ve Kutsal Yazılara göre üçüncü gün dirildi. Göğe çıktı ve Peder'in sağında oturmaktadır.	Tanımlama (İ)
Et iterum ventúrus est cum glória iudicáre vivos, et mortúos: cuius regni non erit finis.	Dirileri ve ölüleri yargılamak için şanla tekrar gelecek ve onun hükümdarlığı son bulmayacaktır.	Tanımlama (İ)
Et in Spírítum Sanctum, Dóminum et vivificántem: qui ex Patre, Filióque procedit. Qui cum Patre, et Filio simul adorátur et conglorificátur: qui locútus est per Prophétas.	Peygamberler aracılığıyla konuşmuş olan, Peder ve Oğul'dan çıkıp, Peder ve Oğul ile birlikte tapılan ve yüceltilen, hayatın kaynağı ve Rab olan Kutsal Ruh'a inanıyorum.	Tanımlama (K) ve İnanç
Et unam, sanctam, catholicam et apostólicam Ecclesiám. Confíteor unum baptísma in emissiónem peccátorum. Et expécto esurrectionem mortuórum. Et vitam ventúri sæculi. Amen.	Havarilerin inancına dayanan, Katolik ve Kutsal olan tek kiliseye inanıyorum. Günahların affedilmesi için tek bir vaftizi kabul ediyorum. Ölülerin dilşini ve ebedi hayatı bekliyorum. Amin.	İnanç
Sanctus (16 Kelime)		
Sanctus, sanctus, sanctus, Dóminus Deus Sábaoth. Pleni sunt cæli et terra glória tua. Hosánna in excélsis.	Kutsal, Kutsal, Kutsal, evrenin Tanrısı. Gökler ve yerler şanımla doludur. "Hosanna" göklerdeki Yüce Allah'a.	Övgü
Benedictus (9 Kelime)		
Benedictus qui venit in nómine Dómini. Hosánna in excélsis.	Rabbin adına gelen yüceltilsin. "Hosanna" göklerdeki Yüce Allah'a.	Dilek ve Övgü
Agnus Dei (25 Kelime)		
Agnus Dei, qui tollis peccáta mundi: miserére nobis.	Ey insanların günahlarını kaldıran Allah'ın kurbanı, bize merhamet eyle.	Merhamet
Agnus Dei, qui tollis peccáta mundi: miserére nobis.	Ey insanların günahlarını kaldıran Allah'ın kurbanı, bize merhamet eyle.	
Agnus Dei, qui tollis peccáta mundi: dona nobis pacem.	Ey insanların günahlarını kaldıran Allah'ın kurbanı, bize barış ve huzur bağışla.	

Kutsal Ayinde hiç deđişmeyen (her ayinde sabit olan) Tablo 5'teki metin incelendiğinde toplam 303 kelime kullanıldığı, bunların 6 (%1,98) kelimesinin Kıryie'de, 84 (%27,72) kelimesinin Glória'da, 163 (%53,80) kelimesinin Credó'da, 16 (%5,28) kelimesinin Sanctus'ta, 9 (%2,97) kelimesinin Benedictus'ta ve son olarak 25 (%8,25) kelimesinin Agnus Dei'de olduđu görülmüştür. Her ne kadar tempoyla ilişkili bir durum olsa da, uzun metne sahip bölümlerin performans sürelerinin de uzun olması beklendiktir. Ancak bu noktada bazı bölümlerde metnin neden uzun tutulduđu sorgulanması gereken bir konudur.

Metnin içeriğine bakıldığında merhamet, övgü, dilek, şükretme, inanç ve tanımlama temaları ön plana çıkmaktadır. K ryrie b l m nde sadece merhamet isteęi varken Gl ria b l m nde Mesih İsa ve Peder Allah'a  vg  ve onları tanımlama ile birlikte merhamet isteęi, iyilik dileęi ve ş kretme vardır. Credo b l m ne gelindięinde inanç ve tanımlama temaları  n plandadır. Bir yandan Peder Allah, Mesih İsa ve Kutsal Ruh tanımlanırken bir yandan da onlara inanıldığına dair ifadelere yer verilmiştir. Bir bakıma bu b l m, ne kadar inançlı olunduęunun s ylendięi bir b l md r. Credo b l m  T rk ede, bir ideolojinin temelini oluřturan deęer yargıları ve inandım anlamına gelen  ment 'ye karřılık gelmektedir. Sanctus ve Benedictus b l mlerinde dilek ve  vg  teması  n plana  ıkarken Agnus Dei b l m nde tıpkı K ryrie'deki gibi sadece merhamet teması  n plana  ıkmaktadır.

B l mlerin metin uzunluęu ile b l mlerin s releri arasında bir iliřki vardır. En belirgin řekilde Gl ria ve Credo b l mleri metindeki en uzun iki b l md r. Her bir missa i indeki daęılımı bestecilere g re Saniye-B l m S tun Grafięinde (řekil 1) ve Bařlangı  Saniye-B l m  izgi Grafięinde (řekil 2) g sterilmiştir.



řekil 1. Saniye-B l m S tun Grafięi.

řekil 1'de g r lebileceęi gibi Klasik D neme kadarki eserlerde Sanctus b l m  Benedictus b l m nden daha uzunken Klasik D nem ile Benedictus Sanctus'tan uzun bestelenmeye bařlanmıştır. Bařka bir deyiřle, Benedictus Klasik D neme kadar missanın en kısa zamana yayılan b l m d r. Eserlerin beř tanesinde Agnus Dei b l m  Benedictus'tan daha uzunken, bir eserde benzer uzunlukta, bir eserde ise Benedictus Agnus Dei'den daha uzundur. B ylelikle; Agnus Dei'nin genellikle Benedictus'tan daha uzun bir zamana yayıldığı řeklinde yorumlanabilir.

Credo b l m  her zaman kendisinden sonraki b l mlerden (Sanctus, Benedictus, Agnus Dei) daha uzundur (Mozart'ta Agnus Dei ile benzer s rededir). Bu b l m beř eserde

Glória bölümünden daha uzun zamana yayılmakta ve dört eserde belirgin bir şekilde eserin en uzun bölümüdür. Bach ve Schumann'da ise Glória bölümü Credo'dan daha uzun bir zamana yayılmış ve eserin en uzun bölümüdür.

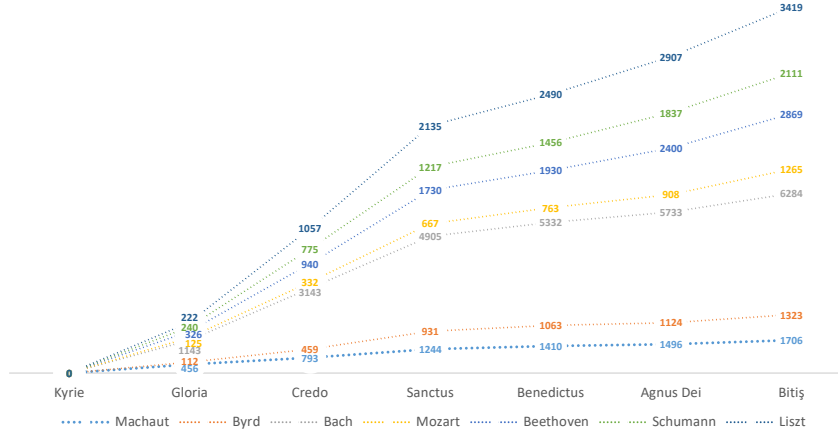
Glória bölümü tüm eserlerde Sanctus bölümünün yaklaşık iki katı ya da daha fazla uzunluktadır. Eserlerin çoğunluğunda (beş eser, Machaut'da Kýrie ve Credo benzer uzunlukta olduğu için altı eser olarak da hesaplanabilir) en uzun bölüm Credo, bazılarında Glória'dır. Mozart'ta Credo ve Agnus Dei bölümleri benzer uzunlukta olmasına rağmen Agnus Dei bölümü daha uzundur. Bundan dolayı missalarda en uzun zaman diliminin Credo ve Glória'ya ayrıldığı söylenebilir.

Dört Eserin (Byrd, Mozart, Beethoven, Liszt) ilk üç bölümü (Kýrie, Glória, Credo) benzer bir grafik oluşturmaktadır. Bölümler Kýrie, Glória ve Credo olarak kısıdan uzuna sıralanmaktadır. Klasik Döneme kadar olan eserlerde de (Machaut, Byrd, Bach) son üç bölümü benzer bir grafik oluşturmaktadır. Bu bölümler arasında Agnus Dei en uzun bölümken onu sırasıyla Sanctus ve Benedíctus izler.

Missalarda özellikle iki bölümün diğer bölümlerden daha uzun süreye sahip olmasının, sözlerin uzunluğundan bağımsız bir sebebi olması ihtimali göz önünde bulundurularak eserlerin toplam seslendirme süreleri üzerinden altın orana denk gelen noktalar hesaplanmıştır. Çünkü altın oran herhangi bir şeyde (müzikte, mimaride, doğada) kasıtlı ya da kasıtlı olmayan (sezgisel) bir şekilde var olabilmekte, form bölmelerini, müziğin zirve noktasını, seslerin organizasyonunu veya kullanılan dinamikleri anlamlandırmak için literatürde bir analiz yöntemi olarak kullanılabilir. Örneğin Debussy, Ravel ve Bartók'un altın oranı bilinçli bir şekilde kullandığına dair herhangi bir kanıt olmamasına rağmen Howat (1977, s. 292), çalışmasında bu bestecilerin eserlerinde altın orana dair bulgular elde etmiştir. Benzer şekilde Powell (1979, s. 267) Machaut'nun, Putz (1995, s. 281) Mozart'ın, Suggate (2017, s. 131-134) Beethoven'ın, Carter (2007, s. 18, 20) Chopin ve Liszt'in eserlerinde altın orana dair bulgular elde etmiştir. Bu çalışmada da bir misalin bölümlerinin süre uzunluklarını anlamlandırmak için hesaplama yapılmıştır. Örnekleme oluşturan missalarda altın orana denk gelen saniyeler Tablo 6'da ve bölümlerin başlangıç saniyeleri Şekil 2'de gösterilmiştir.

Tablo 6. *Besteci-Altın Oran-Bölüm Tablosu.*

Besteci	Altın Oran (sn.)	Bölüm
Machaut	651	Glória
Byrd	505	Credo
Bach	2400	Glória
Mozart	483	Credo
Beethoven	1095	Credo
Schumann	806	Credo
Liszt	1306	Credo

**Şekil 2.** *Başlangıç Saniyesi-Bölüm Çizgi Grafiği.*

Tablo 6 ve Şekil 2'den de görülebileceği gibi altın oran beş eserde Credo, iki eserde Glória bölümüne denk gelmektedir. Machaut'un eserinde altın oranın denk geldiği nokta (651), 456-793. saniyeler arasında kalan Glória bölümüne; Byrd'ün eserinde altın oranın denk geldiği nokta (505), 459-931. saniyeler arasında kalan Credo bölümüne; Bach'ın eserinde altın oranın denk geldiği nokta (2400), 1143-3143 saniyeler arasında kalan Glória bölümüne; Mozart'ın eserinde altın oranın denk geldiği nokta (483), 332-667. saniyeler arasında kalan Credo bölümüne; Beethoven'ın eserinde altın oranın denk geldiği nokta (1095), 940-1730. saniyeler arasında kalan Credo bölümüne; Schumann'ın eserinde altın oranın denk geldiği nokta (806), 775-1217. saniyeler arasında kalan Credo bölümüne; Liszt'in eserinde altın oranın denk geldiği nokta (1306), 1057-2135. saniyeler arasında kalan Credo bölümüne denk gelmektedir. Yukarıda belirtildiği üzere bu iki bölüm missalarda çoğunlukla en uzun tutulan bölümlerdir. Machaut'da Kyrie ve Glória, Schumann'da

Glória en fazla zaman alanına sahip olan bölümlerken; Machaut'da ikinci en fazla zaman alanına sahip bölüm Glória, Schumann'da ise Credo'dur. Altın oran noktaları Machaut ve Schumann dışında, diğer bestecilerde missanın bütününe göre zamansal alanı en fazla olan bölüme denk gelirken, bu iki bestecide zamansal alanı ikinci en fazla olan bölüme denk gelmektedir. Altın oranın tüm missalarda bu iki bölümden birine denk gelmesi ve bunların missada zamansal olarak diğer bölümlere göre daha fazla yer kaplıyor olması, Tanrı'nın ve Mesih İsa'nın övüldüğü (Glória) ve imanlı olmanın (bir bakıma sadakatin) açıklandığı (Credo) bölümler olmasından kaynaklanıyor olabilir.

SONUÇ

Müzik ile ve müzik yoluyla etkileşimin kolay olması sebebiyle, tarih boyunca müzik, hayatın her alanında yer almış, ibadeti güçlendirmeyi, ibadete odaklanmayı ve dinî metinleri ezberlemeyi kolaylaştırdığı için dinî faaliyetlerde de sıklıkla kullanılmıştır. Bu çalışma kapsamında Katolik Kilise geleneği pratiklerinden Kutsal Ayin ile bir müzikal tür olan missa arasındaki ilişki ve missanın özellikleri genel biçim, süre tasarımı ve metnin içerik ve süre yönünden müzik ile ilişkisi bağlamlarında incelenmiştir.

Missalar birbiriyle ilişkili ama birbirinden bağımsız altı farklı metin üzerine bestelenmekte, her metin bir bölümü oluşturmaktadır. Çeşitli uzunluklardaki bu metinlerde bazı temalar ön plana çıkmaktadır. Kýrie bölümünde merhamet isteği, Glória bölümünde Peder Allah'a övgü, şükretme, merhamet ve barış isteği, Credo bölümünde Peder Allah, Mesih İsa ve Kutsal Ruh'a inanıldığı ve kabul edildiğinin açıklaması, Sanctus bölümünde Peder Allah'a övgü, Benedictus bölümünde dilek ve övgü, Agnus Dei bölümünde ise Kýrie bölümünde olduğu gibi merhamet isteği temaları öne çıkmaktadır. Kýrie ve Agnus Dei bölümlerinde ortak tema olarak merhamet gözükse de metnin anlamı itibarıyla merhamet isteğinin sadece Mesih İsa'ya seslenilerek gerçekleştirildiği Agnus Dei bölümünün içeriği, Peder Allah'a ve Mesih İsa'ya seslenildiği Kýrie bölümünün içeriğinden farklıdır.

Kýrie toplam metnin %1,98'ini, Glória %27,72'sini, Credo %53,80, Sanctus %5,28, Benedictus %2,97, Agnus Dei %8,25'ini oluşturmaktadır. Glória ve Credo bölümleri metin uzunluğu bakımından en uzun iki bölümdür. En uzun metne sahip Credo; Kýrie'nin yaklaşık 27, Glória'nın yaklaşık 2, Agnus Dei'nin yaklaşık 6,5 katı uzunluğundadır.

Missaların seslendirme süreleri üzerinden yapılan analize göre Machaut'da Credo, Byrd'de Credo, Bach'ta Glória, Mozart'ta Credo, Beethoven'da Credo, Schumann'da Glória, Liszt'te ise Credo bölümü en uzun zaman alanına sahip bölümlerdir. Başka bir deyişle, missanın bölümleri arasında performans süresi bakımından en uzun olanlar çoğunlukla

Glória ve Credo bölümleridir. Bazı besteciler Credo'ya, bazıları Glória'ya daha fazla yer vermiştir. Credo'nun yanında Machaut'da Kýrie, Mozart'ta Agnus Dei bölümleri de en uzun bölümler arasında sayılabilir, çünkü bu bölümler arasında icracıya ve yoruma göre değişebilecek, dinlemeyle farkedilemeyecek kadar az (30 saniyeden az) süre farkı vardır.

Metin uzunluğu bakımından Credo bölümünün en uzun, Glória bölümünün ise ikinci en uzun bölüm olması sebebiyle seslendirme sürelerinin de diğer bölümlerden daha uzun olması beklenebilir. Ancak Kýrie (Machaut'da), Glória (Bach ve Schumann'da) ve Agnus Dei (Mozart'ta) bölümlerinin de en uzun zaman alanı kaplayabilen bölümler olabilmesi, Glória ve Credo bölümlerinin uzun tutulmasının sebebinin sadece metin uzunluğu ile açıklanamayacağını göstermektedir. Ayrıca bölümlerin sürelerini, sözlerin uzunluğunun etkisini en aza indirebilecek şekilde tempoyla ayarlamak da mümkündür. Örneğin uzun metne sahip bir bölüm hızlı, az metne sahip bir bölüm yavaş tempoda bestelenebilir ve böylelikle süreleri birbirine eşitlenebilir. Başka bir ifadeyle, sözlerin miktarı ile o sözlerin kullanıldığı müziğin zamansal uzunluğu arasında her zaman doğru orantı olamayacağı söylenebilir.

Credo bölümü her zaman kendinden sonraki bölümlerden daha uzun süreye sahiptir. Glória bölümü tüm eserlerde Sanctus bölümünün yaklaşık iki katı ya da daha fazla uzunluktadır. Klasik Dönem öncesinde Benedictus bölümü süre bakımından Sanctus bölümünden daha kısa ve tüm missalarda en kısa süreye sahip bölümken, Klasik Dönem ile bu durum tersine dönmüştür. Başka bir ifadeyle, Klasik Dönem öncesinde en kısa süreye sahip bölüm Benedictus, Klasik Dönemden itibaren Sanctus bölümüdür.

Özellikle Klasik Dönemden itibaren Sanctus, Benedictus ve Agnus Dei bölümlerinin süresindeki artış, metin uzunluğu ile bestelenen müziğin uzunluğu arasında her zaman doğrudan bir ilişki olmadığını göstermektedir. Sanctus bölümü Klasik Dönemden önceki eserlerde zamansal olarak %6,80-9,74 aralığında zaman kaplarken, Klasik Dönemden itibaren %6,80-11,33 aralığına, Benedictus'ta %4,61-6,38 aralığından %11,47-18,06 aralığına, Agnus Dei'de %8,77-15,05 aralığından %12,99-28,24 aralığına yükselmektedir. Kullanılan metin aynı olmasına rağmen, bölümler arasındaki oranların besteciye/döneme göre görünür bir şekilde değişebiliyor olması ve buna rağmen Glória ve Credo bölümlerinin yine de en uzun tutulan bölümlerden biri olması, bu bölümlerin metinlerinin uzun olmasıyla açıklanamayacağını düşüncesini güçlendirmektedir. Glória ve Credo bölümlerinin missa içinde daha fazla yer kaplıyor olması, sözlerinin uzun olmasından bağımsız olarak içeriğiyle alakalı olabilir. Bütün bir missada, Credo ve Glória bölümlerine fazla yer veriliyor olmasının sebebi; Credo'da iman açıklamasının yapılıyor; sadakatin ve inancın bildiriliyor, Glória'da ise Kutsal Ayinin temel amaçlarından biri olan Allah'a ve Mesih İsa'ya övgülerin sunuluyor olması olabilir.

Glória veya Credo bölümlerinin neden daha uzun süreye sahip olduğunu anlayabilmek için eserlerin toplam seslendirme süreleri üzerinden yapılan hesaplamada, altın orana denk gelen kısımların Glória ya da Credo bölümüne denk geldiği görülmüştür. Altın oran, örnekleme oluşturan yedi eserden beşinde Credo'ya, iki tanesinde Glória'ya denk gelmektedir. Aynı şekilde beş eserde en uzun bölüme, iki eserde ikinci en uzun bölüme denk gelmektedir. Bu durum, Credo ve Glória bölümlerinin missa içindeki zamansal ağırlığı en fazla olan bölümler olmasının, metin uzunluğundan bağımsız başka bir sebebi olabileceği sonucunu desteklemektedir. Bu çalışmada altın oranın, örnekleme oluşturan bütün missalarda, sözlerinde inanç ve övgü temasının olduğu Glória ve Credo bölümlerine denk gelmesi dikkat çekicidir.

Yukarıdaki sonuçlara ek olarak, Orta Çağ ve Rönesansta a capella şeklinde seslendirilen missaya, Barok Dönemde orkestra ve solistler de dahil edilmiştir. Bu durum, çalgı yapımcılığı ve bununla bağlantılı olarak çalgı müziğinin Barok Dönemde güç kazanmış olması nedeniyle gerçekleşmiş olabilir. Eserlerin sürelerine besteciler temel alınarak bakıldığında dönemlere göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Örnekleme yer alan eserlerden en uzun süreye sahip missa Johann Sebastian Bach'a, en kısa süreye sahip olan Wolfgang Amadeus Mozart'a aittir.

Yapılan bu inceleme sonucunda Kutsal Ayinin standart bir düzeni olduğu ve ayinin içindeki bazı kısımların müzikli olarak icra edildiği, bu müzikli kısımların bir bölümünün müzikal bir tür olan missayı oluşturduğu görülmüştür. Missalar, Orta Çağ ve Rönesans'ta ayin içinde kullanılıyor olmasına rağmen, Klasik Dönemden itibaren yazılmış olan missaların daha çok sanatsal performanslarda kullanılıyor olması, onların Kutsal Ayin ile olan ilişkisini kopartmamıştır. Örnekleme oluşturan missaların, teknik imkânlar sağlandığında Kutsal Ayin içinde de kullanılacak nitelikte olması, yukarıdaki tespiti destekler niteliktedir.

Bu sonuçlar doğrultusunda, diğer çoksesli dinî koro müziklerinin de yapılan ibadetlerle ilişkisi olabileceği düşüncesiyle, dinî müziklerin mahiyetinin daha iyi anlaşılabilmesi için besteci, koro şefi ve koristlere yol gösterici yeni araştırmaların yapılması; bestecilerin yazdıkları çoksesli dinî koro müziği eserlerinde mevcut dinî pratikleri ve metin içeriği-müzik ilişkisini, koro şefi ve koristlerin ise missaları seslendirirken Kutsal Ayin ve ayin metninin içeriğini gözetmesi önerilebilir.

KAYNAKLAR

- Acar, N. (2015). Dini ve milli törenlerin törensel coşku perspektifinde incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 3 (5), 65-86.
- Alwes, C. L. (2015). *A history of western choral music. (Vol. I)*. New York: Oxford University Press.
- Aydın, M. (1998). Hristiyanlık. *İslam Ansiklopedisi*, 17, 348-353.
- Burkholder, J. P., Grout, D. J., & Palisca, C. V. (2019). *A history of western music. (10. b.)*. New York & London: W. W. Norton & Company.
- Carter, G. (2007). *Piano mannerisms, tradition and the golden ratio in Chopin and Liszt*. Ashfield, N.S.W.: Wensleydale Press.
- Choi, J., Atena, A., & Tekalign, W. (2023). The most irrational number that shows up everywhere: The golden ratio. *Journal of Applied Mathematics and Physics*, 11, 1185-1193.
- Cross, I. (2014). Music and communication in music psychology. *Psychology of Music*, 42 (6), 809-819.
- Ecclesia Sanctae Mariae. (2022). *Olağan devre 2. Pazar günü*. Trabzon: Ecclesia Sanctae Mariae.
- Erkuş, A. (2021). *Davranış bilimleri için bilimsel araştırma süreci. (7 b.)*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Farronato, L. (2013). *Kutsal Ayin*. İstanbul: Tohum Yayıncılık.
- Gend, R. V. (2014). The Fibonacci sequence and the golden ratio in music. *Notes on Number Theory and Discrete Mathematics*, 20 (1), 72-77.
- Hanning, B. R. (2019). *Concise history of western music. (5. b.)*. New York & London: W. W. Norton & Company.
- Harvey, A. R. (2020). Links between the neurobiology of oxytocin and human musicality. *Frontiers in Human Neuroscience*, 14, 1-19.
- Howat, R. (1977). Debussy, Ravel and Bartók: Towards some new concepts of form. *Music & Letters*, 58 (3), 285-293.
- Howat, R. (1983). Bartók, Lendvai and the principles of proportional analysis. *Music Analysis*, 2 (1), 69-95.

- Keser Özmantar, Z. (2018). Örnekleme yöntemleri ve örneklem süreci. K. Beycioğlu, N. Özer, & Y. Kondakçı (Editörler), Eğitim yönetiminde araştırma içinde (1 b., s. 88-110). Ankara: Pegem Akademi.
- Kutsal Kitap ve Deuterokanonik (Apokrif) Kitaplar. (2003). İstanbul: Kitabı Mukaddes Şirketi. ISBN: 975-462-052-0.
- Leaver, R., & Zimmerman, J. (1998). Liturgy and music: lifetime learning. Collegeville, Minnesota: The Liturgical Press.
- Lonsdale, A., & Stewart, N. (2016). It's better together: The psychological benefits of singing in a choir. *Psychology of Music*, 44 (6), 1240-1254.
- Mondaini, L. (2014). Obtaining a new representation for the golden ratio by solving a biquadratic equation. *Journal of Applied Mathematics and Physics*, 2, 1149-1152.
- Moss, H., Lynch, J., & O'Donoghue, J. (2018). Exploring the perceived health benefits of singing in a choir: an international cross-sectional mixed-methods study. *Perspectives in Public Health*, 138 (3), 160-168.
- Otto, H. H. (2022). Nuclear fusion research and development need new relativistic mass and energy corrections given by the information relativity theory. *Journal of Applied Mathematics and Physics*, 10, 1813-1836.
- Ölmez, T. (2023). Can the golden ratio numbers in biochemistry and mathematics have a common explanation with nucleotide bases?. *Open Access Library Journal*, 10, e9716.
- Öztürk, N. (2018). Hinduizmdeki günlük ibadetlerden: Sandhyavandanam. *Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 46, 15-36.
- Paçacı, İ. (2019). Müzik ve siyaset: duygu ve düşüncenin etkileşimsel işbirliği. *İnsan&İnsan*, 6 (21), 691-712.
- Powel, N. W. (1979). Fibonacci and the gold mean: Rabbits, rumbas, and rondeaux. *Journal of Music Theory*, 23 (2), 227-273.
- Putz, J. F. (1995). The Golden Section and the Piano Sonatas of Mozart. *Mathematics Magazine*, 68 (4), 275-282.
- Roshchenko, O., & Byelik-Zolotaryova, N. (2021). The Roman Catholic liturgy and its role in the composer's missa formation. *Anastasis: Research in Medieval Culture & Art*, 8(1), 39-50.

- Rydén, J. (2007). Statistical analysis of golden-ratio forms in piano sonatas by Mozart and Haydn. *Mathematical Scientist*, 32 (1), 1-5.
- Sadie, S. & Tyrrell, J. (2001). *The new grove dictionary of music and musicians*. (2. b.). Oxford: Oxford University Press.
- Say, A. (1997). *Müzik tarihi*. (3. b.). Ankara: Müzik Ansiklopedisi Yayınları
- Seaton, D. (2017). *Ideas and styles in the western musical tradition*. (4. b.). New York: Oxford University Press.
- Suggate, D. (2017). *Durational thematicism and the temporal process: The golden ratio as a thematic idea in Beethoven's B-flat Major String Quartet, No. 13, Op. 130, and the Grosse Fuge, Op. 133*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Otago: University of Otago, Müzik Bölümü.
- Şahin, İ. (2008). Dini hayatın ritmi: ritüel ve müzik. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 49 (2), 269-285.
- Thomas, P. & Chrystal, A. (2013). Explaining the “Buy one get one free” promotion: The golden ratio as a marketing tool. *American Journal of Industrial and Business Management*, 3, 655-673.
- Tümer, G. (1991). Âyin. *TDV İslâm Ansiklopedisi*, 4, 248-250.
- Patton, M. Q. (1987). *How to use qualitative methods in evaluation*. Newsbury Park, London, New Dehli: Sage Publications.
- Webster, J. H. D., (1950). Golden-Mean Form in Music. *Music & Letters*, 31 (3), 238-248.
- Wundrak, S., Paul, J., Ulrici, J., Hell, E., Geibel, MA., Bernhardt, P., Rottbauer, W., & Rasche, V. (2016). Golden ratio sparse MRI using tiny golden angles. *Magnetic Resonance in Medicine*, 75, 2372-2378.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (12 b.). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

İnternet Kaynakları

- http 1. <https://www.youtube.com/watch?v=NgCx3z7GVjU> (Erişim Tarihi: 05.09.2022)
- http 2. <https://www.youtube.com/watch?v=rOu2gnLibHo> (Erişim Tarihi: 10.03.2022)
- http 3. <https://www.youtube.com/watch?v=VXeT2HWpwc4> (Erişim Tarihi: 10.03.2022)

- http 4. <https://www.youtube.com/watch?v=3FLbiDrn8IE&t=3446s> (Erişim Tarihi: 10.03.2022)
- http 5. https://www.youtube.com/watch?v=WwZj_WZD7VE&t=941s (Erişim Tarihi: 10.03.2022)
- http 6. <https://youtu.be/BeMPBzkZeZM> (Erişim Tarihi: 10.03.2022)
- http 7. <https://www.youtube.com/watch?v=Hm-2NAX7jCo> (Erişim Tarihi: 10.03.2022)
- http 8. <https://www.youtube.com/watch?v=keA4-OMIAJw&t=1s> (Erişim Tarihi: 10.03.2022)
- http 9. <https://www.britannica.com/science/golden-ratio> (Erişim Tarihi: 08.09.2023)
- http 10. <http://www.latinliturgy.com/OrdinaryFormD20.pdf> (Erişim tarihi: 20.10.2021)

ESTETİZE EDİLEN TRAJEDİ YA DA MELEK KANATLI İLLÜSTRASYONLAR

• Dr. Öğr. Üyesi Yalçın DEMİRKİRAN*

ÖZET

Bu araştırmanın temel amacı, toplumsal trajedik olaylarda, trajedinin medyada karşılaşılan temsil biçimlerinin estetize edilerek tüketim metasına dönüştürüldüğü savı üzerinden şekillenmektedir. Özellikle ülkemizde yaşanan deprem felaketinin ardından ortaya çıkan enkaz altındaki kızının elini bırakmayan bir babanın trajedik fotoğrafı hem geleneksel medyada hem sosyal medyada üretilen ve tüketilen bir metaya dönüşmesi araştırmanın yönünü belirlemiştir. Literatür taramasında sadece doğal afetlerde değil savaşın ve zorunlu göçün yarattığı, örneklem olarak seçilen dramatik görüntülerde de benzer reflekslere rastlanmıştır ve araştırma kapsamında değerlendirilmiştir. Araştırmanın yönteminde literatür taramasıyla trajedi kavramı, simülasyon evrenine dönüşen dünyada, gerçek'in, hipergerçek olarak değişimi üzerinden ele alınmıştır. Baudrillard'ın simülasyon kuramından hareketle trajedinin, hipergerçek trajediye dönüşümünün yarattığı anlam yorumlanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın Geleneksel Tragedyadan Günlük Dildeki Trajedi'ye bölümünde trajedi kavramının tarihsel kökeni ve genel hatları örnekler üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır. Trajedinin tarihsel kökenindeki anlam ile modern dünyanın gündelik dilinde kullanılan trajedi kavramının tanımı arasındaki benzerliklere ve farklılıklara değinilmiştir. Bir Simulakr Olarak Trajedi bölümünde ise trajedinin, sadece konvansiyonel medyada değil aynı zamanda sosyal medya mecralarında bireysel kullanıcılar tarafından illüstrasyonlarla, resimlerle yeniden üretimini konu edinmiştir. Araştırmada toplumsal trajedilere neden olan savaşın, zorunlu göçün ve depremin trajik görüntüleri, sanatçılar ve sosyal medya kullanıcıları tarafından ele alınmış biçimine ilişkin seçilen görsel örnekler üzerinden incelenmiştir. Bu görsel örneklerden hareketle trajedi kavramının tahrifi ve suistimali açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Trajedi, Simülasyon, Simülakr, Hipergerçek, İllüstrasyon.

* Munzur Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Bölümü, yalcindemirkiran@gmail.com, ORCID: 0000 -0001-9389-2121

AESTHETIZED TRAGEDY OR ANGEL WING ILLUSTRATIONS

Asst. Prof. Yalçın DEMİRKİRAN*

ABSTRACT

The main purpose of this research is shaped by the argument that in social tragic events, the representations of tragedy encountered in the media are aestheticized and transformed into consumer goods. The tragic photograph of a father who did not let go of his daughter's hand under the rubble, which emerged especially after the earthquake disaster in our country, turned into a commodity produced and consumed both in traditional media and social media, determined the direction of the research. In the literature review, similar reflexes were found not only in natural disasters but also in dramatic images created by war and forced migration, which were chosen as samples, and were evaluated within the scope of the research. In the method of the research, the concept of tragedy is discussed through the change of reality as hyperreal in the world that has turned into a simulation universe, with a literature review. Based on Baudrillard's simulation theory, the meaning created by the transformation of tragedy into hyperreal tragedy has been tried to be interpreted. In the section of the study, From Traditional Tragedy to Tragedy in Everyday Language, the historical origin and general lines of the concept of tragedy have been tried to be explained through examples. The similarities and differences between the meaning of the historical origin of the tragedy and the definition of the concept of tragedy used in the everyday language of the modern world are mentioned. In the section of Tragedy as a Simulacrum, the subject is the reproduction of the tragedy with illustrations and pictures by individual users, not only in conventional media, but also in social media. In the research, the tragic images of war, forced migration and earthquake, which cause social tragedies, were examined through selected visual examples of the way artists and social media users were handled. Based on these visual examples, the distortion and abuse of the concept of tragedy has been tried to be explained.

Keywords: *Tragedy, Simulation, Simulacra, Hyperreality, Illustration.*

* Munzur University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Graphic Department, yalcindemirkiran@gmail.com,
ORCID: 0000-0001-9389-2121

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihi bir bakıma trajedilerin tarihidir. Savaşların, zorunlu göçlerin, doğal afetlerin, salgın hastalıkların yarattığı acılar geride bıraktıklarıyla sadece trajediyi yaşayan bireyin değil aynı zamanda toplumun üzerinde de derin etkiler yaratır. Kimi sanatçılar sanatı, trajediyi görünür hale getirmeye yarayan bir araç olarak kullanır. Bu bakımdan trajedinin estetize edilmesi de insanlık tarihi kadar eskidir. Dolayısıyla araştırmanın konusu, trajedinin tarihsel serüveni ya da trajediyi yaratan olayların politik bir incelemesi değildir. Çünkü trajedi kavramı, felsefe, tiyatro, sosyoloji alanları gibi insan bilimleri kapsamında derinlemesine incelenebilecek bir yapıya sahiptir. Trajedinin ne olduğu, başa gelenin trajik olup olmadığının nasıl anlaşılacağı, neyin trajedi olarak adlandırılacağı, trajik bir olay karşısında insanın nasıl davranacağı ve bu davranışlarının altında yatan nedenlerin neler olduğu farklı disiplinlerin alanına giren geniş bir araştırmanın konusudur.

Trajedi denilince akla ilk gelen duygu bunun üzücü bir olay olduğudur. Fakat üzücü kelimesi trajediyi açıklamaya tek başına yetmemektedir. Daha çok beklenmedik bir anda, talihsizce yaşanan, kaderin bir oyunu olarak kurbanın hak etmediği bir durumun tezahürü ile ilişkilendirilir. Araştırma da bu ön kabul ile gerek konvansiyonel medyanın gerek sosyal medya kullanıcılarının estetize ederek tüketim metasına dönüştürdüğü trajedinin suistimalini konu edinmektedir. Dolayısıyla burada trajedinin kökeninin ne olduğu, tiyatro alanı üzerinden genel hatlarıyla tanımlanmaya çalışılmaktadır. Ayrıca yine genel hatlarıyla yazgı, kader, alın yazısı, kötü talih kavramlarıyla ve izleyicide uyandırdığı acıma, merhamet, üzüntü, korku duyguları ile ilişkisi açıklanmakta; sanatsal form olan trajedi ile gündelik yaşamda kullanılan trajedi kavramının benzerlik ve farklılıkları incelenmektedir.

Çalışmanın temel amacı ise toplumsal trajik bir olayda yaşanan trajedinin estetize edilerek tüketim metasına dönüştürüldüğü temsillerin, Baudrillard'ın dile getirdiği simülasyon evreni çerçevesinde örnekler üzerinden ele almaktır. I. Körfez Savaşı'nda petrole bulanmış karabatak kuşunun görüntüsü, Suriyeli mülteci çocuk Alan Kurdi'nin kıyıya vurmuş cansız bedeni ve yakın zamanda yaşanan Kahramanmaraş depremlerinde Mesut Hançer ve enkaz altında kalan kızı Irmak Leyla'nın sembolleşen fotoğrafları araştırmanın örneklemeleridir. Bu bakımdan seçilen örnekler *Eagleton'ın trajedi sözcüğünün tımsının afet ve doğal yıkımlar taşıdığı* (2012, s. 32) söylemiyle paralel niteliktedir.

Araştırmanın ulaşmak istediği sonuç ise trajedinin temsiline ilişkin bir önerme sunmak değildir. Daha çok trajedinin temsilinde kurulan dili deşifre etmek ve ne olması gerektiğinden çok ne olmaması gerektiğini vurgulamaktır.

2. GELENEKSEL TRAGEDYA'DAN GÜNLÜK DİLDEKİ TRAJEDİ'YE

İlk olarak Antik Yunan'da karşılaşılan trajedi kavramı bir tiyatro türünü belirtir. Yunan-cada *tragos* (keçi) ve *oidie* (türkü) kelimelerinin bir araya gelmesinden oluşan *tragedya* kavramı tanrı Dionysos için yapılan şenliklerde yüzlerine keçi derisinden yapılmış çeşitli maskeler takmış insanların bir temsili yerine getirmesine verilen isimdir. William H. McNeill Dünya Tarihi kitabında belirttiği üzere *Aiskhylos*, *Sophokles* ve *Euripides* bu şenliklerin bir trajedi türüne dönüşmesini sağlayan ve Yunan Tragedyası denilince akla gelen ilk isimlerdir (2015, s. 194). *Aiskhylos*'un *Zincire Vurulmuş Prometheus'u*, *Sophokles'in Kral Oidipus'u* ve *Euripides'in Bakkhalar* tragedyaları, Antik Yunan Tragedya türünün bilinen örnekleri arasında yer alır.

Aiskhylos'un (Eshilos) *Zincire Vurulmuş Prometheus* oyunu politik bir trajedidir. Konusu insandır ve oynanan dram da insanlığın dramıdır. Zeus'un elinde bulunan, bilinç ve özgürlüğü temsil eden ateş, Prometheus tarafından çalınır, insanlara verilir. Bu duruma karşı Zeus, Prometheus'u cezalandırır. Prometheus, ıssız kayalıklarda prangaya vurulur, her defasında yenilenen bir döngüyle karaciğeri kartala yedirilir (Görsel 1).



Görsel 1. Peter Paul Rubens, "Prometheus Bound", 1611 - 1612, Tuval üzerine yağlıboya, 242,6 x 209,6 cm. ([http 1](http://1)).

Aiskhylos'un *Zincire Vurulmuş Prometheus* (2015, s. XI) tragedyası günümüzde başkaldıran insanın dramını anlatır. Prometheus insanı temsil etmektedir. Politik olarak tanımlanabilecek anlatıda Prometheus, bilgiyi temsil eden ateşi tanrılardan çalarak insanlara hediye etmektedir. Tanrıların yarattığı otoriteye karşı geldiği için ise cezalandırılmaktadır.

Sophokles'in (Sofokles) Kral Oidipus oyunu da (2014, s. 7) insanın kader problemini ele alan bir diğer tragedya'dır. Oidipus bilmeden babasını öldürmesi ve annesiyle evlenmesi, çocuklarının aynı zamanda kardeş figürü olması insanın kara talihini sergilemektedir.

Bir diğer Antik Yunan Tragedya oyun yazarı Euripides'in Bakkhalar oyununda (2001, s. 16) ise yine insanın alın yazısını konu alır. Zeus'un oğlu Dionysos tanrı olduğunu anlatmak ve kabul ettirmek için Anadolu'dan Thebai şehrine gelir. Teyzesi Agaue ile Thebai şehrinin genç kralı olan oğlu Pentheus Dionysos'un tanrılığını kabul etmez. Bunun üzerine Dionysos Pentheus'u bir aslana çevirir. Agaue ise aslan görünümündeki oğlunu tanıyamaz ve onu avlar. Anne bilmeden kendi çocuğunun katili olmuştur. Bu yazarların eserlerindeki ortak nokta yazgı, kader, alınyazısı, kötü talih ve izleyicide uyandırdığı hüznün, acı, korku, merhamet kavramlarıyla ilgilidir ve trajedi bu kavramların etrafında döner.

Aristoteles Poetika'da tragedyanın estetik üslubunun izleyici üzerinde bir katarsis (arınma duygusu) yaratması gerektiğinden bahsetmektedir. Aristoteles tragedyanın sorumluluğunu, izleyicide acıma ve korku duygularını uyandırarak ruhlarının tutkularından arınması olarak tanımlamaktadır (Aristoteles, 1987, s. 22). İzleyici oyun ile özdeşleşerek arınma yaşar ve tragedyanın görevi bu arınmayı sanatça güzelleştirilmiş dil ile aktarabilmesidir. Bertolt Brecht ise Aristotelesçi dramatik anlayışını bu sağaltımın yarattığı güzelleştirilmiş dilin yanılısamaya dayandırılması bakımından eleştirmiştir. Çünkü toplumsal hissiyatı düzenleme aracı olarak trajedi, izleyen izleyicilerde korku ve merhamet duygularını boşaltarak kamusal bir terapi sağlamaktadır. Bu açıdan Brecht, trajedinin arınma yoluyla tüketilmesini müstehcen bulmaktadır. Brecht'e göre Aristotelesçi dramatik anlayışta seyircinin oyun karşısındaki büyülenmiş ruh hali oyun sonunda bir rahatlamaya ve boşalmaya dönüşmektedir. Brecht böylesine bir "boşalmanın tüketim olduğunu belirtir ve bu boşalmada müstehcen bir yan görür. Seyirci arınmış ama düzelmemiştir" (Şener, 2012, s. 285).

Brecht'e göre kapitalist sistemde özne, bu tür bir oyunu izlerken, hikâye ile kendi yaşamıyla ya da hayatla arasında bir ilişki kuramadığından yabancılaşmaktadır. Yabancılaşan özne trajediyi sadece tüketmekle kalmamaktadır. Aynı zamanda trajediyi yaratan koşulların neler olduğunun ya da trajik sonuçların farklı da olabileceğinin muhakemesinden uzaklaşmakta, sağ duyuya yaklaşmasının önüne set çekilmektedir (Şener, 2012, s. 285). Günümüzde ise tanrıların, kralların, kahramanların yerini modern insana bıraktığı birey trajedinin öznesi olmuştur. Belki de bunun en iyi örneği Albert Camus'nun Sisifos Söyleni ile modern insan arasında kurduğu ilişkide görülebilir. Yunan mitolojisindeki Sisifos karakterinin düştüğü durum da trajiktir. Sisifos tanrılar tarafından cezalandırılmıştır. Cezası ise bir kayayı durmaksızın ve tekrarlanan bir döngüyle bir dağın zirvesine

kadar çıkarmaktır. Zirveye ulaşmayı başardıktan sonra kaya yeniden aşağı düşmektedir ve bu durum sonsuza kadar aynı şekilde devam etmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Titian, “Sisyphus”, 1548 - 1549, Tuval üzerine yağlıboya, 237 x 216 cm. ([http 2](http://2)).

Albert Camus ünlü denemesi Sisifos Söyleni’nde, Sisifos’u uyumsuz, tanrıları hor gören, ölüme kin duyan, yaşama karşı tutkulu bir karaktere sahip olduğundan dolayı bedel ödemesi gereken ve tanrılar tarafından cezalandırılan bir *kahraman* olarak tanımlamaktadır. Camus denemesinde Sisifos ile modern insanın yazgısı arasında bir analogi kurar. Camus’ya göre ölümlü bir varlık olarak yaşayan insan, yaşamın sıradan döngüsünde, anlamsızlığın, uyumsuzluğun, geçiciliğin farkına vardığı bilinçli anlarda trajik kahramandır. Günümüz insanı da her gün aynı işlerde çalışır, her gün bir önceki günden farksız bir şekilde yaşar fakat sadece bu durumun farkına vardığı anlarda trajiktir (Camus, 1997, s. 129).

Antik Yunan Tragedyaları ya da günümüz insanının trajedileri sadece yazgıyı, kaderi, alın yazısını gösteren bir sanatsal form olarak ortaya çıkmamaktadır. Terry Eagleton trajedinin tanımı ve tarihsel sürecini, trajik olanın ne olduğunu düşünürler, yazarlar, sanatçılar, eleştirmenler, kuramcıların birbirinden farklı bakış açıları üzerinden geniş bir çerçevede ele aldığı Tatlı Şiddet Trajik Kavramı kitabında *trajik sanat formu ile gündelik hayattaki trajedinin ya da trajik olay* kavramının kullanımını arasındaki farka işaret eder. Gündelik dilde kullanılan trajedi sözcüğünün çok üzücü bir olayı, durumu niteliğini ve bu kullanımın muhtemelen Antik Yunan Tragedyaları’nda da aynı şekilde dile getirildiğini vurgulayan Eagleton, bu tanımı genelleyci bir yapıya sahip olduğundan dolayı yetersiz bulmaktadır. Konusunu mitlerden ya da gerçek yaşamdan alan trajedi,

temelinde acıyı var eden alinyazısı, kader, talihin tersine dönmesi kavramlarıyla patetik bir ilişki içindedir. Dolayısıyla bu patetik yapıdan trajedinin kurtulabilmesi için, içinde hayatı olumlayıcı bir unsurun var olması gerekliliğinden söz etmektedir. Eagleton'a göre gündelik yaşamdaki trajedi ile sanatsal form olan trajediyi birbirine karıştırmak yüz kı-zartıcı bir saflıktır. Estetik ve gündelik anlam birbirine karıştırılır ise gerçek hayattaki trajedinin sanat karşısında ihtişamdan ve ağırbaşlılıktan yoksun, çirkin, bir anlam kaza-nacağı görüşündedir. Bir nükleer savaşın ancak sanatsal bir temsille anlatıldığında trajik olabileceğini düşünen görüşü eleştirmektedir. Dolayısıyla Eagleton, yaşamın kendisini biçimsiz, gerçek hayattaki acıların edilgen ve nahoş olduğu sadece sanatsal bir temsil-le dile getirilen üzüntünün, direnişin destansı olduğu görüşüne katılmamaktadır (Eag-leton, 2012, s. 37). Öznenin yaşadığı trajedinin estetik bir dokunuşa ihtiyaç duyduğu, yalnızca bu dokunuşa sahip sanat nesnesinin trajediyi aktarabileceği anlayışını sert bir dille eleştiren Eagleton, ne sanattaki trajedinin yaşama ne de yaşamdaki trajedinin sanat formuna konu olamayacağını dile getirmemektedir. Aksine yaşamdaki trajedinin sanat nesnesine ya da sanat nesnesinin yaşamdaki trajediye dönüşmesinin arasında içkin bir bağ olduğunu söylemektedir. Gerçek bir deneyim nesnesiymiş gibi davranan trajik sanat formunun yaşamdaki trajediyle ayrıştırılamayacağı gibi yaşamdaki trajik bir olayın da sanatsal bir deneyime dönüşebileceğini *içkinlik ve gerçek* kavramları üzerinden vurgu-lamaktadır.

“Sanat türü trajedi ve yaşam türü trajedi arasındaki uyumsuzluk, ironik bir uyumsuzluktur. Çünkü çoğu trajik sanat oyunu, aslında saf bir estetik görüngüden ziyade, tamamıyla gerçek bir deneyim nesnesiy-miş gibi davranır. Aynen herhangi bir sanat ya da dil ögesinde olduğu gibi, onlarda, onlardan öteyi gös-teren içkin bir şey vardır. Hayatın ve sanatın yapısökümü, sanat olarak tanınır” (Eagleton, 2012, s. 40).

Gerçek yaşamdaki trajedinin biçimsiz olduğu ve estetik dokunuşlara ihtiyaç duyduğu üstenci anlayış, sadece otoriter bir söylemi değil aynı zamanda izleyiciye trajedinin kur-banlarının estetik nesnelere dönüşürdüğü bir durumu da hatırlatır niteliktedir.

Estetik üsluplaştırma ile kurbanların bir sanat nesnesi olarak tüketim metasına dönüştü-rülmesi ünlü düşünür Theodor Adorno'nun *Auschwitz'den sonra şiir yazmak barbarcadır* sözünü akla getirmektedir. Bir müdahale ile gerçek estetize edilir sanki yaşanan trajedi tek başına bir şey anlatmıyormuş gibi kullanım nesnesine bir metaya dönüşür. Bu este-tize edim sanat nesnesi ile gerçek yaşam arasındaki bağın kopuşunu derinleştirerek onu tüketim nesnesi haline getirir. Trajediye konu olan acı sterilize edilerek anlatı aracılığıyla estetik bir hazza dönüşmektedir. Böylece izleyici ile trajedi arasına estetikten yapılmış bir mesafe girer. Adorno, Holokost kurbanlarının trajedisinin estetize edilerek tüketim metasına dönüştürülmesini bu zemin üzerine inşa eder ve *Auschwitz'den sonra şiir yaz-mak barbarcadır* sözünü açmaktadır. Adorno, böylesine bir estetik üslup ile soykırım

kurbanlarının trajedisini konu edinen angaje eserlerin, soykırımı doğuran kültürü de-ğiştirmek bir yana onunla uyum içinde yaşadıklarını dile getirmektedir.

“Kurbanlar, onları yok etmiş bir dünyanın önüne tüketin diye atılan bir ürün, bir sanat eseri yaratmak için kullanılmışlardır. Dipçiklerle dövülen insanların hissettiği katıksız bedensel acının ‘sanatsal’ temsili, uzaktan uzağa da olsa, o acıdan haz devşirmeyi sağlama gücünü içerir. [...] Üsluplaştırma yönündeki estetik ilke, hatta koronun vakur duası bile, tasavvur edilemez bir sonun sanki bir anlamı varmış gibi görünmesine yol açar; o sonu başkalaştırır, dehşetini hafifletir. [...] Umutsuzluğun sedasında bile iğrenç bir olumlamanın izleri görülür. Daha düşük nitelikli eserler de, geçmişe sünger çekmeye yardımcı olduklarından seve seve sindirilir” (http 3).

Adorno, trajedinin sanat nesnesi olarak estetik haz ile tüketim metasına dönüştürülmesinde, dehşetin hafifletilmesini, adalet talebiyle yüzleşilememesini, geçmişe sünger çekilmeye çalışılmasını, trajediyi doğuran kültürle uyum içinde yaşamasının izlerini bulur ve bunun utanç verici olduğunu düşünür. Çünkü tüketim çağında ürün olmaktan kaçamayan estetize edilmiş trajedi, artık kimsenin duyamayacağı kadar çığlık atmaktadır. Adorno makalesinde besteci Arnold Schönberg’in Varşovadan Kurtulan Bir Kişi eserini bu çerçevede değerlendirir. Durum dijitalleşen çağın kitle iletişim araçlarıyla birlikte daha yaygın hissedildiği günümüzde demokratikleşen enformasyonun yarattığı görsel kültürde de farklı değildir. Bu bakımdan estetize edilmiş trajedinin Baudrillard’ın simülasyon evreninde dolaşıma sokulmuş biçimiyle nasıl bir gerçeklik yarattığının araştırılması ve değerlendirilmesi önemlidir.

3. BİR SİMULAKR OLARAK TRAJEDİ

Guy Debord Gösteri Toplumu (1996, s. 13) kitabında modern toplumları, tüm yaşamlarının devasa bir gösteri birikimi etrafında şekillendiği evren olarak nitelemektedir. Bu evrende doğrudan deneyimlenmiş her tecrübe yerini uzaklaşarak uzlaşan bir temsile bırakmaktadır. Dolayısıyla estetik hazza dönüştürülmüş trajedi de böylesine bir gösteri dünyasında bu uzlaşmacı temsil rolüyle yerini almaktadır.

Debord’un gösteri toplumu tanımı Jean Baudrillard’ın simülasyon kavramıyla birlikte düşünülebilir. Günümüzde *gerçek’in* yerini *simülasyon* almıştır diyen Baudrillard kavramı şu şekilde açıklamaktadır: “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine *hipergerçek* yani *simülasyon* denilmektedir” (Baudrillard, 2011, s. 14). Baudrillard’a göre *gerçek*, pozitif anlamda kusurludur. Çünkü insanın hayal gücü ile tamamlanması gereken boşlukları vardır ve düşünmeye, düşlemeye iter. Simülasyon evreni ise izleyici için bu boşlukları yapay bir şekilde doldurarak kusursuz bir gerçeklik sunar, özneyi hayal etme zahmetinden kurtarır. Hipergerçek görüntü karşısında hayal kurabileceği boşlukları elinden alınmış özne anlam üretme kabiliyetinden yoksundur. “Her yeni sorun veya gerçekliğin üstesinden hayal gücünü kullanarak gelmiş

olan özne, simülasyon evreninde artık bu yeteneğinden mahrum kalmıştır. Hipergerçek dünyada hayale yer yoktur. Çünkü simülasyon evreninde her şey kusursuz gerçektir. [...] Hipergerçek dünyanın insana hayal kurdurabilecek boşlukları yoktur” (Ceylan, 2022, s. 12). Baudrillard’a göre (2002, s. 140) gerçek ölmemiştir sadece ortadan kaybolmuştur. Bu bakımdan araştırmanın temel yapısı trajedinin öldüğü üzerine değil simülasyon ile ortadan kaybolmasına ilişkin olarak kurgulanmaktadır. Burada belirtmek gerekir ki Baudrillard (2011, s. 208) insanın, simülasyonun gerçeğin üzerinde yarattığı bu ortadan kaybolma durumundan *patafizik* olarak adlandırılan simülakrlara ait düşselin, hayal gücünün bilimiyle aşabileceğini dile getirmektedir.

Simülasyon evreninde kastrasyona uğramış öznenin hayal gücü, tüketilmek için orada duran hipergerçek trajediyi bir rahatlama arınma sağladığı için gönüllü olarak alımlanmaktadır. Tüketim nesnesine dönüşen *hipergerçek trajedi* görüntüsünün belki de en başat örneği Baudrillard’ın *da The Gulf War Did Not Take Place (Körfez Savaşı Olmadı)* isimli bir makale de kaleme aldığı ve *Seyirlik Savaş olarak da bilinen I. Körfez Savaşı’dır*.

Kevin Robins İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası kitabında (2013, s. 119) I. Körfez Savaşını tam da Baudrillard’ın simülasyon evrenine uyumunu gösteren bir video – oyun olarak tanımlar. Simüle edilen savaşın gerçeği televizyon aracılığıyla soyutlanmaktadır. Bu haliyle I. Körfez Savaşı, trajedilerle dolu seyirlik bir gösteri karşısında sağır edilen insanı nitelermektedir. Savaş kuşkusuz bütün canlılar için trajik bir olaydır. Fakat I. Körfez Savaşı’nı anlatan trajik görüntü, o günlerde dünya basınına servis edilen ve sık sık gösterilerek zihinlere kazınan petrole bulanmış bir karabatak fotoğrafı olarak sunulmaktadır (Görsel 3). “Modern zamanların seyirlik hipergerçek savaşı (böyle bir savaş var mıydı sahiden) olan bu savaş sırasında, binlerce insan Bağdat sokaklarında can verirken, bunlar hiç olmuyormuş gibi petrole bulanmış bir karabatağın içler acıtan görüntüsü, savaşı sembolize eden yegâne unsur olarak karşımıza çıkmaktadır” (Bati, 2004, s. 20).



Görsel 3. ITN (Independent Television News), “Gulf War: Persian Gulf Oil Spill”, 1991 (<http> 4).

Medya tarafından kurgulanmış savaş sunumu ile kitleselleştirilmiş imgeler, trajedi karşısında insanı paralize ederek duygularını nötrleştirmektedir. John Berger'e göre I. Körfez Savaşı süresince yaşanmakta olan insani acıların yarattığı trajedinin, trajedi olduğunun tepki gösterilerek ilan edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. *“Trajiğin trajik olduğunu ilan etmeliydik. Berger'e göre burada asıl olan merhamet duygusuydu; başlangıçta bizim olmayan kayıpları fark edebilecek miydik? [...] Hepimizin merhamet potansiyeli vardır. I. Körfez Savaşı bize bu potansiyelin nasıl nötrleştirildiğini gösterdi”* (Robins, 2013, s. 119).

Kitle iletişim araçlarıyla birlikte estetize edilmiş trajedinin sunumu sadece savaşlarda değil, savaşın yarattığı bir sonuç olarak mülteci konusunda da karşımıza çıkmaktadır. Savaşlar kadar dünya tarihinin en eski konularından biri olan zorunlu göç, insani trajedilerin yaşandığı ve ülkemizin de hiç yabancı olmadığı bir olgudur. Ülkemizde birçok trajedinin yaşandığı, yaşanmaya devam ettiği mülteci konusunda özellikle cansız bedeni kıyıya vurmuş bir çocuk fotoğrafının sadece yerel basında değil tüm dünya basınında *sembolleşmesi* dikkate değerdir.

2 Eylül 2015 tarihinde Türkiye'den Yunanistan'a deniz yoluyla geçmek isteyen Suriyeli mültecilerin, yolculuk ettiği botun batmasıyla 5'i çocuk 12 mülteci boğularak hayatını kaybetmiş ve bu kazada cansız bedeni kıyıya vuran Alan Kurdi'nin trajik fotoğrafı hem ülkemizde hem de dünya basınında geniş bir yer bulmuştur. Gerçek ismi Alan Kurdi'dir. Bu trajik olay ile ilgili haberlerde Aylan Kurdi ya da Aylan bebek olarak isimlendirilmesi ve hafızalara kazınması göz ardı edilmemesi gereken bir durumdur.

Günümüzde bir trajediye tanıklık etme hali büyük ölçüde kitle iletişim araçlarıyla ve dolaylı olarak da fotoğraf ile sağlanmaktadır. Bu bakımdan bir ön kabul olarak, toplumsal trajedileri içeren fotoğrafların, kamuoyunu bilgilendirdiği, konuya ilişkin gündem oluşturarak ulusal ve uluslararası bir hareket yarattığı, inkâr ya da reddedilme durumlarında bir kanıt niteliği taşıdığı belirtilmelidir. Fakat toplumsal ayaklanmaların, devrimlerin, salgınların, doğal afetlerin, zorunlu göçün, savaşların yarattığı toplumsal trajediler, Marshall McLuhan'ın global köy olarak tanımladığı günümüz elektronik çağında artık televizyon kumandalarının ya da bilgisayar ve akıllı telefon ekranlarının bir arabirimi haline geldiği göz ardı edilmemelidir. Dolayısıyla bu simülasyon evreninde trajik görüntülerden kaçmak mümkün gibi görünmemektedir. Bu bakımdan araştırmanın çerçevesi, yeniden üretime konu olmaktan kurtulamayan estetize edilmiş trajedi karşısında başımızı başka tarafa çevirmekten ya da duyarsızlaşmaktan çok kavramın tahribatına neden olan görüntülerin deşifresi olarak yorumlanabilir.

Susan Sontag *Fotoğraf Üzerine* kitabında Nazi kamplarında katledilen insanların

fotoğraflarının ilk ortaya çıktığında sıra dışı ve duyarlılık yarattığını fakat aradan geçen zamanla birlikte izleyende bir doygunluğa neden olduğunu söylemektedir. İstirap çekmek ile ıstırapın fotoğraf görüntüleriyle yaşamının birbirinden farklı şeyler olduğunu dile getiren Sontag, görüntülere bir kez bakıldıktan sonra daha fazlasının üretiminin kaçınılmaz olduğunu vurgular. Sontag'a göre bu imajlar evreninde izleyen ile gerçek arasına mesafe girmiştir (Sontag, 2008, s. 25).

Sontag'ın düşüncelerinden hareketle, trajedik bir olayı görünür hale getiren fotoğraf ve bu fotoğrafların çeşitlemeleriyle, illüstrasyonlarla, sanatsal yaklaşımlarla tekrar üretimlerinin, izleyen özneyi doygunluk noktasına getirdiğini, duyarsızlaştırdığını söylemek abartılı bir sonuç gibi durmamaktadır. Alan Kurdi'nin cansız bedeninin kıyıya vurmuş trajik fotoğrafı da bu çerçevede değerlendirilebilir (Görsel 4).



Görsel 4. Nilüfer Demir, "Alan Kurdi", 2015 ([http 5](http://5)).

2 Eylül 2015 tarihinden sonra fotoğraf, birçok kez ulusal ve uluslararası medyada farklı haber başlıkları ve alt metinleriyle çoğu kez kullanılmıştır.¹ İkonik hale getirilen Alan Kurdi'nin fotoğrafı mültecilerin ölümlerini duyuran haberlerin manşetlerini de stereotipleştirmektedir. Bu haberler isimsiz mültecilerin trajik ölümlerini duyurmaktadır. Alan Kurdi "sınırları geçerken yaşamını yitiren çocukların bir stereotipine dönüşmüştür. Aylan bebek gibi boğularak hayatını kaybeden mülteci çocukların haberlerde İkinci Aylan Bebek Vakası, Yeni Aylan Bebek Vakası, İşte Diğer Aylanlar olarak manşete taşınmasını stereotipleştirme girişimi olarak okunabilir" (Kapan, 2022, s. 36). Ayrıca Twitter,

¹ Merve Şentöregil Suriyeli Çocuk Sığınmacıların Türk Yazılı Basınında Temsili (2017) ve Çiğdem Kapan'ın Mültecilerin Medya Temsillerinde Tanımlanmış Mağdur Etkisi: Aylan Kurdi Örneği (2022) yüksek lisans tezleri Alan Kurdi, çocuk sığınmacılar ve zorunlu göç konuları kapsamında medya temsillerinin paylaşımına ilişkin veri analizlerinin incelenebileceği kaynaklar arasındadır.

Instagram ve Facebook gibi sosyal ağlarda bireysel kullanıcılar ve resmi hesaplar Alan Kurdi'nin fotoğrafından hareketle illüstrasyonlar, grafitiler, performans sanatları, heykeller üretmiş ya da üretilenleri paylaşmıştır (Görsel 5, 6, 7). Alan Kurdi'nin fotoğrafından hareketle üretilen bu çalışmalar sadece habere ilişkin metnin değil aynı zamanda fotoğrafın da yeniden yorumu ile konu edindiği trajedinin streotipleştirildiğinin kanıtı niteliğindedir.



Görsel 5. Sudarsan Pattnaik, "Humanity Washed Ashore", 2015, Kumdan Heykel (<http> 6).



Görsel 6. Latife Ahrar, "Mülteciler Anısına Performans", 2015 (<http> 7).



Görsel 7. Justus Becker ve Oğuz Şen, "Alan Kurdi'nin Grafitisi", 2016 (<http> 8).

Bununla birlikte ünlü Çinli sanatçı Ai Weiwei'nin 2016 yılında Alan Kurdi'nin cansız bedenini temsilen mültecilerin durumuna dikkat çekmek için poz verdiği fotoğraf (Görsel 8) ise trajedinin estetize edilerek bir tüketim metasına, bir simulakra dönüştüğünün kanıtı niteliğindedir.

"[...] Weiwei'nin fotoğrafı gerçekliğin taklidi ve parodisine dönüşüp, belgesel fotoğrafın verdiği çatışmalı duyguyu izleyiciye geçiremez. Aylan Kurdi'nin fotoğrafının renkli olmasına karşın, Weiwei kendi fotoğrafını siyah-beyaza dönüştürerek daha estetik biçimde sunar ve bağlamından kopartır (Mortensen, 2017). Fotoğraf, çekildikten kısa bir süre sonra ticari dolaşıma da girer; Hindistan Sanat Fuarında sergilenir" (Yıldız, 2021, s. 487).



Görsel 8. CNN "Ai Weiwei Latest Artist to Recreate Haunting Image of Alan Kurdi on Beach" 2016 ([http 9](http://9)).

Bunu karşın Suriyeli sanatçı Sara Shamma ise sanat ile mültecilerin trajedilerini yansıtan sanatçılara ilişkin açıklaması da sorumlu bir tavrın yaratılabileceğini, üretilebileceğini de göstermektedir. Habertürk'ün internet sitesinde Ece Ulusum'un 2016 yılında yayınlanan *Sanatta Mülteci Kapısı* haberine göre;

"Suriyeli sanatçı Sara Shamma, Londra'daki sergisinden sonra Kültürümüzü anlatmamız için fırsat veriliyor ama bu sadece yüzeysel olarak irdelenecek basit bir makale konusu değil. Sanatçılar durumdan etkilenmekten çok, yeni konu buldukları için içten içe de mutlu. Üzgünüm ama öyle... Ama sanatın insan üstündeki etkisini unutmamalı, umarım iyi işler o etkiyi sağlar diyerek sanattaki trend mültecilikmiş gibi davrananlara seslenmişti" ([http 10](http://10)).

Shamma'nın da açıklamalarından hareketle estetize edilerek yeniden üretilen ve bir tüketim metasına dönüştürülen trajedi, mültecilerin yaşadığı zorluklarla empati kurma yeteneğimizi de etkileyerek konuyu grotesk bir yapıyla sunduğunu akıllara getirebilir. Belirtmek gerekir ki araştırmadaki *Melek Kanatlı İllüstrasyonlar* (Görsel 9) ifadesi bir metaforudur. Trajik olayın yazılı olarak kendisinden ya da fotoğrafından hareketle resmedilmiş çalışmalar, melek kanatlı olmak zorunda değildir. Bu metaforunda trajik bağlamda, saflığı, masumiyeti, acıyı, kaderi simgeleyen melek kanatları ile yarattığı etki arasında ters orantılı, ironik bir bağ olduğu düşünülmektedir.



Görsel 9. Bored Panda "Artist Around The World Respond To Tragic Death Of 3 Year Old Syrian Refugee", 2015 (<http> 11).

Bu durum sadece Alan Kurdi fotoğrafının özelinde de değerlendirilmemelidir. Susan Sontag *Başkalarının Acısına Bakmak* kitabında sadece çocukların ölüm fotoğraflarının değil trajedi ile yüklü olan bütün fotoğrafların altına, üstüne eklenen metin ve başlıklarla çarpıtılmayı bekleyen, yeniden ve yeniden üretilen bir içeriğe sahip imgeler olduğunu söylemektedir (Sontag, 2004, s. 9). Dolayısıyla savaş ve zorunlu göçlerin yanı sıra bir doğal afet olarak nitelendirilen depremlerde de kayda alınan fotoğraflar, insanların yaşadığı trajedileri gösteren bir diğer olgudur. 6 Şubat 2023 tarihinde ülkemizde yaşanan iki büyük deprem, Kahramanmaraş, Hatay, Gaziantep, Malatya, Diyarbakır, Adıyaman, Şanlıurfa, Adana, Osmaniye ve Kilis olmak üzere 10 ili etkilemiştir. Binlerce insanın yaşamını yitirdiği, birçok insanın sokaklarda kalmasına, yaşadıkları toprakları terk etmesine neden olan depremin yarattığı trajik sonuçlara ülke olarak televizyon kanallarından, internette, sosyal medya mecralarından tanıklık edildi. Bu bakımdan araştırmanın çıkış noktasına neden olan da depremin yarattığı bu trajik görüntülerdir. Özellikle depremden sağ kurtulan bir babanın, kızının enkaz altında kalan cansız bedeninin yanı başında oturarak elinden tuttuğu fotoğraftır.

AFP (Agence France Press) muhabiri Adem Altan tarafından 6 Şubat 2023 tarihinde, hava aydınlanıp felaketin sonuçlarını gözler önüne serdiğinde çekilen fotoğraf, ulusal ve uluslararası medyada geniş yer bulmuştur. Ulusal basın yayın kuruluşları (Cumhuriyet, Hürriyet, Milliyet, Vatan, Sözcü, NTV, CNN Türk) ile dünyanın önde gelen İngiltere'den Dailymail ve The Guardian, Almanya'dan Bild, Amerika'dan Los Angeles Times ve Newyork Times başta olmak üzere uluslararası basının internet sayfalarında haberleştirilmiştir. AFP haber ajansının *Türk Babanın Acısı Deprem Trajedisinin Sembolü*

Oldu başlığıyla servis edilen haber, ulusal medyada ise Depremin Sembol Fotoğrafı... (Cumhuriyet), Dünyanın Yüreğini Yakan O Kare...(Hürriyet), Dünyayı Ağlatan Baba... (Milliyet), Dünya Bu Kare Karşısında Gözyaşlarını Tutamadı...(Vatan), gibi gerek haber başlığı gerek içeriğinde kullanılan benzeri ifadelerin yer aldığı birçok haber görülmektedir (Görsel 10).



Görsel 10. "Mesut Hançer Fotoğrafına İlişkin Haber Başlıkları", 2023 (<http> 12).

Mesut Hançer'in, kızı Irmak Leyla'nın enkaz altında kalmış cansız bedeninin yanındaki simgeleşen çaresiz bekleyişi, tarif edilemez acısı, birçok sosyal medya kullanıcısı tarafından da paylaşılmıştır. (bknz. Milliyet gazetesi haberi: Dünyayı Ağlatan Baba İlk Kez Konuştu). Alan Kurdi'nin fotoğrafı gibi Mesut Hançer ile kızı Irmak Leyla'nın fotoğrafı da, simgesel düzenin yarattığı gösteri toplumunun bir parçası olmaktan kurtulamaz. İki fotoğraf arasında bu simülasyon evreninin sevrerek kabul edeceği bir fark da vardır. Trajedinin tüketiminin zeminini yaratan içerik, röportaj yapılarak, melek kanatlı resimler hediye edilerek yeniden üretilebileceği öznenin varlığı mevcuttur. Burada belirtmek gerekir ki bu söylem, röportaj yapılmamasını, dayanışılmamasını ifade etmemektedir. Aksine trajik olayın öznesine yaklaşımda kurulan dil ve dayanışmanın üslubu böylesine bir tüketim evrenini kendinden uzaklaştırmalıdır.

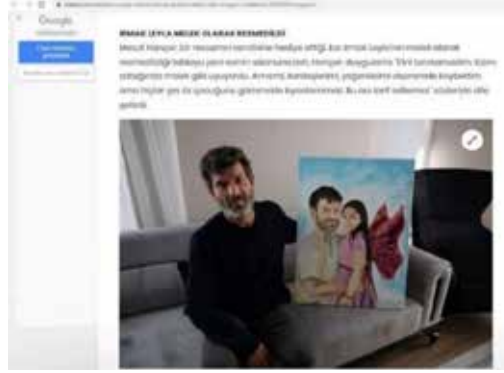
Röportajlarla Mesut Hançer'in acısı estetize edilmektedir. Medya, öznenin yaşamını gösterime açarak trajediyi pornografikleştirdiği bir meta olarak yeniden üretmektedir. TV 100 kanalında, *Yüreğimizi Yakan Baba Mesut Hançer, Yaşadıklarını Anlattı*, Haber Global kanalında, *Kızım Melek Olup Uçup Gitti Hafızalara Kazıman Fotoğraftaki Baba Haber Global'e Konuştu* ve CNN-Türk kanalında yayınlanan *Kızımın Elini Tutan Baba Anlattı, Ellerimle Kurtarmak İçin Çabaladım, Kurtaramadım* başlıklı youtube kanallarından ulaşılan röportajlarda kullanılan dil Brecht'in nitelendirdiği sağaltımı sağlayacak müstehcen bir yapıya sahip olduğu söylenebilir.

Brecht'in tanımladığı müstehcen yapı, Byung – Chul Han'ın *Eros'un İstirabı* kitabındaki pornografi tanımıyla bağdaştırılabilir. Byung – Chul Han kitabında *pornografiyi*

gösterime açılan çıplak yaşam olarak tanımlar. Buradaki çıplaklık, bedensel bir çıplaklıktan çok, yeniden üretilmiş gerçek'in medya tarafından farklı maskeler giydirilerek defalarca gösterime sokulması ve böylece acının hak ettiği saygının profanlaşmasıyla ilişkilendirilebilir. “Porno gösterime açılan çıplak yaşamdır. [...] Bugün dünyanın pornografikleşmesi, onun kutsallığının bozulması (Profanisierung) olarak gerçekleşmektedir” (Han, 2019, s. 35). Trajedinin hak ettiği saygıyı, kutsallığı görebilmesi ve trajedi ile kurulmak istenen bağ, göstergeler ve imgeler dünyasında azalarak yok olmaktan kurtulamadığı söylenebilir. Sontag'da Fotoğraf Üzerine kitabında ilk defa vahşet görüntülerine bakmanın yarattığı şok etkisini bu bağlamda açıklamaktadır. Bizi öfkeliendiren üzüntüye sevk eden görüntülere maruz kaldıkça duygularımızın zamanla bu görüntüler karşısında köreleceğini, azalacağını ve sonunda yok olacağını dile getirmiştir (2008, s. 25).

Aynı şekilde Baudrillard ise pornografiyi her şeyin içine nüfus eden yapıyla gerçekten daha gerçek gibi görüldüğü için simulakrın doruk noktası olarak tanımlamaktadır. Baudrillard göstergelerin değiş tokuş edildiği simülasyon evreninde, küreselleşen duyguların pornografikleşmekten kurtulamayacağını dile getirmektedir. “Kültürel açıdan, bu, bütün göstergelerin ve bütün değerlerin uygunsuz bir aradalığının göstergesidir, yani pornografidir. Çünkü, bilgisayar ve iletişim ağları boyunca, her şeyin ve ne olursa olsun her şeyin birbirini izlemesi, dünya çapında yayılması düpedüz pornografidir” (Baudrillard, 2002, s. 95).

Baudrillard'ın bütün göstergelerin bir aradalığının yarattığı pornografikleşme Mesut Hançer ile yapılan röportajlarla sınırlı kalmamaktadır. Mesut Hançer'e kendisinin ve melek kanatlarıyla resmedilmiş kızının bir yağlıboya tablosunun hediye edilmesi de haberleştirilmiştir. Haber bir ünlünün Mesut Hançer'e ev almasıyla başlar ve sıcak bir yuva içinde devam edecek geriye kalan buruk yaşamın melek kanatlı temsiliyle son bulmaktadır. Bunun yanı sıra sembolleşen trajedi sadece konvansiyonel medyada değil sosyal medyanın bireysel kullanıcıları tarafından da yeniden üretilmektedir (Görsel 11, 12).



Görsel 11. HaberTürk, “Ebru Yaşar Mesut Hançer’e Evini Teslim Etti”, 2023 ([http 13](http://13)).



Görsel 12. T24, “Türk ve Yabancı Sanatçılar Son Çizimlerini Türkiye’deki Depremzedeler için Yaptı”,

2023 ([http 14](http://14)).

Trajedinin gerek medya gerek sosyal medya tarafından senaryolaştırılıp gösterime açtığı çıplaklık simülasyonu evreninde bir doyuma ulaşarak sonlanmaktadır. Acının sembolleşmesi, medyatik hale getirilmesi, yardımların yapılması ve buruk bir mutlu sona ulaşılmasından sonra geriye izlenecek bir şey kalmamaktadır. Savaşın, zorunlu göçün ya da doğal afetlerin yarattığı toplumsal trajediyi yaşayan insanlar simülasyonu evreninin yarattığı bu sis içinde kaybolmaya başlamaktadır. Elbette trajik olana karşı hislerin ifade edilmesi doğal ve insani bir davranış olduğu kadar bu sisin içinde zor görünmektedir. Fakat yine de trajediyi profanlaşmadan dile getirmek aynı ölçüde insani bir tutumdur.

SONUÇ

Medyada trajedinin estetize edilmesinin, belirli bir düzeyde izleyene bir şeyler anlatmaya çalışıldığına dair açık bir çabanın ifadesi gözlemlenmektedir. Bu çaba, Baudrillard'ın simülasyon evreni çerçevesinde değerlendirildiğinde trajedinin estetize edilerek bir tüketim nesnesine dönüştürülmesine karşılık gelmektedir. Hipergerçek trajedinin sunumu, izleyende tüketilerek doyuma ulaşıldığı bir haz nesnesine dönüşmektedir. Bu bakımdan senaryolaştırılarak gerçeğinden daha gerçek gibi sunulan trajedi artık gözden kaybolmaktadır. İzleyeni hayal etme zahmetinden kurtaran bu durum, sağduyunun sorgulama yeteneğini elinden almaktadır. Trajediye yaratan koşulların neler olduğunu, sorumluluğun kimde, yanlıştın nerede olduğunu ve neler yapılabileceğini hipergerçek bir sunumla örtmektedir. Trajediye kayıt niteliğinde gözler önüne seren fotoğraflar, illüstrasyonlar öznenin duygularını uyandırarak, farkındalık yaratarak harekete geçirmekten çok bir doyuma ulaştırarak pasifize etmektedir.

Marshall McLuhan'ın global köy olarak tanımladığı günümüz elektronik çağında sosyal medya kullanıcısı olarak özne, olaylara tanıklık etmenin getirdiği duyguları paylaşma imkânı bulmaktadır. Buna paralel olarak trajedi kavramı da yazgının, kaderin, alın yazısının, kötü talihin yarattığı hüznün, acı gibi kavramlarla birlikte telaffuz edildiği için yapısı gereği davetkar niteliktedir. İnsanların özellikle zor zamanlarda birbirlerine yardım etmesi, dayanışması, duygularını paylaşması, dertlerine ortak olması trajedinin bu yumuşak yapısından kaynaklanmaktadır. Bu durum doğal ve insani bir refleksin sonucudur. Bununla birlikte yaşadığımız çağda söylemin hem üreticisi hem de tüketicisi olarak üslubun yarattığı anlama dikkat edilmesi de insani ve doğal bir refleks olmalıdır. İster ünlü bir sanatçı olsun ister sosyal medya kullanıcısı olsun trajik olaya sağduyulu yaklaşılması, Sara Shamma'nın sözlerine daha çok kulak kabartılması gerektiği sorumlu bir davranış olarak görünmektedir.

Sonuç olarak savaşın, zorunlu göçün, doğal afetlerin yarattığı toplumsal trajedileri yaşayan insanlar acının haz temelli tüketimi karşısında gözden kaybolmaya başlamaktadır. Sembolleştirilen evrende doyuma ulaşarak gözden kaybolan trajediye zahmetli de olsa bulmaya çalışmak temel insani sorumluluklardan biridir. Gösteri toplumunda uzakta-kinin acısını paylaştığımızı ifade eden söylemlerin üzerinde paylaşmadan önce durup düşünmekte fayda olduğu açıktır.

KAYNAKLAR

- Aiskhylos, (2015). Zincire Vurulmuş Prometheus. (Çev: Azra Erhat ve Sabahattin Eyüboğlu). İstanbul: İşbankası Yayınları.
- Aristoteles, (1987). Poetika. (Çev: İsmail Tunalı). İstanbul: Remzi Kitapevi Yayıncılık.
- Batı, U. (2004). Bir İmge Analizi: Yeşil Gözler İçin Haçlı Seferleri Batı Medyası Afgan Kızın Fotoğrafını Nasıl İkonlaştırdı? Sivil Toplum Düşünce ve Araştırma Dergisi, 2 (8), ss. 15 - 24.
- Baudrillard, J. (2002). Cool Anılar III - IV 1990 – 2000. (Çev: Yaşar Avunç) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2002). Tam Ekran. (Çev: Bahadır Gülmez). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çev: Oğuz Adanır). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Camus, A. (1997). Sisifos Söyleni. (Çev: Tahsin Yücel). İstanbul: Can Yayınları.
- Ceylan, Y. (2022). Jean Baudrillard ve Hipergerçeklik, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Debord, G. (1996). Gösteri Toplumu. (Çev: Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eagleton, T. (2012). Tatlı Şiddet Trajedi Kavramı. (Çev: Kutlu Tunca). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Euripides, (2001). Bakkhalar. (Çev: Güngör Dilmen). İstanbul: Mitos & Boyut Yayınları.
- Han, C. B. (2019). Eros'un İstırabı. (Çev: Şeyda Öztürk). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kapan, Ç. (2022). Mültecilerin Medya Temsillerinde Tanımlanmış Mağdur Etkisi: Aylan Kurdi Örneği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Adana: Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- McNeill, H. W. (2015). Dünya Tarihi. (Çev: Alaeddin Şenel). Ankara: İmge Kitapevi Yayıncılık.
- Robins, K. (2013). İmaj: Görmenin Kültür ve Politikası. (Çev: Nurçay Türkoğlu) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Sontag, S. (2004). Başkalarının Acısına Bakmak. (Çev: Osman Akinhay). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Sontag, S. (2008). Fotoğraf Üzerine. (Çev: Osman Akinhay). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Sophokles, (2014). Kral Oidipus. (Çev: Cüneyt Çetinkaya) İstanbul: Bordo Siyah Yayınları.
- Şener, S. (2012). Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Yıldız, E. (2021). Çağdaş Sanatta Göç Teması, Temsili ve Çelişkileri Üzerine. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 11 (2), ss. 482 - 496.

İnternet Kaynakları

- http 1. <https://philamuseum.org/collection/object/104468> (Erişim Tarihi: 15.02.2023).
- http 2. <https://www.titian.org/sisyphus.jsp#prettyPhoto> (Erişim Tarihi: 15.02.2023).
- http 3. Adorno, T. (1962). Auschwitz'den Sonra Şiir Yazmak..., (Çev: Elçin Gen) <https://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-auschwitzten-sonra-siir-yazmak/3042> (Erişim Tarihi: 19.02.2023).
- http 4. 1991: Gulf War: Persian Gulf Oil Spill <https://www.youtube.com/watch?v=eebhq6sSE8A> videosundan ekran görüntüsü (Erişim Tarihi: 18.02.2023).
- http 5. https://en.wikipedia.org/wiki/Death_of_Alan_Kurdi (Erişim Tarihi: 19.02.2023).
- http 6. <https://www.mirror.co.uk/news/world-news/drowned-syrian-boy-aylan-kurdi-6385962> (Erişim Tarihi: 19.02.2023).
- http 7. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-3227703/Thirty-people-recreate-death-Aylan-Kurdi-laying-sand-Moroccan-beach-dressed-clothes-drowned-Syrian-boy.html> (Erişim Tarihi: 19.02.2023).
- http 8. <https://www.gettyimages.com/photos/oguz-sen> (Erişim Tarihi: 19.02.2023).
- http 9. <https://edition.cnn.com/style/gallery/ai-weiwei-aylan-kurdi-syria/index.html> (Erişim Tarihi: 13.08.2023).
- http 10. <https://www.haberturk.com/yasam/haber/1264631-sanatta-multeci-kapisi> (Erişim Tarihi: 14.08.2023)

- http 11. https://www.boredpanda.com/syrian-boy-drowned-mediterranean-tragedy-artists-respond-aylan-kurdi/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic (Erişim Tarihi: 19.02.2023).
- http 12. <https://www.cumhuriyet.com.tr/turkiye/depremin-sembol-fotografini-ceken-foto-muhabir-adem-altan-kimdir-2050284>, <https://www.hurriyet.com.tr/dunya/dunyanin-yuregini-yakan-o-kareyi-ceken-fotomuhabir-konustu-bundan-daha-buyuk-bir-aci-var-mi-42218247>, <https://www.milliyet.com.tr/dunya/dunyayi-aglatan-baba-ilk-kez-konustu-6901673> (Erişim Tarihi: 20.02.2023).
- http 13. <https://www.haberturk.com/ebru-yasar-mesut-hancer-e-evini-teslim-etti-magazin-haberleri-3569332-magazin> (Erişim Tarihi: 28.02.2023).
- http 14. <https://t24.com.tr/foto-haber/turk-ve-yabanci-sanatcilar-son-cizimlerini-turkiye-deki-depremedeler-icin-yapti,21448> (Erişim Tarihi: 28.02.2023).

FROM DAVID HARVEY'S PERSPECTIVE: EXAMINATION OF ART, CITY AND CAPITALISM*

• Asst. Prof. Sara ÇEBİ** • Prof. Mehmet KAVUKÇU***

ABSTRACT

Examining the transformations experienced in urban spaces in contemporary works of art leads to the conclusion that architectural productions are the subject of sharp criticism of art, beyond the moderate criticism of daily life and artists. Lately, artists have been critically bringing up the effects of projects that have been implemented in different understandings and scales on the inhabitants of the city, and the physical and socio-economic changes of cities. In this study, the structuring processes of cities and the changes until today have been examined through the works on the subject of the city, which have been exhibited in the Istanbul biennials since 2000. These examined works were analyzed through David Harvey's definitions of the concept of capitalism. It aimed to directly readability of the relations between the concepts of the analyzed works about the city in a pragmatic manner. In this context, it can be said that together with the inclusion of cities in the production area of contemporary art, interferes with the cultural and physical body of the city. When the capitatalism crises are viewed critically from the social scale pointed out by contemporary art, it has been revealed that the crises can be read through art.

Keywords: City, Art, David Harvey, Capitalism, Artist.

* This article, Sara Fathalizadeh Alamdari, Ataturk University, Graduate School Of Fine Arts, Painting, Prof. Mehmet Kavukçu, "Günümüz Sanatında Kent Kavramının Etkileri" produced from the published efficiency in art thesis titled.

** Trabzon University, Faculty of Fine Arts and Design, Painting, saracebi@trabzon.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3566-0717

*** Ataturk University, Faculty of Fine Arts, Painting, mehmetkavukcu@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3184-6119

DAVID HARVEY PERSPEKTİVİNDEN: SANAT, KENT VE KAPİTALİZMİN İRDELENMESİ*

• Dr. Öğr. Üyesi Sara ÇEBİ** • Prof. Mehmet KAVUKÇU***

ÖZET

Kentsel mekânlarda yaşanan dönüşümlerin çağdaş sanat eserlerinde irdelenmesi, mimari üretimlerin, günlük yaşamın ve sanatçıların ılımlı eleştirilerinin ötesinde, sanatın keskin eleştirisinin öznesi olduğu sonucunu çıkarmaktadır. Sanatçılar özellikle son dönemlerde, kent kavramının farklı anlayış ve ölçeklerde uygulanmakta olan projelerin kentte yaşayan insanlar üzerindeki etkilerini, kentlerin fiziksel ve sosyo-ekonomik boyutlarında sebep olduğu değişimleri, kendilerine eleştirel yaklaşımlarla gündeme getirmektedir. Bu çalışmada öncelikle günümüze kadar, kentlerin yapılaşma proseslerinin değişim süreçleri ve yaşanan değişimler ile 2000 yılından itibaren düzenlenmiş olan İstanbul bienallerde sergilenmiş olan, kent konusunu ele alan eserler irdelenmiştir. İrdelenen bu eserler, David Harvey'in kapitalizm kavramı tanımlarından üzerinden analiz edilmiştir. Analizi yapılan eserlerin kent ile ilgili ele aldığı kavramların arasındaki ilişkilerin pragmatik biçimde, doğrudan okunabilirliğini amaçlamıştır. Bu bağlamda, kentlerin çağdaş sanatın üretim alanına dahil olmasıyla beraber sanatın da kentin kültürel ve fiziksel bedenine müdahale ettiği söylenebilir. Kent krizlerine çağdaş sanatın işaret ettiği toplumsal ölçekten eleştirel bir gözle bakıldığında, krizlerin sanat üzerinden okunabileceği ortaya konulmuştur.

Anahtar kelimeler: Kent, Sanat, David Harvey, Kapitalizm, Sanatçı.

* Bu makale, Sara Fathalizadeh Alamdari, Ataturk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Prof. Mehmet Kavukçu, "Günümüz Sanatında Kent Kavramının Etkileri" başlıklı yayınlanmış sanatta yeterlilik tezinden üretilmiştir.

** Trabzon Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, saracebi@trabzon.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3566-0717

*** Ataturk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, mehmetkavukcu@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3184-6119

1. INTRODUCTION

In times of intense urbanization, the increase in population and the migration from rural areas to cities inevitably changed cities. Other factors such as; technological development and economic growth of many nations, while at the same time serving as a breeding ground for poverty, inequality, environmental hazards, and communicable diseases that cause these changes are the fact that living conditions differ with the increasing population, (Kuddus, Tynan & McBryde, 2020: 1) and cities are marketed as places that offer a more attractive life opportunity compared to rural areas over time. In addition, changes in both production processes and consumption trends with the differentiation of economic operations, the emergence of different working models and the globalization process are some of these reasons (Şengünel ve Doğruer, 2017: 143). As a result of the changes taking place in cities, people living along the collapse or increasing human migration to the city are in the form of increasing the transformation project. (Alirol, Getaz, Stoll, Chappuis & Loutan, 2011: 4). When the studies and city projects made in parallel with the implementation decisions taken by those who have a say in city planning in order to eliminate the urban problems that arise with the differing living standards, there are differences in the way of understanding the concept and the way of implementation (Akalm, 2014: 121).

The transformation policy, which has been intensifying in parallel with the modernization trend in cities, has gained speed and sharpened today compared to the past. In the rapidly progressing transformation, the citizens unfortunately lost control of their memories (Dear & Scott, 2018: 273). The studies carried out to integrate these relatively underdeveloped places into the city, where the housing needs of the people living in the depression areas as a result of the change processes occurring in the cities or the increasing urban population due to the human migration to the city are met, and which can be considered as spatially worthless, are also defined as the urban transformation project. As a result of the changes made through these projects that lead to the transformation of cities, the future of the cities, their physical conditions and the daily lives, social status and moods of individuals who have to change their living space with the transformation are directly affected (Öztürk, 2007: 47).

With neoliberal globalization, within the market mechanism that incorporates all areas of life, it has been tried to emphasize the exchange value by putting the aesthetic value of the artwork into the background through galleries, auctions, museums or fairs and the closeness this situation establishes with areas such as design, branding and advertising. With these relations, it has been tried to express how the commodities without artistic quality are put on the market as a work of art, as well as the work of art, which

is no different from any commodity (Kılıç, 2022). Contemporary art includes different perspectives as a platform where designers, experts in different fields or artists interpret them according to their own ideas in a wide scope. At the same time, many criticism and interpretation studies related to the projects implemented under the title of “city”, the results of which will determine the common future of the city, are included in different forms, even if the way they are revealed or their problematic aspects are different (Sencer, 1979: 9).

The changes brought about by the urban transformation projects from the moment they entered our lives have been discussed in many areas and various views have been put forward about the aims, reasons and results of these projects, and the socio-physical changes they have created in the urban space after the implementation. While the image of the city is being criticised, questioned in different environments or the new urban environments that have emerged as a result of urban transformation, both the conceptual transformation and the projects have been welcomed by some circles and negatively by others (Mergel, Edelmann, & Haug, 2019: 2). Although the realization projects seem to depend on the planning principles set forth solely to change the physical condition of the city, they also lead to historical, economic and cultural changes. For various reasons such as ending its economic life, infrastructure inadequacies, illegal construction, security vulnerabilities and increase in rent values; Historical city centres, protected areas and slum areas are being transformed using different methods. That it becomes necessary to consider the impact areas of the city as independent and different titles (Öztürk, 2007: 64).

Plans related to the city cause physical changes in the city, as well as the differentiation of the destiny of the sociology of society, culture and historical structure. At first glance, what we call urban transformation seems to change cities only physically, but over time, it affects all elements of the city and visibly changes the social structure (Yahyagil, 1998). Transformation projects do more than transform a city in terms of planning with the inconsistency they create in the place where they are applied in the architectural framework. In this sense, urban transformation has been a concept that is seen as a problem in various platforms of contemporary art within the framework of causes and consequences and kept on the agenda. The realized projects are scrutinized and criticized by artists, historians, urban planners, social scientists and experts from different professions (Uçkaç, 2006: 30). The dictionary meaning of the biennial, which is occurring every two years and repeated, was first introduced in the art community in Venice in 1895 and started to take the name of international exhibition events held every two years. The word biennial, which was initially used for plastic arts, is now used in different

disciplines of art such as graphics, architecture and design (Bek, 2000: 49).

In the 1980s, in parallel with the developments in the political, economic and socio-cultural fields in Turkey, activities based on modern aesthetics in the cultural field began to be held. In the next period, State Painting and Sculpture Exhibitions were held in Ankara, the Asian-European Art Biennial, Sanart, which was organized by the Ministry of Culture and Tourism with the aim of promoting Turkey in all aspects, especially cultural values, from 1977 to 1987 in Art. Artistic events such as New Trends, Contemporary Artists Istanbul Exhibitions organized within the scope of the International Istanbul Festival, A Section from Pioneering Turkish Art, 10 Artists and 10 Works were held within the scope of the Festival (Yılmaz, 2012: 18). Afterwards, the International Istanbul Biennial was started to be organized by the Istanbul Foundation for Culture and Arts in 1987. These cultural events have helped both new artistic formations and the recognition of participating artists in other countries.

When we look at the cities of the modernization process, it is seen that the framework of the broken space and the principles of capitalism has been reshaped. New spatial arrangements are being organized to improve and divide the fluidity of capital, and old environments are constantly undergoing changes. As contemporary art escapes from the work and moves towards the space, it emerges in the experience between the viewer and the present, in a section where the space takes over itself. It is a phenomenon that art, which stands out with a production beyond the disciplines that the structure gradually escapes, constitutes the place of the alienating, oppositional relationship established with modern periods, life and architecture and provides integrity Guillén, 1997: 698). This is an important point in terms of today's different aesthetic paradigm. In this respect, the subject and object (body and space) commonly demanded by today's architecture and the designs offered by the contemporary system are not only parts of a single and continuous experiential process, but also powerful forces of regional forms of expression. (Uçar, 2014: 72).

In this study, in order to understand the city from a perspective perspective, the theoretical texts of David Harvey, who has researched and published on capitalism that affects the concept of the city, are discussed. In addition, 9 works that were exhibited in the biennials held in Istanbul after 2000 were examined in terms of the city and capitalism. With this expression, the research is a discourse analysis (a research method used in comprehensive social and cultural studies related to the meaning products that emerge with speech and written texts), but it can also be said that it is open to classification method. The importance of the research in terms of content is to conceptually investigate the images of the city and capitalism in contemporary art, and to discuss the concept of the

image of capitalism in contemporary art. It has been seen that contemporary art deals with urban projects that affect cities physically, socio-culturally and economically from many perspectives. In this study, the biennial catalog guides organized by the Istanbul Foundation for Culture and Arts from 2000 to the present were examined, and the works on the subject of capitalism affecting the city, which were exhibited in the Istanbul Biennial, were identified.

2. CONCEPT OF THE CITY ACCORDING TO DAVID HARVEY

Harvey says that the organization of the city and the organization of capital are directly related. From this point of view, the distinctive role played by the space in the formation of production and the formation of social networks finally shows itself in the urban structure. Once the urban order is planned and implemented, it influences the shaping of production and the development of sociological networks (Topal, 2004: 110). According to Harvey, the phenomenon we call the urban system is the result of the ever-increasing high profit motive of the capitalist system industry. To give an example, the increase in the need for motor vehicles and the increase in the demand for other consumption instruments have emerged with the spread of sub-urbanization. The shaping of urban space is a result of the location preferences of large companies for production facilities, headquarters and office buildings. The money paid for the land and the building aims to increase the profit of production and shapes the city accordingly and allows the cities to expand further (Bıçkılı, 2006: 51). As can be seen, from Harvey's point of view, urban space is an instrument that ensures the continuity of production and profitability. According to this idea, cities are in a way the capital of capitalism. Production facilities, educational institutions, shopping malls, public spaces etc. It has been shaped according to the demands of capitalist thought (Harvey, 2019: 98-105).

In Harvey's analysis, a direct relationship is established between the formation of the urban system and the organization model of capital in general. From this point of view, the distinctive role played by space in the organization model of production and the method of shaping social relations can finally find its expression in the urban structure (Moreno, 2014: 250). After the urban structure is established, it affects the organization of production and the development of social relations in the future. Spatial changes in urban form also affect income distribution mechanisms. These spatial changes affect income distribution in more than one way. For example, the displacement of economic activity results in a change in job opportunities. The change in housing areas brings about the change in real estate opportunities. Even if both situations are separate, they

create a change over transportation costs (Harvey, 1985: 137). The change in transportation costs affects the costs of entry to business opportunities positively or negatively. Considering that the number of houses appealing to the lower income group is limited, it can be said that this group basically meets the housing needs of the city center. Due to the limited supply of housing in the city center, a low quality of life but still an expensive settlement model has emerged (Hartwick, 2000: 1180). In this scenario, considering that new job opportunities have shifted to lower cities, it appears that the lower income group is located away from business life. In such a case, it will be possible to be content with only unskilled and low paid job opportunities (Harvey, 2003: 273-274).

In the metropolitan economy model, which David Harvey uses synonymously with the global economy, the lower income group has two important functions. The first of these is to provide spare labor for capital. The second is to ensure that effective demand is directed through government policies by transferring resources with a decreasing volume for the groups that cannot be included in the regular workforce due to the changing economy. In this context, the income distribution of the capitalist society has been determined to a certain extent in structural form. The self-regulating market places different income groups in different places. Therefore, spatial segregation is seen as a geographical reflection of the structural situation in the capitalist economy. In other words, the city system was determined structurally within a pre-designed program (Harvey, 1997: 61-62).

From Harvey's perspective, the urban system is the result of capitalist industry's insatiable pursuit of higher profits. The demand for automobiles and other consumption tools has been ensured by the dissemination of sub-urbanization. The modeling of the urban space is a function of the location preferences of large enterprises, factories and administrative centers, and the money paid for the land and housing is aimed at increasing the profitability of the industrial sector, and the city system is shaped accordingly. David Harvey, in his Classroom Structure and Spatial Differentiation Theory, relates the spatial formation organized in line with the needs of the capitalist system and the social structure in a more original form. According to the theory, spatial segregation is explained as the redefinition of social relations in the capitalist community (Harvey, 2003: 161-163).

3. THE RELATIONSHIP BETWEEN CAPITALISM AND THE CITY ACCORDING TO DAVID HARVEY

Capitalism redefines its existence in parallel with urbanization and in this way succeeds in being sustainable. According to Lefebvre, every production model must also plan the

space where the social bonds that will create it can be produced. The production model of capitalism also reproduces the social relations that ensure its continuity by influencing all processes related to space, from the construction of buildings to the allocation of investment, and by planning the urban space (Lefebvre, 1991: 10). Capitalism transforms urban space into a commodity, and thus, exchange value prevails instead of use value in shaping urban space. The main reason that deprives the society of the right to the city is that the city is not built on the basis of the people who own it, but for the benefit of the capital. Pointing to cities as the places where this transformation takes place, Harvey examines the relationship between capitalism-capital accumulation-social change-spatial differentiation (Kurban ve Akman, 2019: 102).

According to David Harvey's narrative, the process of urbanization and the design of urban space is a situation that exists within capitalism. The case of capital accumulation has always been viewed as a geographical problem. If there were no possibilities such as geographical expansion, geographical arrangements, uneven geographical advancements, capitalism would certainly lose its validity as a political-economic system. (Harvey, 2008: 40). Capitalism neutralizes the obstacles in front of it by putting forward its own solution methods, and it does this both by growing geographically and by creating the geography from scratch in accordance with its own standards. It provides its continuity by taking and rearranging the space, planning built places for infrastructure, communication and transportation. Interestingly, he sometimes destroys and rearranges these spaces he built (Harvey, 2008: 74).

4. ANALYSIS OF THE WORKS OF ARTISTS EMPHASIZING THE CONCEPT OF CAPITALISM IN THE CITY AT THE ISTANBUL BIENNIALS

With the advent of art, cliches and familiar methods have been abandoned and artists have come to a more free position than before to deal with the subjects they want. This state of freedom has created the opportunity for artists to create their works as they wish. As a result of these developments, the artist was able to deal with the situation in his routine life as well as his imagination and emotional world in his works (Yılmaz, 2006: 120).

In this research, the works of art, which were examined in order to analyze the studies on the concept of the city, were selected from among those produced since 2000. In this context, in a total of nine studies examined, different perspectives, forms of expression and the critical language in which they were conveyed were examined in the works created by the artists who have dealt with the image of modernization since 2000. In this way, the terms containing the concept of the city offer a way of approach by focusing on

the meaning it has in the text.

The concept of psychogeography was first expressed within the Situationist movement in the late 1950s as a study of the effects of the physical environment on human emotions, and then as a concrete intervention in urban transformation. When this movement emerged, it was a revolutionary movement of social criticism through urban architecture. Over time, artists have used this concept together with different disciplines to focus the attention of the environment in the context of urban space and time.

The artist group Flying City carries out works that combine the principles of psychogeography with the phenomenon of contemporary urbanization. The common point of the artists who make up the group is that they attach importance to the determination of the complex relations between capital and urban space changes that occur with the effect of capital.

This work, named Everything Park, is about a much-discussed urban transformation application that the local authority has designed in a part of the city of Seoul (Figure 1). The artists transformed the information they learned as a result of interviews with shopkeepers, peddlers and workers in small-scale factories, who would be sent from the region after the transformation, into a symbolic structure with graphic works and maps. While doing this, they focus on conveying the feelings of the artisans living in the region towards the adaptation ability they have demonstrated in parallel with this new urban model, rather than showing the intangible details of the urban space and social structure they have chosen (İKSV, 2005: 171). The Flying City artist group takes a stance against the urban transformation phenomenon imposed by capitalism.



Figure 1. Flying City, “Everything Park”, 2005, Installation (<http> 1).

This video work (Figure 2) that Tintin Wulia prepared for the festival held in Jakarta deals with the urban problems of Jakarta. Although Jakarta has a lot of urban problems, the rapid and uncontrolled growth, rapid change and the impossibility of recycling for the right structuring are criticized with a cynical attitude.

While conveying his stories to the audience with various film and animation methods in his works (Figure 2), Wulia uses models created with uncomplicated materials and digital video montage technique. Styrofoam, which takes a long time to disappear in nature, was chosen as the main material in the study and with the paint and chemicals applied on it during the video, it turns from a clean, happy dream into a dark nightmare.

In his research, the city is seen as a fusion of the globalizing world, Castells's community of nodes of transnational networks, Latour's human and non-human intermediaries, and Sassen's new frontier zone (İKSV, 2005: 182). In this work, Tintin Wulia critically examines the rapid and irregular growth of the city without identity as a result of capitalism.



Figure 2. Tintin Wulia, "Everything is OK", 2005, Digital video (<http> 2).

The rapid urbanization process in China is destroying the villages and fertile fields around the cities one by one. The Village in the City work (Figure 3) creates citylets that stand together and have a copy of each other, and has a structure that allows the farmer, who is a villager, to evolve into an urban individual in this process. The contrast between the "village within the city", which is a cluttered pile, and the city that surrounds it, is clearly observed. Along with the urban transformation, the villagers are also transforming their professions. The study deals with the image of Village within the City and the

urban transformation processes implemented by selecting seven towns in the cities of Shenzhen and Guangzhou (İKSV, 2007: 233). In this work, the artist questions capitalism, which causes villages to disappear into cities.



Figure 3. Yushi Uehara, “Village Within the City”, 2005, Digital edition ([http 3](http://3)).

In today’s China, the obsession with construction can be seen in all its extremes in this work. RMB (Figure 4), a sloppy blend of communism and capitalism, depicts the Chinese reality to the audience with overused symbols. In this utopian city, the viewer can sail on digital seas, see the spinning wheel on the Statue of the People’s Heroes, watch the waters draining from the Three Valleys Dam to Tiananmen Square, and see the gigantic structure symbolizing the Oriental Pearl Communication Tower in Shanghai. passes over the edge. There are also passenger planes flying over the terraces in small streets and megamarkets built in the sky (İKSV, 2007: 309). Increasing industrialization with capitalism completely changes the face of cities.



Figure 4. Cao Fei, “RMB City”, 2007, Multimedia installation ([http 4](http://4)).

Brazilian artist Lia Michalany Chaia is based on the city and Lia's own body (Figure 5). inhucao is a video performance in which the artist utters images of structures located around the driveway on the 3 km long viaduct in Sao Paulo.

Built some 50 years ago, this road is described as a bad project that has spoiled the Minhocao cityscape. Nowadays, this road is closed to vehicles on holidays and is used as a promenade. In this way, the frictions between the drivers of the vehicles, the residents of the buildings and the pedestrians, which are passing by the buildings located just below the road, are eliminated to some extent. The Portuguese equivalent of the road's colloquial name is the giant earthworm: an androgynous reptile that lives mostly in fertile and high-moisture soil. It is possible to compare the long body form of the worm with the human intestine. In the footage, Lia imitates a giant worm that eats ugly structures and then regurgitates them. In a way, this performance represents the change of scale, the aim of getting involved in the city with disastrous results and putting the city in a completely different form, and of course, only one person can not perform this action (İKSV, 2007: 313). Capitalism shapes cities in line with its own interests. Although the inhabitants of the region where Minhocão passes do not want this road, its presence is a necessity in line with the needs (Baudrillard, 2013: 84).



Figure 5. Lia Chaia, “One Swallows the Other”, 2007, Video (<http> 5).

With the development of production technology in the 21st century, the type of landscape and nature paintings have been produced with low costs. These paintings, which once attracted attention with their artistic features, have now become objects that do not have artistic value. In his work called Horror of Emptiness (Figure 6) the artist used various landscape paintings that are the production of the romanticism movement that

he found in Istanbul's flea markets and antique shops. Above the painting hanging on the wall, covering part of the painting, in this way, a concrete piece was affixed to the wall, which gives the appearance of hanging the painting on the wall, as if the painting was not hung on it. Pereda's work can be evaluated as an indirect expression of the entropy phenomenon that causes destruction while creating it. By bringing concrete, a construction material, face to face with nature landscapes, the artist sheds light on the gap completion processes in human-made construction activities. Pereda's aim is to put an image of nature against the society's constant and damaging shaping of the region where it lives in line with its own desire. This work of the artist also points to the covering of the past, the transfer of values that were accepted as values from generation to generation, and the change in tastes from handcrafted painting, which was very valuable at the time, to the concrete used in interior design today (İKSV, 2017: 135). With the effect of capitalism, the cities we live in have started to grow rapidly. Concrete, a product of today's construction technology, has started to envelop cities day by day. The nature landscapes, trees and greenery that we were used to seeing in the past are now invisible.



Figure 6. Alejandro Almanza Pereda, "Fear of the Void, 2017", Concrete and oil paint, 41 x 44 cm ([http 6](http://6)).

According to Alper Aydın, the process of progress or the development of civilization emerges with many actions that cause destruction and irreversible damage. Today, construction production and demolition processes are closely related. The artist examines our relationship with nature in his works, where he sometimes makes delicate interventions to nature, and sometimes directly highlights human actions such as construction and the development of urban space. A pail of ermis was placed inside the exhibition

area for the artist's work D8M (Figure 7), which he exhibited at the 15th Istanbul Biennial. This machine, which is used to collect the soil and everything on it and transport it to a different place, is shown while sweeping the trees and vegetation that were cut for the construction of the 3rd Airport on the Black Sea coast of Istanbul and reveal how the nature is damaged under the name of growth, comfort and urbanization. The bulldozer, which is the symbol of the environmental destruction process so that construction activities can be carried out, roars like a beast. This work is also a reenactment of the way we ignore and destroy our natural habitats (İKSV, 2017: 149). Capitalism acts in its own interest by ignoring the right to the city. As a matter of fact, if the people of Istanbul were to be asked, they would not want the new airport to be built on forest land.



Figure 7. Alper Aydin, "D8M", 2017, Installation ([http 7](http://7)).

It is known that more than one million people living in Beijing are low-income immigrants living in the old underground settlements of the city. These campuses were built during the cold war period to protect the public from possible attacks. By the 1990s, the threat was gone, and these underground shelters were used for shelter and rented at relatively low prices. Today, these places are home to employees who belong to the subgroup of the service sector. Towards the end of the 20th century, a 24/7 service culture emerged in many cities of the world. As a result, accommodation, entertainment, cleaning, eating and drinking, etc. There has been a labor shortage in the sectors. Today, cheap migrant labor is often employed in exploitative and dangerous conditions in many countries from the east to the west. It is known that more than one million people living in Beijing are low-income immigrants living in the old underground settlements of the

city. These campuses were built during the cold war period to protect the public from possible attacks. By the 1990s, the threat was gone, and these underground shelters were used for shelter and rented at relatively low prices. Today, these places are home to employees who belong to the subgroup of the service sector. This work of the artist (Figure 8) reveals the lives of immigrants living in shelters in the city. The photographs that Sim took over a period of 5 years are named after the cynical adjective (rat tribe) that the public attaches to people who have to live in these cramped and uncomfortable places in order to be close to Beijing city center. This work of the artist draws attention to the effects of global capital on cities (İKSV, 2017: 307). It reveals how the cheap labor force created by capitalism is trying to live in these uncomfortable and humane living spaces where their salaries are barely sufficient.



Figure 8. Sim Chi Yin, “Rat Tribe Series”, 2017, Digital print, 70x100 cm (<http> 8).

CONCLUSION

Many large-scale cities around the world are increasingly undergoing changes in line with the demands of the neo-liberal economic system. In parallel with the worldwide acceleration of the capital with its high-tech industry, new business areas, new management institutions, touristic and international activities, megacities, competing with each other, have been involved in a fierce struggle and restructuring process in order to direct the constantly shifting capital to themselves. While the cities we live in increase their infrastructure investments in order to meet the advanced technology requirements of

the service sector, on the other hand, they have entered the race to present urban spaces that will meet the needs of the managers and mid-level employees who will work there. However, definitions such as figures, brand city, marketable city and entrepreneurial cities have been effective concepts in the creation of urban management instruments for the administrators who are concerned about improving the image of the city. The historical events, which are shown to cause breaks in the urbanization processes, the advancement of technology and the trends that have emerged in modern art from the 1800s to the present are examined in the context of the turning points that are the reason for the change. It has been clearly observed that art is an inseparable part of the city in recent times, with the increase in the number of biennial events organized with the theme of modern art, events held under the biennial umbrella, and the increase in the number of private exhibitions, and the support given by large companies and non-governmental organizations.

The artist naturally criticizes the topics that create controversy in the society in parallel with the bond he has established with his environment and his perspective due to the duty and sensitivity he undertakes in the society he lives in.

While the thoughts within the scope of criticism are written and transferred to the other side, it is seen that the artist's use of objects as material and the transfer of the artist's concepts by using his own practices create a larger area of influence in the form of expression of the idea. Artists, with their works aiming to express these aspects of society and revealing these aspects of society through the windows of sociology and psychology, express to the decision makers who make urban space planning, at what points they made mistakes or what should be done in fact, with the works of art they put forward.

While providing a pragmatic direct reading of the relationship between the concepts of capitalism and the city and works of art, which are produced from the intersection of art terminology in an order, in the research carried out, the study, thanks to the fact that the preferred research method offers a structure that is open to updating, will allow the study of works of art and new criticism on urban practices in the coming years. It also allows the continuity of the research and the analysis produced by the addition of concepts.

REFERENCES

- Akalın, T. (2014). Modern kent kavramının plastik sanat eserlerine etkisi, Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, 1(1), 1-12.
- Akman, S. K. H. (2022). Aynı Mekânda Ayrılıklar: David Harvey'in Mekânsal Farklaşma Kuramına Dair Bir Değerlendirme. SOCIAL SCIENCES STUDIES JOURNAL (SSSJournal), 5(38), 3266-3273.
- Lefebvre, H. (1991). The production of space. (çev. D. Smith). London: Blackwell Publishing.
- Alirol, E., Getaz, L., Stoll, B., Chappuis, F., & Loutan, L. (2011). Urbanisation and infectious diseases in a globalised world. The Lancet infectious diseases, 11(2), 131-141.
- Bek, G. (2000). Biental Etkinlikleri ve Türk Sanat Ortamındaki Etkileri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Terzi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Bıçkı, D. (2006). Harvey ve Castells'de kent sorunsalı: Politik ekonomi vizyonu ve sınırlılıkları, Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7(11), 111-130
- Baudrillard, J. (2013). Tüketim toplumu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Guillén, M. F. (1997). Scientific management's lost aesthetic: Architecture, organization, and the Taylorized beauty of the mechanical. Administrative Science Quarterly, 682-715.
- Fathalizadeh Alamdari, S. (2022). Günümüz sanatında kent kavramının etkileri, Sanatta Yeterlilik Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Hartwick, E. R. (2000). Towards a geographical politics of consumption. Environment and planning A, 32(7), 1177-1192.
- Harvey, D. (1985). The geopolitics of capitalism (pp. 128-163). Macmillan Education UK.
- Harvey, D. (1997). Postmodernliğin durumu. (çev. S. Savran). İstanbul: Metis Yayınları.
- Harvey, D. (2003). Sosyal adalet ve şehir. (çev. A. Nüvit Bingöl). İstanbul: Sel Yayınları.
- Harvey, D. (2008). Umut mekanları. (çev. Z. Gambetti). İstanbul: Metis Yayınları.
- Harvey, D. (2019). Yeni emperyalizm. (çev. M. Moralı). İstanbul: Metis Yayınları.
- İstanbul Kültür Sanat Vakfı. (2005). 9. Uluslararası İstanbul bienali. İstanbul: İKSV Yayınları.

- İstanbul Kültür Sanat Vakfı. (2007). 10. Uluslararası İstanbul bienali. İstanbul: İKSV Yayınları.
- İstanbul Kültür Sanat Vakfı. (2017). 15. Uluslararası İstanbul bienali. İstanbul: İKSV Yayınları.
- İstanbul Kültür Sanat Vakfı. (2019). 16. Uluslararası İstanbul bienali. İstanbul: İKSV Yayınları.
- Kılıç, B. (2022). Metalaşan sanat sanatsallaşan meta. *İdil Dergisi*, 96, 1181-1190
- Kuddus, M. A., Tynan, E., & McBryde, E. (2020). Urbanization: a problem for the rich and the poor?. *Public health reviews*, 41, 1-4.
- Kuddus, M. A., Tynan, E., & McBryde, E. (2020). Urbanization: a problem for the rich and the poor?. *Public health reviews*, 41, 1-4.
- Mergel, I., Edelman, N., & Haug, N. (2019). Defining digital transformation: Results from expert interviews. *Government information quarterly*, 36(4), 101385.
- Moreno, L. (2014). The urban process under financialised capitalism. *City*, 18(3), 244-268.
- Dear, M., & Scott, A. J. (Eds.). (2018). *Urbanization and urban planning in capitalist society* (Vol. 7). Routledge.
- Öztürk, Ö. (2007). *Kentsel kimlik oluşumunda güzel sanatların yeri: İzmir örneği* (Master's thesis, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Sencer, Y. (1979). *Türkiye'de kentleşme*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Şengünel, C. ve Doğruer, E. N. (2017). Kentsel yeniden canlandırma modelinde kültür ve sanatın yeri. *İdil Dergisi*, 6(32), 1337-1358.
- Topal, A. (2004). Kavramsal olarak kent nedir ve Türkiye'de kent neresidir? *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 276-294.
- Uçkaç, L. (2006). Kentsel tasarımın kent kimliği üzerine etkileri: Keçiören örneği, *Yüksek Lisans Tezi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Uçar, A. (2014). Çağdaş sanatta kimlik açılımı ve yeni önermeler. *Ege Eğitim Dergisi*, 15(2), 416-427.
- Yahyagil, M. Y. (1998). Kentlerin kültürün gelişmesindeki etkileri. *Sosyoloji Konferansları*, 1(25), 105-120.
- Yılmaz, M. (2006). *Modernizmden postmodernizme sanat*. Ankara: Ütopya Yayınları.

Internet References

- http 1. https://asianart.fandom.com/wiki/Flying_City Erişim tarihi: 22.10.2022.
- http 2. <http://www.urbanenvironments.net/members/tintin-wulia/> Erişim tarihi: 01.10.2022.
- http 3. <https://www.researchgate.net/profile/Yushi-Uehara-2> Erişim tarihi: 16.08.2022.
- http 4. https://en.wikipedia.org/wiki/Ou_Ning Erişim tarihi: 29.11.2022.
- http 5. <https://www.artequacontece.com.br/en/tag/lia-chaia/> Erişim tarihi: 23.10.2022.
- http 6. <https://www.peramuseum.org/blog/horror-vacui-alejandro-almanza-pere-da/1308> Erişim tarihi: 01.01.2023.
- http 7. <https://www.iksv.org/tr/katilan-sanatcilar/alper-aydin> Erişim tarihi: 29.12.2022.
- http 8. <https://chiyinsim.com/the-rat-tribe-on-show-at-the-istanbul-biennale/> Erişim tarihi: 05.09.2022.

RAY CAESAR'IN ESERLERİNE FREUDYEN PSİKANALİTİK BİR BAKIŞ

• Beyza Tutku EMEN* • Prof. Dr. Elif ŞENEL**

ÖZET

Pek çok sanatçı bir konuyu, mesajı, duygu ve düşüncelerini sanat aracılığıyla izleyiciye iletmek için geçmiş deneyimlerinden ve bilinçaltından yararlanmaktadır. Sanatçının üretim sürecinde bilinç ile birlikte bilinçdışının varlığı, Sigmund Freud'un psikanalitik kuramıyla yakından ilişkili görülmektedir. Ruhsal rahatsızlıklarda uygulanan bir sağaltım yöntemi olan psikanalizde, sanatçının da sanat eseri yoluyla bilinçaltını açığa çıkararak katarsis sağladığı düşünülmektedir. Sanat eserlerinin, sanatçının kişiliği, duygu ve düşünceleriyle birlikte yorumlanabileceğini öne çıkaran Freudyen bakış açısı, sanatçı merkezli yaklaşım biçimi olan anlatımcı kuramın gelişimini de etkilemiştir. Bu bağlamda sanat, psikanaliz, bilinçaltı, yaratıcılık gibi kavramlar arasında örüntüler oluşmuştur. Çocukluğunda yaşadığı travmalara bağlı olarak çoğul kişilik bozukluğu yaşayan ve bilinçaltında gizlediği kişiliğini sanatına yansıtan pop sürrealist sanatçı Ray Caesar'ın eserlerinin, Freud'un çocuk cinselliği adı altında değindiği bazı konularla ilişkili olduğu ve bunların göstergeleri olan kavramlara dair semboller içerdiği görülmektedir. Dolayısıyla eserlerin analizi psikanalitik bir bakış açısı gerektirmektedir. Freud'un psikanaliz merkezli psikoseksüel gelişim kuramındaki dönemlerde görülen parmak emme gibi bazı cinsel çocuk davranışları ve kişilik bozukluğuna bağlı farklı bir kimliğe bürünme durumu Caesar'ın eserlerinde görülen imgeler arasında yer almıştır. Bu imgeler ve bunlara yüklenen anlam ve kavramlar araştırmanın savını oluştururken, sanatçının bilinçaltını görselleştirdiği bu türden eserlerine Freudyen bir perspektiften bakıldığında, bu bilinçaltı yansımalarının izleyicideki katarsis sürecine yardımcı olma anlamında birtakım yüceltme eylemleri ile biçimlenmiş olduğuna dikkat çekilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ray Caesar, Sigmund Freud, Sanat, Psikanaliz, Psikanalitik kuram.

* Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, beyzatutkuemen@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-4919-8364

** Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, elif.senel@omu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-2449-6341

A FREUDIAN PSYCHOANALYTIC VIEW OF ARTWORKS OF RAY CAESAR

• Beyza Tutku EMEN* • Prof. Dr. Elif ŞENEL**

ABSTRACT

Many artists use their past experiences and subconscious to convey a subject, message, feelings and thoughts to the audience through art. The existence of the unconscious along with the conscious in the artist's production process is closely related to Sigmund Freud's psychoanalytic theory. In psychoanalysis, a treatment method applied in mental disorders, it is thought that the artist provides catharsis by revealing the subconscious through the artworks. The Freudian perspective, which emphasizes that artworks can be interpreted together with the artist's personality, feelings and thoughts, has also affected the development of the descriptive theory, which is an artist-centered approach. In this context, patterns emerged among notions such as art, psychoanalysis, subconscious and creativity. It is seen that the works of the pop surrealist artist Ray Caesar, who experienced dissociative identity disorder due to childhood traumas and reflects his subconsciously hidden personality to his art, are related to some subjects that Freud mentioned under the name of child sexuality and contain symbols for the notions that are their indicators. Therefore, analyzing the artworks requires a psychoanalytic perspective. Some sexual child behaviors such as thumb sucking seen in Freud's psychoanalysis-centered psychosexual development theory and the transformation into a different identity due to personality disorder are among the images seen in Caesar's works. While these images and the meanings and concepts attributed to them form the thesis of the research, when the artist's works of this type, in which he visualizes his subconscious, are viewed from a Freudian perspective, it is noted that this subconscious reflection is shaped by some acts of sublimation in the sense of helping the catharsis process in the audience.

Keywords: Ray Caesar, Sigmund Freud, Art, Psychoanalysis, Psychoanalytic theory.

* Ondokuz Mayıs University, Institute of Postgraduate Education, Department of Painting, beyzatutkuemen@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-4919-8364

** Ondokuz Mayıs University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, elif.senel@omu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-2449-6341

1. GİRİŞ

Sanatın kapsamı geçmişten bugüne tartışmalı bir konu olagelmiştir. Tarih boyunca neyin sanat olarak tanımlanabileceği sürekli değişmiş, günümüze kadar sanat devamlı olarak yeni bir oluşuma evrilmiştir. Zaman içerisinde yeni açılımlara, farklı ifade biçimlerine olanak tanıyan ve sürekli güncellenen sanatı anlamak ve yorumlamak için bazı kuram ya da yaklaşımlara ihtiyaç duyulmuştur. Bunlar genel olarak sanatçı, yapıt, alımlayıcı ve dış dünya merkezli yaklaşımlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatı anlamaya ve değerlendirmeye felsefi açıdan yaklaşırken sanatçıyı merkeze alan anlatımcı kuram; sanatçının özgün kişiliği ve yaratıcı dehasıyla beslenen, doğal olarak sanatçının sadece duygu ve düşüncelerini değil aynı zamanda bilinçaltı dünyasını da gözler önüne seren ve tamamen öznel bir karaktere sahip ifade biçimi/biçimleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat tarihine bakıldığında birey olma ve özgürleşme sürecinin sanatçıya sunduğu yeni düşünce biçimlerinin ve yeni rollerin, sanatın özgürleşme yolundaki ilk itici gücü olduğu görülür. Dış dünyanın sınırlılıkları ve sunduklarından özgürleşen sanatçı için, iç dünyasına yönelerek, benlik keşfi ve bilinçaltını fark etmesiyle bireyselleşen ve bir o kadar da izleyiciyle bütünleşen, yeni sanatsal ifade formlarının gelişmesindeki rolü ile sanat tarihine yeni bir yön çizmiştir. Sanatçının benlik kavramı ve iç yaşantı duyumsamalarıyla beslenen duygusal dünyası sanatsal ifadeye dönüşürken beslendiği kanallar tarafından belirlenen farklı açılımlara sahne olmuştur. Varoluşunu keşfeden sanatçının tercihini dışı vurdumdan yana yapması (duygunun anlatımı), rüyalarını ve bilinçaltının gerçek ötesi bir dünya yaratmadaki üstün rolü, yaratımı beslerken gerçeküstü dünyanın kapılarını aralaması (yaratım olarak anlatım) ve sanatçının kendi iç dünyasından yola çıkarak izleyicide de aynı duyguları açığa çıkarma gayesi bir anlamda aktarım çabası (aktarım olarak anlatım), anlatımcı kuramı üç farklı çerçevede açıklamak gerektiği doğurmuştur. Yaratım olarak anlatımda sanatçının bilinçaltı dünyasını keşfetme ve gösterme çabalarını anlamak ve değerlendirmek gerektiğinde Sigmund Freud'un kişiliği irdeleyen psikanaliz kuramından destek almak, bu öznel durumu bilimsel olarak sağlam temellere dayanan bir ilişki içinde açıklamak, izleyici/okuyucu/alımlayıcı açısından daha da besleyici olacaktır. Bu noktada Freud'un psikanalitik kuramıyla kişilik bozukluklarının tedavisinin gelişim sürecinde yaptığı araştırmalar ve değerlendirmelerle (Freud, 2001, s. 93-95, s. 5) anlatımcı kurama katkı sağlamış olduğunu ifade etmek yerinde olacaktır. Yetişkinlerin ruhsal sorunlarını genellikle çocuklukta yaşadıkları travmalarla ilişkilendiren Freud, kişilik bozukluklarının da en büyük sebeplerinden birinin çocukluk travmaları olduğunun düşünülmesini sağlamıştır. Çocukluk travmaları ile ilişkili görülen kişilik bozuklukları, sanatçıyı yaratmaya iten önemli sebeplerden biri olmuştur. Pop sürrealist sanatçı Ray Caesar, eserlerinde bu düşüncenin görsel bir dökümünü sunmuştur.

Caesar'ın eserlerinin bilinçaltı içeriği ve ilham kaynakları, bu eserlere yönelik bir okuma yapabilmenin Freud'un bir sağaltım yöntemi olarak gördüğü psikanalizle yakından ilişkili olduğunu ortaya koymuştur.

Bu araştırmada Freud'un psikanaliz kuramı dâhilinde Ray Caesar'ın yaşamına ve sanatına odaklanılarak sanatçının çocukluğunda yaşadığı travmalarla ilişkili olarak çoğul kişilik bozukluğu teşhisi dikkate alındığında (http 4), eserlerinin okunmasında psikanalitik bir bakış açısının kullanılması amaçlanmıştır. Freud'un psikanaliz savına dayanarak, sanatçının kişiliği, yaşam öyküsü, duygu ve düşüncelerinin, eserlerini doğrusal olarak nasıl şekillendirdiği; çoğul kişilik bozukluğuna bağlı olarak ortaya çıkan karşı cins kimliğinin eserlerinde nasıl gösterildiği; psikoseksüel gelişim sürecinde yaşadığı travmaların sonraki yaşamına ve sanatına nasıl yansıdığı gibi sorulara yanıt aranmıştır. Caesar'ın sanatının, psikanalitik bir yaklaşım üzerinden açıklanmaya çalışıldığı bu araştırma, sanatçının eserlerine dair net ve sağlıklı bir çözümleme yapabilmek adına önemli bulunmuştur. Nitel ve analitik bir özellikte olan araştırmada tarama yöntemi kullanılmıştır. Türkçe ve İngilizce literatür taranmış, elde edilen veriler incelenip değerlendirmeler yapılmış ve sanatçının bazı eserleri analiz edilerek çalışma tamamlanmıştır. Bu çalışmada bilimsel araştırma etiğine ve akademik kurallara uyulmuştur.

2. PSİKANALİZ VE SANAT

Psikoloji tarihinde önemli bir yeri olan Sigmund Freud, bu alandaki en temel yaklaşımlardan olan psikanalizin temellerini atmıştır. Ondan önce psikologlar yalnızca davranışları gözlemleyip açıklamayla ilgilenirken bilinçdışının kâşifi Freud psikoloji biliminin bilince olan yaklaşımını bilinçdışı süreçlere doğru genişleterek nevroz, psikoz gibi zihinsel bozuklukların tedavi edilmesinde yeni bir yöntem olarak psikanalizi öne sürmüştür. Psikanalitik terapi, serbest çağrışım tekniği ile hastanın bilincinden bilinçdışına ötelenen duygularının geri çağırılarak tedavi edildiği bir süreci kapsamaktadır. Bunun haricinde psikanalizin iki ana temel hedefi daha bulunmaktadır. İlk olarak insan kişiliğinin gelişim sürecine ve nasıl çalıştığına ışık tutmak, ikincisi ise insanların kişisel ve toplumsal ilişkilerini din, sanat gibi bazı konular göz önüne alınarak geniş kapsamlı bir şekilde değerlendirmektir (Snowden, 2017, s. xi-xii).

Freud'a göre insan kişiliği id, ego, süpereo olmak üzere üç savaşıdan oluşmaktadır. İd, zihnin bilinçaltı kısmında yer alan ve haz ilkesiyle hareket eden içgüdüsel cinsel ve saldırgan dürtüleri kapsamakta ve ahlaki ilkelere bağlı çalışan süpereo ile çatışmaktadır. İd doğuştan olmasına karşın, ebeveynlerin çocuklarına karşı yaklaşımları ile süpereo geliştirilebilmektedir. Gerçeklik ilkesine bağlı olan ego ise id ve süpereo arasındaki

savaşta arabulucu olmaya çalışmaktadır. Bu savaş genelde bilinçdışında gerçekleşse de bu üçlü arasında denge sağlanamadığında kişinin davranışlarına da yansımakta ve ruhsal bozukluklar ortaya çıkmaktadır (Aiken, 1996, s. 23).

Freud ruhsal rahatsızlıkların tedavisine yönelik geliştirdiği psikanalizi aynı zamanda bir sağaltım yöntemi olarak da görmektedir. Psikanalitik açıdan bakıldığında sanatçı da tıpkı nevrotik bir kişinin yaptığı gibi bilinçaltındaki duygularını açığa çıkararak tüm yaratıcılığıyla bir çeşit yüceltme ürünü denilebilecek eserlerini üretmektedir. Freud bu durumu Leonardo da Vinci'nin eserleriyle örneklemektedir. Evlilik dışı doğmuş bir çocuk olması ve annesi tarafından öpüle sevile büyütülmesi da Vinci'yi erken bir cinsel olgunluğa sürüklemiş ve sanatçı çocuksal-cinsel bir süreçten geçmiştir. Annesinin cinsel bir etki uyandıran kendinden geçmişçesine gülümsemesi Leonardo'nun tüm sanat hayatına yansımış ve bu gülümsemeye sahip kadınları resmederek gizemli tablolar yaratmıştır (Freud, 2001, s. 93-95). Bu örnek dâhilinde sanat eserlerinin pek çok unsur göz önüne alınarak değerlendirilmesi gerektiğini de anlamak mümkündür.

Tarihsel süreçte pek çok yeniliğe uğrayan sanatın ne olduğu, ne ifade ettiği oldukça tartışmalı bir konudur. Sanat olgusu genel anlamda sanatçı, eser, alımlayıcı ve dış dünya olmak üzere dört unsur üzerine kuruludur. Bu yüzden hızla değişen bir alan olan sanatı değerlendirirken sanatçı merkezli, yapıt merkezli, alımlayıcı merkezli ve dış dünya merkezli yaklaşım öne çıkmaktadır. Kimine göre sanat eserinin dış dünya ile bağıntısı önemliken kimine göre biçimsel özellikleri önemlidir. Bir başka görüş; sanatın gerçekliğinin ve eserin değerinin alımlayıcıda uyandırdığı heyecan ve estetik zevkle doğrudan ilişkili olmasıdır. Kimileri ise sanatçının hislerinin esere ne kadar yansıdığıyla ilgilenip sanat eserini değerlendirirken sanatçıyı ön planda tutmaktadır (Moran, 2002, s. 9-10).

Sanatçı merkezli yaklaşım biçimi olan anlatımcı kurama göre sanatta asıl olan duygulardır. 19. yüzyılda Romantizm akımı sanat eserinin asıl değerinin sanatçının iç dünyasını yansıtması olduğu düşüncesini beraberinde getirmiştir. Bu düşünceye göre eser, dış dünyayı veya gerçekleri olduğu gibi gösteren bir ayna görevini üstlenen yansıtmacılığın aksine, sanatçının ruhuna ve hayal gücüne açılan bir pencere niteliğindeki iç dünyaya tutulan bir aynadır. Bu eserlerde gerçeklik sanatçının hisleriyle yorumlanarak aktarılmakta, yani sanat hislerin dili olarak kullanılmaktadır. Anlatımcı kuramda İtalyan filozof Benedetto Croce ve İngiliz filozof, tarihçi ve arkeolog R.G. Collingwood gibi isimler öne çıkmaktadır. Onlara göre sanatçı, kendi hislerinin bilincine varıp onları anlayan ve ifade eden kişidir. Croce sanatta yansıtma kuramının aksine evrenselden ziyade bireyselliği vurgulamaktadır. Ona göre sanat eseri alımlayıcıyı bilmediği hayatlarla ve derin duygularla buluşturmalıdır (San, 2004, s. 79-81).

Sanatçı merkezli yaklaşımı savunan isimlerden biri de Fransız filozof Eugène Véron'dur. Véron'a göre (1890, s. 130) sanat eserinin değeri sanatçının değeriyle ilintilidir, eserin izleyiciyi cezbetmesi sanatçının yetilerine bağlıdır. Bu bağlamda eser, duygularla harekete geçirilen insan dehasının müdahalelerine dayanmaktadır. Yansıtmacı sanatın aksine dışavurumcu sanat, duyguları, düşünceleri ve hatta karakterleri sanatsal bir biçimde ortaya koymaktadır. Burada amaç insanın kendisidir, duyguların ve bazen de kusurların incelenmesidir; güzellik ikincil konumdadır. Eserde kullanılan çizgi, biçim, renk, ışık ve gölge gibi unsurların düzeni ve karşıtlığı da duygu ve hazların içgüdüsel arayışıdır. Bu yüzden Véron (1890, s. 109) sanatı “duyguların tezahürü” olarak tanımlamaktadır.

Daha önce de bahsedildiği üzere psikanaliz, ruhsal rahatsızlıklar için uygulanan bir sağaltım yöntemi iken sanat da sanatçının bir nevi sağaltım, arınma ya da katarsis sağladığı bir eylem olarak görülebilmektedir. Katarsis, “psikanalizde bilinçdışına itilmiş duyguların yaşanıp deşarj (boşalım) olanağına kavuşturularak hastanın patojen duygulardan ve nevroitik semptomlarından kurtulması” olarak tanımlanmaktadır (Freud, 2000, s. 303). Bu bağlamda sanatçının ruh halinden, duygularından kesitler sunan sanat ve aynı zamanda sanat eserinin değerini sanatçının duygu ve düşünceleriyle ilişkilendiren anlatımcı kuram Sigmund Freud'un psikanaliz yöntemiyle doğrudan ilişkili görülmektedir.

Freud (2001, s. 138) sanat eserlerine baktığımızda büyülendiğimizi ancak bunların neyi temsil ettiğini tam olarak ifade edemediğimizi, bizi bu kadar etkileyenin asıl olarak sanatçının niyeti olduğunu düşünmektedir. Sanatçı eserleriyle niyetini izleyiciye aktarabildiği sürece onu etkilemektedir. Bu yalnızca us ile olamayacak derinlikte, yaratım sürecinde rol oynayan duyguları ve ruh halini de yansıtmasıyla gerçekleşmektedir. Freud'a göre (2001, s. 138) “sanatçının amaç ve duygularının bizi etkileyen bir dışı vuruşu” olan eserin anlam ve içeriği, ruhsal çözümlemeye gereksinim duymakta ve bu psikanaliz aracılığıyla mümkün olabilmektedir.

20. yüzyılın ilk yirmi yılında Freud'un “bilincin göreliliği”ni dile getirmesi, modernizmin gerçeklik anlayışına indirilen bir darbe gibi görülmüştür. Freud, gizlenmiş gerçekleri olanca çıplaklığıyla ortaya çıkarma görüşünde olmuş ve aklın kendi kendisini sorgulayabileceğini bile öne sürmüştür. Herkesin kendi gerçeğini kendisine karşın öğrenmek zorunda olduğu görüşünde olan Freud ve onun psikanaliz kuramı, modernizmin kriz başlangıcını oluştururken onun ayrılmaz öğeleri arasına girmiştir (Kahraman, 1995, s. 157). Bu süreçte Freud ve psikanaliz kuramının da etkisiyle sanatta gerçeklik konusunu ele alan sürrealizm akımı ortaya çıkmıştır. Andre Breton; Sigmund Freud'un psikanaliz çalışmalarından oldukça etkilenmiş, akabinde rüyaların ve bilinçaltının sanatta kullanılmasına öncülük etmiştir. Bu bağlamda bilinçaltının sonsuz olanakları, sürrealizm akımında gerçeği aramada etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır (Dönmez, 2014, s. 49).

Freud, sanatsal yaratım sürecinde bilinçaltının etkisi olduğu, sanatçının bu süreçte bir psikanalist gibi bastırılmış duygu, düşünce ve isteklerini, gizli kalmış imgeleri bilinç yüzeyine çıkardığı görüşünde olmuştur. Gizli olana duyulan ilgi, gerçeğin baskısından kaçma isteği, var olan dünyadan daha güzel bir dünya özlemi sanatçıları rüyalara, hipnoza ve yarı rüyalı süreçlere yönlendirmiştir. Bu bağlamda sürrealistler sınırlandırılmış bilinçten ziyade özgür bilinçaltını savunan sanatçılar olarak tanınmışlardır. İki tezat olgu olan gerçeklik ve rüyanın çözümlendiği mutlak gerçeklik, gerçeküstü (surreality) olarak tanımlanmaktadır. Burada gerçeklik ve rüya girift bir yapıdadır (Dönmez, 2014, s. 61).

“Bireyi çözümlmeyi, derinliklerine ve sırlarına inmeyi amaçlayan bir disiplin olarak özetleyebileceğimiz psikanalitik düşünce, görsel sanatlar alanında 19. yüzyıl sonu 20. yüzyılın başından itibaren sembolistler, dışavurumcular ve yoğun olarak gerçeküstücüler tarafından kullanılmıştır. Görülebilmektedir ki, kuramların dolaşıma girdiği ilk günden itibaren kimi sanat akımları ve sanatçılar psikanaliz ile ilişki içinde olmuş; yapıt üretim sürecinde bu kuramlar sanatçıların başvurduğu, beslendiği ana kaynaklardan biri haline gelmiştir” (Aliçavuşoğlu, 2012, s. 2).

Duygulara bu denli önem verilen sanatın Freud’un psikanalitik kuramıyla ilişkilendirilmesi kaçınılmaz olmuş ve psikanaliz, sanat eserlerinin analizinde rol oynayan yapı taşlarından biri haline gelmiştir.

3. ÇOĞUL KİŞİLİK/DİSOSİYATİF KİMLİK BOZUKLUĞU VE FREUD

İnsanlığın varoluşu ve gelişimi bireylerin eylemlerini anlamak için bir dizi kişilik teorisini beraberinde getirmiştir. Kişilik teorisyenleri genel anlamda insanların düşünce yapıları ve buna bağlı olarak gerçekleştirdikleri eylemlerin bireysel farklılıkları veya benzerlikleriyle ilgilenip bunların sosyal açıdan analizlerini yapmaya çalışmaktadır. Kişilerden beklenen davranışların öngörülebilmesi ve onlara karşı nasıl davranılması gerektiği konusunda fikir sahibi olmak adına kişiliğin değerlendirilmesi oldukça önemli görülmektedir. Kişilik hakkındaki kuramlar, insan kişiliğini, id, ego ve süperego olmak üzere üç savaştının sürekli üstünlük için mücadele ettiği bir tür savaş alanı olarak tanımlayan ve kişiliğin bir dizi psikoseksüel aşamadan geçerek geliştiğini öne süren Freud ile başlayıp ardından ilave olan pek çok görüş ile derinleşmiştir. Amerikalı psikolog Gordon Allport, insan kişiliğini bir kişinin çevreye uyumunu belirleyen özelliklerin dinamik organizasyonundan oluşan bir yapı olarak nitelendirmiştir. İngiliz psikolog R. B. Cattell ise kişiliği hem duygusal hem de bilişsel değişkenlerin bütünü olarak açıklamıştır (Aiken, 1996, s. 17-24). Birey kişiliğini oluşturan yapı taşları arasındaki dengeyi kuramayp bütünlük sağlayamadığında kişilik bozukluğu olarak tanımlanan bu yeni kavram ile karşılanmaktadır.

Kişilik bozukluğu, ergenlik veya erken yetişkinlik döneminde başlayan, bireyin bulunduğu kültürün beklentilerinden belirgin şekilde saparak davranışlarında bozulmalara yol açan bir içsel deneyim ve davranış modelidir. Kişilik bozukluğu türlerinden biri çoğul kişilik bozukluğu ya da diğer ismiyle dissosiyatif kimlik bozukluğudur ve dört tanı kriteri bulunmaktadır. Bu bozukluğun temel özelliği kişinin iki veya daha çok kimliği bünyesinde barındırması (Kriter A) ve bu kimliklerin davranışları yineleyen bir şekilde kişiyi kontrol altına almasıdır (Kriter B). Bu kişiler basit bir unutkanlıkla açıklanamayacak kadar ciddi derecede önemli kişisel bilgileri hatırlayamamaktadır (Kriter C). Bu kişilik bozukluğu, bir maddenin veya genel bir tıbbi durumun doğrudan fizyolojik etkilerinden kaynaklanmamaktadır (Kriter D) (APA, 1994, s. 484, 629).

Kelime olarak bölünme, kopma gibi anlamlara gelen dissosiyasyon; psikolojik açıdan kişinin zihnindeki duygu, düşünce ve hatıraların geçici olarak kopmasıyla kendini göstermektedir. Bu durumda kişinin iç uyumu, ruhsal bütünlüğü tehlikeye girmektedir (http 1). Kimliğin, hafızanın ve bilincin bazı yönlerini bütünleştiremeyen kişide farklı isimlere, kişisel geçmişlere, imajlara ve kimliklere sahip birçok kişilik ortaya çıkabilmektedir. Kişinin birincil kimliği (asıl kimlik) genellikle pasif, bağımlı, depresif ya da suçlu olabilirken alternatif kimlikleri bu özelliklerle çelişebilmektedir. Koşullara bağlı olarak gelişen bu kimliklerde yaş, cinsiyet, kelime ve bilgi dağarcığı ve duygu durumu açılarından farklılıklar bulunabilmektedir. Alternatif kimliklerin kendi içinde çatıştığı, birbirlerinin bilgilerini eleştirdikleri ya da inkâr ettikleri de görülmektedir. Çoklu kişilik bozukluğu bulunan çocuklarda semptomların, hayali oyun arkadaşlarına veya fantezi oyunlarına atfedilmemesi dikkat edilmesi gereken bir husus olarak öne çıkmaktadır (APA, 1994, s. 484).

Ruhsal bozuklukların birçoğu kişinin deneyimlediği bazı olayların yarattığı stresle başa çıkamadığında oluşan ruhsal travmalara bağlıdır. Özellikle on yaş öncesinden itibaren çocukluk döneminde yaşanan travmalar yetişkinlikte de devam edebilen ruhsal bozukluklara sebebiyet vermektedir. Bu travmalar genellikle ebeveynlerin çocuk yetiştirme sürecinde yaptığı bilinçsiz davranışlar, şiddet, devamlı eleştirme, cinsel taciz, ihmal etme ve baskıya maruz bırakma gibi olumsuz deneyimlerden kaynaklanmaktadır. Ruhsal bütünlüğü tehdit eden bu davranışlar çocuğun iç dünyasında çelişkiler yaratarak dissosiyatif bozukluk geliştirmektedir. Bu rahatsızlığın en yaygın belirtileri ise öfke patlamaları, şiddet kullanma, bazı yaptıklarını hatırlamama ve buna bağlı olarak yalan söylüyor gibi gözükme, başarıda dengesizlik ve ruh halinde dalgalanmalardır (http 1).

Psikanaliz, çoğul kişilik yaratılması durumunu bir çeşit ego savunma mekanizması olarak görmektedir. Aynı zamanda bir kişilik çözülme tepkisi olan çoğul kişilikte ego, anksiyeteyi yönetme ve kendini savunmak adına iki veya daha çok bağımsız alter kişilik

geliştirmektedir. Bunun temel sebebi ise süper egonun keskin otoritesine karşı çıkma ile ortaya çıkan çatışma ve suçluluk duygusunun yol açtığı anksiyeteye çözüm getirmektir (Geçtan, 1984, s. 50).

Freud, Fransız nörolog Charcot ve Fransız psikolog ve nörolog Janet'in yanında bulunduğu dönemde histeri, dissosiyasyon ve çoklu kişilik bozukluğunu öğrenme fırsatı edinmiştir. Breuer ile yazdığı "Histeri Üzerine Çalışmalar" yapıtındaki vakaların çoğu, çocukluklarında tacize uğramış, dissosiyatif bozukluk yaşayan bireylerden oluşmuştur. Freud 1895'e kadar bu rahatsızlığın, çocukluk dönemindeki tacizlerin yetişkinlikteki sonuçları olduğunu, tedavisinin travmanın gerçekliğine dayandığını düşünmüş ve buna sedüksiyon kuramı adını vermiştir. Ancak bir süre sonra Freud bu kuram üzerine çalışmalarını bırakmıştır. Bazı çevrelerce bu kuramsal dönüşümün, Freud'un, çocuklukta babaları tarafından taciz edildiğini söyleyemeyen hastaların bu ebeveynleri ile tanışıklığından kaynaklandığı düşünülmüştür. Bruer ile birlikte yazdığı yapıtında, Katharina vakasında hastanın eniştesi değil de babası tarafından taciz edildiğinin kitabın 1924 yılındaki baskısına dipnot olarak eklenmiş olması bu ihtimali örneklemektedir (Semiz, 2000, s. 4).

4. PSİKANALİTİK KURAM BAĞLAMINDA ÇOCUK CİNSELLİĞİ

Cinsel dürtülerimizin genellikle yaşamımızın ergenlik döneminde ortaya çıktığına dair yaygın bir inanış bulunmaktadır. Ancak Freud (2020, s. 49-52) bilinenin aksine, yeni doğan çocukların beraberinde cinsel itkilerini de getirdiğini ve cinsel yaşamlarının çoğunlukla üç veya dört yaşında kendini gösterdiğini belirtmiştir. Tıbbi literatürde çocuklarda görülen ereksiyon, mastürbasyon ve cinsel birleşmeye benzer hareketler yalnızca tuhaf, olağan dışı, istisnai vakalar olarak görülmekte ve çocuk cinselliği çoğu eserde de yok sayılmaktadır.

Freud, insanların sosyal varlıklara nasıl dönüştüğünü açıklamak üzere insan kişiliği teorisi girişiminin bir parçası olarak çocuk cinselliği hakkında derinlemesine irdelemeler yaparak nihayetinde bunu psikoseksüel gelişim adı altında birkaç evreye ayırmıştır. Doğuştan libido ile dünyaya gelen bireyin yaşamın belirli dönemlerinde farklı cinsel haz alma yolları geliştirdiği her evre bir öncekini biyolojik olarak takip etmekte ve bunlarla başa çıkma şekilleri kişinin yetişkin kişiliğe erişimini etkilemektedir. Freud'a göre psikoseksüel gelişim; oral dönem (0-1 yaş), anal dönem (1-3 yaş), fallik dönem (3-5 yaş), gizil (latent) dönem (5 yaştan ergenliğe kadar), genital dönem (ergenlik dönemi) olmak üzere beş evreden oluşmaktadır (Snowden, 2017, s. 106-120).

Yeni doğan çocuğun hayatındaki ilk ve en önemli faaliyeti annesinin göğsünü emmesidir.

Oral dönemde erojen bölge ağızdır ve sıcak süt akışının verdiği uyarılma, çocuğun haz duygusunu yaşamasını sağlamaktadır. Bu süreçte erojen bölgenin verdiği haz ile besin alma hazzı birlikte yaşanmakta ve emme aktivitesiyle psikolojik doyum sağlayan bebek rahatlayıp uyumaktadır. Dişlerin çıkmaya başlamasıyla birlikte besini emerek alamayan çocuğun cinsel tatmin isteği besin alma hazzından ayrılmakta ve çocuk emme nesnesi olarak kendi tenini -genelde parmağını- seçmektedir (Freud, 2018a, s. 43).

Çocuğun konuşmaya ve yürümeye başladığı süreci kapsayan anal dönemde erojen bölge anal bölge denilen anüs ve çevresidir. Anal bölgeden gelen uyarılara çocuğun erotik duyarlılık göstermesi, dışkısını o bölgede şiddetli kasılmalar oluşacak şekilde tutup bırakmasından anlaşılmaktadır. Dışkının anüsten geçişi sırasında anüsün muköz zarı üzerinde oluşturduğu baskının, acının yanı sıra haz duygusunu da ortaya çıkardığı düşünülmektedir. Aynı zamanda dışkıyı bedeninin bir parçası olarak kabul eden çocuk dışkısını; onu yaparak uysallığını, yapmayı reddederek kızgınlığını ifade etmekte ona yardımcı olan, kendine bahşedilen bir hediye olarak görmektedir. Daha sonra bu hediye fikri, çocukların cinsel teorilerine göre yiyerek elde edilen ve bağırsaklar aracılığıyla doğurulan bebek anlamını kazanmaktadır (Freud, 2020, s. 60-61).

Üç yaş itibarıyla çocuklar öğrenme/bilme arzusu ile birlikte kendini araştırmalar içinde bulmaktadır. Bu arzu çocuğun hem üstün gelme ihtiyacından hem de cinsel yaşama olan merakından kaynaklanmaktadır. Bunun sonucunda çocuk çok erken bir dönemde, ciddi derecede cinsel problemlere kapılmış olur (Freud, 2020, s. 67). Fallik dönem olarak adlandırılan bu dönemde çocuklar cinsel organlarına ve cinsel farklılıkları anlamaya yönelmektedirler. Bu dönemde vicdan ve ahlak duygusunun da gelişimiyle birlikte Oedipus kompleksi ve iğdişlik (kastasyon/hadım edilme) kompleksi gibi sorunlar ortaya çıkmaktadır. Erkek çocukların annelerine karşı duydukları cinsel arzunun önünde babalarını bir engel olarak görüp onu ortadan kaldırma ve üstünlük kurma çabası Oedipus kompleksi olarak nitelendirilmektedir (Freud, 2019, s. 18-19). Freud'a (2018b, s. 255, 377-378) göre erkek çocuğunun babayı rakip görmesi gibi kız çocuğunun da anneyi rakip görme problemi Oedipus kompleksi ile ilişkilendirilmelidir. Bu dönemin bir diğer kompleksi olan iğdişlik kompleksi ise karşı cinste de bir penisin bulunduğunu düşünen erkek çocuklarının, zamanla onlardaki vajinayı keşfettiklerinde kendi penislerinin de yok edileceği korkusuna kapılmalarıyla gelişmektedir. Kız çocukları ise penise sahip olmadığı için kendilerini eksik hissedip erkekleri kıskanmakta ve buna bağlı olarak erkek olma isteği geliştirebilmektedirler.

Cinsel dürtülerin durgunluk sürecine girdiği gizil (latent) dönemde çocuklar, öğretmenleri gibi aile dışındaki yetişkinlerle de özdeşleşmeye başlamakta ve cinsiyetine ilişkin toplumsal rollerini de güçlendirmeye çalışmaktadırlar. Aynı zamanda gizil dönemde

cinsel itkilerden ziyade araştırma ve öğrenme becerilerinin gelişimi ön plandadır. Ancak cinsel itkilerin denetimi sağlanamazsa bu beceriler geliştirilememektedir (Geçtan, 1984, s. 27). Psikoseksüel gelişimin son aşaması olan genital dönemde ise bireyde ergenlikten itibaren cinsel ilgide bir canlanma olmakta ve cinsel dürtü için yeni bir nesne bulunmaktadır. Önceki psikoseksüel gelişim evreleri sağlıklı atlatılmışsa birey artık kendi benliğine daha az odaklanıp aile dışında karşı cinsten biriyle tatmin edici, olgun ilişkiler kurabilir hale gelmektedir. Bu durumda Oedipus kompleksi artık tamamen çözülmekte ve cinsel dürtünün doğal amacı karşı cinsten bir yetişkinle ilişki kurmak olmaktadır. Freud'a göre bireyin sosyal ve duygusal gelişiminin merkezinde yer alması nedeniyle psikoseksüel gelişim evrelerinin her biri ayrı önem taşımaktadır. Ne var ki bu evrelerde cinselliğin bastırılması veya tam tersi abartılması bireyde saplantılı bir hal yaratmasından ötürü nevroz ve sapkınlık vakalarının görülmesine yol açmaktadır (Snowden, 2017, s. 120).

5. RAY CAESAR VE ESERLERİ ÜZERİNE PSİKANALİTİK ELEŞTİREL BİR YAKLAŞIM

1958'de Londra'da dünyaya gelen Ray Caesar, 1970'lerde ortaya çıkan ve günümüzde hala popülerliğini koruyan pop sürrealizm akımının önemli temsilcilerinden biri olmuştur. Akımın, dijital teknikleri ustalıkla kullanan sanatçılarından biri olan Caesar, sanat kariyerinde pek çok teknikle ilgilenmiştir. Uzun yıllar dijital teknikler kullanarak bilgisayar oyunları, modelleme, dijital animasyon ve görsel efektler gibi pek çok farklı alanda çalışan sanatçının en çok etkilendiği alan ise, 1980'den 1997'ye kadar çalıştığı Toronto'daki Hasta Çocuklar Hastanesi'ndeki sanat ve fotoğraf bölümü olmuştur. Sanatçı; çocuk istismarı, cerrahi rekonstrüksiyon, psikoloji ve hayvan araştırmaları üzerine konuların belgelendiği bu bölümde hem büyük üzüntülere hem de büyük mucizelere tanık olduğu yıllar geçirmiştir ([http 2](#)).

Hastanede çalıştığı sürecin ve çocukluk travmalarının etkisi altında sanatını icra eden Caesar'ın eserlerinde sıklıkla gerçeküstü ve esrarengiz pastoral manzaralar, nostaljik deniz kıyıları ve neo-klasik iç mekanlar görülmektedir. Bu mekânlarda tarihi kostümler ve balo elbiseleri giymiş, gizemli davranışlar sergileyen oyuncak bebek benzeri kız çocuğu figürleri (Görsel 1) karşımıza çıkmaktadır ([http 3](#)). Sanatçının temellük olarak da değerlendirilebilecek bu türden resimleri Rokoko dönemi estetiğini modernize eden hikâyelerinde kompozisyon kuruluşu, figür tercihi ve yorumu, resmin geneline sahip olan atmosfer ve aura dikkati çeker. Caesar'ın çoğunlukla cinsel öğeleri vurgulamak adına bilinçli tercih olarak Rokokonun şehvet, aşk, cinsellik, flört ve ilişki, gibi kavramları ön plana çıkartan konuları ve ifade biçimlerini referans aldığı söylemek mümkündür.

Görsel 1 de yer alan eserde sanatçının Watteau'nun, aşk, müzik ve tiyatro gibi konulara değindiği pastoral resimlerinde rol alan figürlere oldukça güçlü referanslar yer almaktadır. Bunun yanı sıra kullandığı gerçeküstü imgeler ve hülyalı ifade biçimi özgün bir ifade dili geliştirmesinde temel unsur olarak görülmektedir. Cesurca göstermeye çalıştığı gizilleri, geçmişten aldığı referanslarla içinde bulunduğu çağın ona sunduğu tüm olanakları (toplumsal, teknolojik, sanatsal, bilimsel vs.) kullanarak beslediği çağdaş pop sürreal eserler üretmektedir. Bu tür çalışmalarında özellikle Antoine Watteau, François Boucher, Salvador Dali ve bazı Hollandalı ressamın etkisi görülmektedir (http 4). Bu bağlamda Caesar'ın geçmiş ile günümüz arasında bir köprü oluşturduğunu, klasik sanatla dijital sanatı kendi stiliyle buluşturduğunu söylemek mümkündür.



Görsel 1. Ray Caesar, "Festival of Light/Işık Festivali", 2018, Dijital resim (http 5).

Hafızasını ve hayatını, sanat eseri üretirken kullandığı bilinç ve bilinçaltı malzemeleri olarak gören Caesar, zihninde yer eden bazı görüntü veya hatıraları bir resim haline getirmenin onu rahatlatan bir yöntem olduğu düşüncesindedir. Bunu tıpkı yedekleme verilerini bir sabit sürücüde depolamak gibi düşünmekte ve bu sayede hatıralarının güvende olmasının getirdiği huzurla hayatına devam etmektedir. Günlük yazarmışçasına resim yaptığını ifade eden sanatçı, unutamadığı ve etkilendiği bazı anılarını veya görüntüleri resimlerine yansıttığını belirtmektedir. Örneğin hastanede çalıştığı süreçte kızgın ütüyle yanmış bir çocuğun fotoğrafıyla karşılaştıktan sonra bu görüntünün etkisinden çıkmakta zorlanan Caesar, zihnini rahatlatacağını ve acısını dindireceğini düşündüğü için bazı resimlerine (Görsel 2) bu görüntüyü yansıttığını söylemiştir (http 6). Caesar'ın

bu söylemleri; sanatçıyı içe dönük ve nevroza yakın olarak nitelendiren Freud'un, sanatın bir tür katarsis yöntemi ve sanat yapıtlarının da bir yüceltme ürünü olduğu düşüncesini doğrular niteliktedir.

Eserlerinde sık sık yara izlerine rastladığımız Caesar, bunu “Her birimiz geçmişimizin bir deposuyuz ve bir şey yaratırken bu geniş hafıza ve duygu deposunu hammadde olarak kullanırız” şeklinde açıklamaktadır (http 6). Sanatçının bu ifadesi, Freud'un yetişkinlerdeki bazı duygusal sorunları genellikle onların çocukluk dönemleriyle ilişkilendirmesine bir örnek olarak görülebilir. Aynı zamanda kişilik gelişiminin de yaşantımızın ilk yıllarında temellendiği dikkate alındığında bu süreçte yaşanan travmaların bireyin yaşantısında sıklıkla süregeldiği bilinmektedir. Caesar'ın *Old Wounds* eseri (Görsel 3), sanatçının çocukluk travmalarının izleri olarak değerlendirilebilecek bir çeşit yüceltme ürünüdür. Karakterin kostümü ve maskesi ile Batman rolünde oyun oynayan bir kız çocuğu olduğunu düşünebileceğimiz eserde, çarpıcı biçimde resmedilen yaralar; sanatçının iç dünyasındaki acılarını somutlaştırmış olabileceği gibi, bir dönem çalıştığı hastanede şahit olduğu hasta çocuklara bir gönderme olarak da görülebilir. Zira eserde cerrahi aletler de dikkat çeken imgeler arasında yer almaktadır. Aynı zamanda Görsel 2 ve 3'teki kız çocuğu figürlerinde çıplaklık da ön planda olup, bu durum Freud'un çocuk cinselliği kavramını akla getirmektedir.



Görsel 2. Ray Caesar, “Iron Shoes/Ütü Ayakkabılar”, 2011, Dijital resim (http 7).



Görsel 3. Ray Caesar, “Old Wounds/Eski Yaralar”, 2015, Dijital resim (http 8).

Caesar hayatının bir kısmını kendi fantezi dünyasında yaşamış, çocukluk yıllarında çoğul/dissosiyatif kişilik bozukluğu tanısı almış ve yıllarca yoğun bir psikoterapi süreci geçirmiştir. Sanatçı, resimlerinin de çocukluğundan beri kafasında inşa ettiği başka bir dünyanın ya da *parakozmun* yansıması olduğunu belirtmiştir (http 4). Buna bağlı olarak eserlerini, bilinçaltı ile bilinci arasındaki bir köprü olarak nitelendirmiştir (http 9).

Bu bilgiler dikkate alındığında, sanatçının bilinçaltını ve duygusal varoluşunu sorgularken kendini ifade etme aracı olarak sanat yoluyla arzularını ve fantezilerini görünür kıldığı açıktır. Resimlerindeki kahramanların, kendi alter egosunun estetik dille biçim bulmuş imgelere dönüştüğünü söyleyen Caesar, bunu şu sözlerle anlatmıştır:

“Çocukken çalışmalarımdeki figürler gibi hareket ediyor ve giyiniyordum ancak bu kısa süre sonra 1960’larda yaşadığım ailede çok tehlikeli hale geldi. Bebeklerle konuşmam ve onların cevap verebileceği konusunda ısrar etmem babam için sinir bozucuydu. Yıllarca süren terapi, bunun bir tür çoğul kişilik bozukluğu olduğunu ortaya çıkardı ancak bu konuda biraz daha mistik fikirlerim var. Kahramanımın, hayatta kalabilmek için bir ‘parakozmda veya iç dünyada saklamak zorunda kaldığım, bilinçaltımdaki kimliğimin bir parçası olduğu fikrinden memnunum” (http 10).

Caesar’ın bilinçaltındaki benliğini sakladığı ve korunmak için güvenli bulduğu *parakozm* kavramı şöyle tanımlanmaktadır: “Bir çocuk tarafından yaratılan detaylı, uzun süreli hayali bir dünya. Bu dünya insanları, hayvanları veya yabancı yaratıkları içerir” (http 11). Bu hayali dünyayı yaratırken Caesar’ın mizah, tehlike, masumiyet, erotizm, gerçeküstücülük, gerçeklik, sevinç, mutluluk, güzellik, çirkinlik ve melankoli gibi birçok kavramdan beslendiği görülmektedir (http 12). Caesar’ın oyuncak bebeğiyle resmedilen bir kız çocuğunun yer aldığı *Precious* eseri (Görsel 4), sanatçının yarattığı *parakozmda* sakladığı bilinçaltındaki kimliğine bir gönderme olarak görülebilir.



Görsel 4. Ray Caesar, “Precious/Değerli/Sevimli”, 2006, Dijital resim (http 13).

Kimlikte belirsizlik hisleriyle ortaya çıkan çoğul kişilik bozukluğuna bağlı olarak çocukluk döneminde kız çocuğu gibi giyinen Caesar, bunu, zor geçen çocukluğuyla baş etmenin bir yolu olarak görmüştür. Maruz kaldığı çocukluk travmalarına karşı annesinin peruklarını takıp kız kardeşinin çoraplarını ve jartiyelerini giyerek kız çocuğu kimliğine sığınmıştır. Geçmişine dair kişiliğinde şekillenen bu oluşumların, iç dünyasında yarattığı duygu durumlarının dışa vurumu olarak ifadeye dönüşen sanatçının bu çalışmaları birer otoportre niteliğindedir (http 6). Bu noktada Caesar'ın eserlerinin ve sanat kariyerinin oluşumunda gizemli bir kadının varlığının, bir öteki kimliğin hâkimiyetinin ağır bastığı söylenebilir. Caesar'ın kendi varlığının hem bir parçası hem de ondan ayrı olan bir *öteki* olarak gördüğü kimliği belirsiz bu kadın, sanatçının kurgusal eserlerine yön vermiş ve sanatsal gelişiminde kayda değer bir rol oynamıştır (Akt. Cawley, 2016, s. 67). Görsel 5 ve 6'da yer alan eserler, Caesar'ın fantezi dünyasını ve sanatsal yaratım sürecini yönlendiren kimlik geçişlerine gönderme yapan eserler arasında sayılabilir. Erotik bir sahne olarak görülebilecek Görsel 5'te yine Batman maskesiyle (bkz. Görsel 3) karşımıza çıkan kız çocuğu, bu kez kız kardeşinin jartiyelerini giyen Caesar'ın öteki kimliğini açıkça yansıtmaktadır. Görsel 6'da ise upuzun tırnaklarına oje sürerken görülen figürün ahtapota benzer uzuvlara sahip olduğu dikkat çekmekte olup, bu durum Caesar'ın çoğul kişilik bozukluğuna bağlı olarak farklı kimliklere bürünmesinin bir işareti olarak değerlendirilebilir. Eserin arka planı ve figürün teni, saçları ve giysileri oldukça yumuşak tonlarda iken tırnakları ve dudakları aksine kıpkırmızıdır. Caesar'ın eserlerinde bu duruma sıklıkla rastlanırken, sanatçının kırmızı rengi çoğunlukla erotik bir vurgu yapmak amaçlı kullandığı sonucuna varılabilir.



Görsel 5. Ray Caesar, "Sleeping By Day/Gündüz Uykusu", 2004, Dijital resim (http 14).

Görsel 6. Ray Caesar, "Prelude/Önoyun", 2004, Dijital resim (http 15).

Daha önce bahsedildiği üzere dissosiyatif bozukluklarda sık karşılaşılan belirtilerden bazıları da duygu durum dalgalanmaları, öfke patlamalarıdır. Ray Caesar'ın eserlerinde sık sık şiddet unsurlarına yer vermesi onun bu durumunun bir göstergesi olarak görülebilir. *Sweet Slaughter* eseri (Görsel 7), sanatçının şiddet ve saldırganlık içeren çalışmalarından biridir. Eserde gelinlik giymiş ve elinde büyük bir bıçak ile önündeki pastaya saldırmakta olan bir kız çocuğu görülmektedir. Eserde şiddet sahnesi figürün donuk yüz ifadesiyle oldukça durağan bir şekilde yansıtılarak daha da çarpıcı hale getirilmiştir. Aynı zamanda isminden de anlaşıldığı üzere eserde zıt kavramlar bir araya gelmiş; şiddet çocuksu ve sevimli hale getirilmiştir. Tüm bunlar göz önüne alındığında eserin sanatçının bilinçaltı dünyasındaki zıtlıklara ve duygu durum değişikliklerine göndermeler içerdiği anlaşılmaktadır.

Çocuk cinselliği adı altında yaşamın ilk yıllarındaki cinsel gelişim süreçlerini psikanaliz ekseninde geliştirdiği psikoseksüel gelişim kuramıyla inceleyen Freud (2018a, s. 42-49), çocuğun annenin göğsünü emmesiyle başlayan emme zevkinin parmak gibi başka bir emme nesnesine aktarıldığına, bunun da bir rahatlama veya orgazm şeklinde bir reaksiyon getirdiğine değinmiştir. Fallik ve genital dönemlerde ise haz veren bölgelerin cinsel organlar olduğunu, bu süreçte çocuğun, cinsel dürtüleri doyuma ulaştırmak için elle dokunma ya da istemsel kasılmalar gibi eylemlerde bulunduğunu ifade etmiştir.

Ray Caesar'ın Freud'un çocuk cinselliği konusunda vurguladığı bu söylemlere örnek oluşturabilecek pek çok eseri bulunmaktadır. Eserlerinde sıklıkla erotik sahnelere yer veren sanatçının bu eserlerinden biri de *Tainted By The Sea* çalışmasıdır (Görsel 8). Resimde Freud'un çocuk cinselliği kavramıyla incelediği bir çeşit orgazm olarak nitelendirilebilecek reaksiyonları anımsatacak şekilde parmağını emen ve aynı zamanda elini cinsel organına uzatmış olan bir kız çocuğu yer almaktadır.



Görsel 7. Ray Caesar, “*Sweet Slaughter/Tatlı Katliam*”, 2012, Dijital resim (<http> 16).

Görsel 8. Ray Caesar, “*Tainted By The Sea/Deniz Tarafından Lekelenmiş*”, 2016, Dijital resim (<http> 17).

Caesar çalışmalarında Maya adlı üç boyutlu modelleme programını kullandığını, bu program üzerinden modeller oluşturup bu modelleri bir küre üzerindeki harita gibi etraflarını saran boyalı ve işlenmiş fotoğraf dokularıyla kapladığını belirtmiştir. Daha sonra her modelin, figürü üç boyutlu ortamlarda pozlamaya ve konumlandırmaya olanak tanıyan görünmez bir iskeletle kurulduğunu, akabinde dijital ışıklar, gerçek bir dünyayı simüle eden gölgeler ve yansımalarla çalışmanın tamamlandığını ifade etmiştir (http 2). Sanatçı, dijital ortamın bilinçaltı ile ilişkisi konusunda ise şunları söylemiştir:

“Daha önce, yarattığım bilinçaltı oyun odam olan bir “Parakozm” yaratmaktan bahsetmiştim. Sanal dünya bunun en yakın ifadesi çünkü birçok yönden bu realitede yer almayan başka bir boyut gibi. Sanal dünya sonsuzdur, boştur ve yaratılmaya hazırdır ve bireyler olarak tıpkı bir hayal gibi kendimizi onun içinde kaybedebiliriz. Dijital dünyamızda başka bir evren yaratmaya başladığımız garip yeni bir çağın zirvesindeyiz” (http 12).

Buna paralel olarak Caesar’ın eserlerinde dijital resimleme tekniğini kullanarak şekillendirdiği pop sürrealizm akımına özgü bir oyunsallığın ön plana çıktığı ve bu durumu kurguya hazır bir oyun olarak gördüğü söylenebilir. Bu türden eserlerin yaratımında önemli bir yeri olan bilinçaltı dünyasının ise çocukluk travmaları ve çoğul kişilik bozukluğu ile ilişkili olarak kimlik geçişleri veya belirsizlikleriyle şekillenen sanatçının üslubu alternatif bir dil geliştirmesinde önemli bir rol oynamıştır.

SONUÇ

Pop sürrealist sanatçı Ray Caesar’ın eserlerini Freudyen psikanalitik bir bakış açısıyla incelemeyi hedefleyen bu çalışmada, öncelikle psikanaliz ve sanat ilişkisi bağlamında sanatçı merkezli yaklaşım biçimi olan anlatımcı kurama değinilmiş ve Freud’un düşüncelerinin bu kuramı oldukça etkilediği görülmüştür. Daha sonra Ray Caesar’ın çocuklukta tanısı konulmuş olan çoğul kişilik bozukluğu konusu üzerinde durulmuş, çocukluk travmalarının kişilik gelişimini ne derecede etkilediği ve dissosiyasyon da denilen kişilikte bölünmelere yol açtığı anlaşılmıştır. Freud’un kişilik gelişiminde özellikle çocukluk dönemini vurgulaması ve bu doğrultuda psikoseksüel gelişim sürecini ele aldığı çocuk cinselliği konusu da çalışmanın bir diğer ayağını oluşturmuştur. Caesar’ın sanat anlayışının gelişiminde rol oynayan bu kavramların tanımlanmasının akabinde ise sanatçının hayatı kısaca anlatılıp, eserleri psikanalitik bir bakış açısıyla analiz edilmiştir.

Tarihsel süreçte insanlar bilinçaltında gizlediklerini bir şekilde dışa vurmak istemiş, iç huzursuzluklarından arınmanın yollarını aramıştır. Bunlardan arınamayan bireylerin ise çoğunlukla ruhsal rahatsızlıklarla karşılaştığı görülmüştür. Freud’un psikanalitik kuramı da bu görüşte olup, psikanaliz yöntemiyle insanları ruhsal problemlerinden arındırmayı hedeflemiştir. Sanatçının yaratım sürecinde bilinçaltını ya da iç yaşantısını dışa

vurması da katarsise benzetilmiştir. Bu bağlamda sanatçının bu süreçte bir nevi sağaltım yaptığı eserler de yüceltme ürünü olarak görülmüştür.

Çocuk cinselliğini anlatan oral, anal, fallik, gizil ve genital dönemlerde görülen parmak emme, cinsel organa temas etme isteği gibi bazı cinsel çocuk davranışlarının Caesar'ın eserlerinde görülmesi, sanatçının psikoseksüel gelişim dönemlerinde yaşadığı travmaların bir yansıması olduğunu ve onlardan arınma yolu olarak sanata başvurduğunu düşündürmüştür. Eserlerinde erotizm ve şiddete sık sık vurgu yapılması da bu düşünceyi güçlendirmiştir. Caesar, parakozm olarak nitelendirdiği bilinçaltındaki fantezi dünyasını eserlerinde göstererek gerçeğin baskısından kaçıp gerçeküstünün özgürlüğüne sığınmıştır. Sanatçının çoğul kişilik bozukluğuna bağlı olarak bilinçaltında yarattığı ve parakozmunda sakladığı bir diğer kimliği olan kız çocuğunun eserlerinde hayat bulmasının bir çeşit dışavurum ile sanatçıya katarsis sağladığını söylemek mümkündür.

KAYNAKLAR

- Aiken, L.R. (1996). *Personality assessment: Methods and practices* (2nd ed.). Washington: Hogrefe & Huber Publishers.
- Aliçavuşoğlu, E. (2012). Psikanaliz, Freud ve sanat. *Sanat Tarihi Yıllığı*, 0 (20) , 1-16. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iusty/issue/24949/383068> (Erişim tarihi: 16.02.2021)
- APA (American Psychiatric Association). (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-IV* (4th ed.). Washington, D.C.
- Cawley, L. (2016). *The Myth of the Non-Christian: Engaging Atheists, Nominal Christians and the Spiritual But Not Religious*. ABD: InterVarsity Press.
- Dönmez, N.I. (2014). *Freud'un düş kuramları ve sürrealistler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Freud, S. (2000). *Yaşamım ve psikanaliz* (6. baskı). (Çev: K. Şipal). İstanbul: Say Yayınları.
- Freud, S. (2001). *Sanat ve sanatçılar üzerine* (2. baskı). (Çev: K. Şipal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Freud, S. (2018a). *Bilinçaltı: Cinsellik üzerine üç deneme* (7. baskı). (Çev: B. N. Doğan). Ankara: Gece Kitaplığı.
- Freud, S. (2018b). *Psikanalize giriş dersleri* (7. baskı). (Çev: S. Budak). İstanbul: Öteki Yayınevi.
- Freud, S. (2019). *Psikanaliz üzerine* (1. baskı). (Çev: E. Çalınır). İstanbul: Olimpos Yayınları.
- Freud, S. (2020). *Cinsellik üzerine* (5. baskı). (Çev: E. Yıldırım). İstanbul: Oda Yayınları.
- Geçtan, E. (1984). *Psikanaliz ve sonrası* (2. baskı). Ankara: Maya Yayınları.
- Kahraman, H.B. (1995). *Sanatsal gerçeklikler, olgular ve ötelere*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Moran, B. (2002). *Edebiyat kuramları ve eleştiri* (7. baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- San, İ. (2004). *Sanat ve eğitim* (3. baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Semiz, Ü. B. (2000). *Disosiyatif kimlik bozukluğu üzerine çok yönlü kesitsel bir çalışma*. Uzmanlık Tezi. İstanbul: Gata / Haydarpaşa Eğitim Hastanesi.

Snowden, R. (2017). Freud: The key ideas: From psychoanalysis and sex to dreams, the unconscious and more. London: Teach Yourself.

Véron, E. (1890). L'esthétique (3rd ed.). Paris: C. Reinwald.

İnternet Kaynakları

- http 1. Şar, V. (2014). Travma ve dissosiyasyon nedir?. <https://www.vedatsar.com/travma-ve-dissosiyasyon-nedir/> (Erişim tarihi: 24.02.2021).
- http 2. Caesar, R. (tarihsiz). About. <http://www.raycaesar.com/about.html> (Erişim tarihi: 03.01.2021).
- http 3. James Freeman Gallery. (tarihsiz). Biography/Ray Caesar. <https://www.jamesfreemangallery.com/artist/ray-caesar/> (Erişim tarihi: 03.01.2021).
- http 4. Medium. (2019). Ray Caesar, eclectic interview 62. <https://medium.com/@eclectixp/ray-caesar-eclectic-interview-62-b2ad65f955f1> (Erişim tarihi: 09.01.2021).
- http 5. Görsel 1. http://www.raycaesar.com/uploads/7/2/9/3/72936511/festivaloflight-30x40web_orig.jpg (Erişim tarihi: 10.01.2021).
- http 6. Gallagher, E. (2016). Interview | Ray Caesar. <https://schoomagazine.com/interview-ray-caesar/> (Erişim tarihi: 03.01.2021).
- http 7. Görsel 2. http://www.raycaesar.com/uploads/7/2/9/3/72936511/3660672_orig.jpg (Erişim tarihi: 10.01.2021).
- http 8. Görsel 3. http://www.raycaesar.com/uploads/7/2/9/3/72936511/2682249_orig.jpg (Erişim tarihi: 10.01.2021).
- http 9. Juxtapoz: Art & Culture Magazine. (2012). Ray Caesar: Blessed. <https://www.juxtapoz.com/news/ray-caesar-blessed/> (Erişim tarihi: 03.01.2021).
- http 10. Jupilings. (tarihsiz). Ray Caesar – The artist who embraces gender fluidity. <https://jupilings.com/2018/03/07/ray-caesar-the-artist-who-embraces-gender-fluidity/> (Erişim tarihi: 03.01.2021).
- http 11. Urban Dictionary. (2015). Paracosm. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=paracosm> (Erişim tarihi: 09.01.2021).
- http 12. Kordic, A. (2017). Reflecting the subconscious - Ray Caesar in an exclusive interview. <https://www.widewalls.ch/magazine/ray-caesar-interview> (Erişim

tarihi: 09.01.2021).

- http 13. Görsel 4. http://www.raycaesar.com/uploads/7/2/9/3/72936511/661471_orig.jpg (Erişim tarihi: 10.01.2021).
- http 14. Görsel 5. http://www.raycaesar.com/uploads/7/2/9/3/72936511/4332893_orig.jpg (Erişim tarihi: 10.01.2021).
- http 15. Görsel 6. http://www.raycaesar.com/uploads/7/2/9/3/72936511/2824420_orig.jpg (Erişim tarihi: 10.01.2021).
- http 16. Görsel 7. http://www.raycaesar.com/uploads/7/2/9/3/72936511/126415_orig.jpg (Erişim tarihi: 10.01.2021).
- http 17. Görsel 8. http://www.raycaesar.com/uploads/7/2/9/3/72936511/taintedbythesea-em_orig.jpg (Erişim tarihi: 10.01.2021).

“PANZEHİR” FİLMİNİN TZVETAN TODOROV’UN DENGE MODELİ VE PETER WOLLEN’İN HOLLYWOOD ANLATISI BAĞLAMINDA ÇÖZÜMLENMESİ

• Arş. Gör. Aydın YEŞİLYURT*

ÖZET

Klasik anlatı ve çağdaş anlatı sinemasının arasındaki farklar nelerdir? Tzvetan Todorov’un denge modeli ve Peter Wollen’in hollywood anlatı yapısı klasik anlatı sinemasına ait bir filmin çözümlenmesinde nasıl kullanılmaktadır? Ve nasıl analiz edilmektedir? Gibi sorunsallardan hareket eden bu çalışmada Hollywood’dan itibaren süre gelen klasik anlatı sinemasının örneğini temsil eden Türk yapımı Panzehir filminin analizi yapılmıştır. Türk sinemasına ait filmin Tzvetan Todorov’un beş aşamalı anlatı dizilimi modeli (denge modeli) üzerinden öykü analizi, Peter Wollen’in geleneksel anlatı şeması üzerinden ise öykünün teknik analizi yapılmıştır. Anlatının insan yaşamında nerede konumlandığı değerlendirilmiş beraberinde Hollywood’a kadar uzanışı ele alınmıştır. Bu makale klasik anlatı sinemasını temsil eden bir filmin analizinin nasıl yapılacağına örneğini oluşturma gayreti içerisinde yapılmıştır. Modern anlatı ve klasik anlatı sinemasının ne olduğu ve içerik bakımından ne tür farklılıklara sahip olduğu karşılaştırmalı bir şekilde açıklanmaya çalışılmıştır. Buna göre her iki anlatı türü; hikâye, zaman, kurgu, geçiş, müzik, ışık, mekân, karakter, kostüm vb. kullanımlarında birbirinden farklılık göstermektedir. Analizi yapılan film klasik anlatı türüne özgü unsurları bünyesinde barındırmaktadır. Analiz yönteminde kullanılan kuramlar tutarlılık göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Anlatı, Klasik ve modern (çağdaş) anlatı, Türk sinemasında klasik anlatı, Tzvetan Todorov, Peter Wollen.

* Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema, e-posta: aydn.yeslyurt@gmail.com,
ORCID: 0000-0003-3136-2437

ANALYSIS OF “ANTIDOTE” IN THE CONTEXT OF TZVETAN TODOROV’S EQUILIBRIUM MODEL AND PETER WOLLEN’S HOLLYWOOD NARRATIVE

• Res. Asst. Aydın YEŞİLYURT*

ABSTRACT

What are differences between classical narrative and contemporary narrative cinema? How are Tzvetan Todorov’s equilibrium model and Peter Wollen’s hollywood narrative structure used in the analysis of a movie belonging to classical narrative cinema? How is it analyzed? In this study, the analysis of the Turkish-made Panzehir movie, which represents the example of classical narrative cinema that has been going on since Hollywood, has been analyzed. The story analysis of the Turkish cinema film was made through Tzvetan Todorov’s five-stage narrative sequence model (balance model), and the technical analysis of the story was made through Peter Wollen’s traditional narrative scheme. Where the narrative is located in human life has been evaluated and its extension to Hollywood has been discussed. This article has been made in an effort to create an example of how to analyze a film that represents classical narrative cinema. It has been tried to explain what modern narrative and classical narrative cinema are what kind of differences they have in terms of content. Both types of narrative; story, time, fiction, transition, music, light, place, character, costume etc. differ in their use. The analyzed film contains elements specific to the classical narrative genre. The theories used in the analysis method showed consistency.

Keywords: Narrative, Classical and modern (contemporary) narrative, Classical narrative in Turkish cinema, Tzvetan Todorov, Peter Wollen.

* Akdeniz University, Faculty of Communication, Department of Radio- Television and Cinema, e-posta: aydn.yeslyurt@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3136-2437

1. GİRİŞ

Sinema başlangıcından bu yana birçok türe, akıma ve döneme ait olarak sınıflandırılmıştır. Klasik ve çağdaş anlatı bu sınıflandırmalar içinde kendine yer bulan tür anlatılarından ikisini oluşturmaktadır. Hollywood'a ait olan klasik anlatı, kendine dünya sineması arasında yer bulurken diğer ülke sinemalarını da etkilediği söylenebilir. Türk sinemasının da bu etkilenenlerden birini oluşturmaktadır. Bu bağlamda analiz için Türk sinemasına ait "Panzehir" filminin seçilmesinde kurgu, senaryo, oyunculuk, zaman, mekân gibi yapısal çerçevesi bakımından bünyesinde klasik Hollywood anlatısının özelliklerini taşıması, etkili olmuştur.

Çalışmanın ilk bölümünde anlatı, klasik anlatı sineması ve modern anlatı sineması üzerinde durulmuştur. Klasik anlatı kuramı; 1920'li yılların sonlarına Vladimir Propp ve Rus biçimci eleştirmenlerin çalışmalarıyla oluşturulan ve şimdiye değin birçok bilimcinin araştırmalarıyla şekillenen, çeşitli anlatıların teknik özelliklerini inceleyen anlatılara ilişkin kabul gören modeller oluşturmayı hedefleyen bir yaklaşımdır (Mutlu, 2016, s. 32-33). Buradan hareketle çalışmanın ikinci bölümünde de klasik anlatı kuramı ekseninde filmin analizi yapılmıştır. Tzvetan Todorov'un yapısalcı analiz yöntemi olan beş aşamalı anlatı dizilimi modeli üzerinden öykünün analizi, Peter Wollen'in geleneksel anlatı şeması üzerinden ise öykü tekniklerinin incelenmesi araştırmanın yöntemini oluşturmaktadır.

Anlatı ve anlatı film çözümlerinde ulaşılabilen alan yazınında Greimas'ın kanonik anlatı yapısı'ndaki "beş bileşeni" (Algül 2021), anlatının metinler arasılığı (Uğur ve Altay 2018), anlatının temel kavramları (Evliyaoğlu 2020), klasik anlatı filmlerinde kişilik analizi (Sözen 2009), neoformalist anlatı yapısı (Acar 2021), reklamda anlatı kuramı ve analizi (Yılmaz 2017) gibi anlatı sinemasını ele alan çalışmaların yapıldığı ve bu çalışmalarda analizi yapılan filmlerin ağırlıklı olarak yabancı yapım olduğu görülmüştür. Yöntem olarak her iki kuramcıya ait modeller ayrı ayrı çalışmalarda kullanılsa da aynı çalışmada birbirini destekler nitelikte hem Tzvetan Todorov'un beş aşamalı anlatı dizilimi modeli (denge modeli) üzerinden öykü analizi hem de Peter Wollen'in geleneksel anlatı şeması üzerinden ise öykünün teknik analizini yapan çalışmanın eksik kaldığı gözlemlenmiştir. Türk yapımı bir filmi ele alan söz konusu bu çalışma bu eksiklikten hareket ederek alandaki boşluğu giderme gayreti içerisinde oluşturulmuştur.

2. ANLATI/ÖYKÜ

İnsanların çevrelerindeki dünyayı anlamlı kılmada ve hissetmede işe yarayan temel şey olarak görülen ve zaman-mekân üzerinde meydana gelen sebep sonuç bağlamı

içerisindeki durum zinciri olarak da düşünülen (David Bordwell ve Kristin Thompson, 2006, s. 89-90) anlatı/öykü; Türk dil kurumunun yaptığı açıklamaya göre olay ya da olay dizisini ayrıntılarıyla anlatmaya denilmektedir (TDK, 2011, s. 130). Anlatı filmi ise bir olay örgüsü etrafında çevrelenen ve belirgin bir yapıya sahip olan türdeki filmleri kapsamaktadır (Daniel Chandler ve Rod Munday, 2018, s. 27). Henüz insanlar onu isimlendirmeden önce kelimeleri yan yana dizmeyi öğrendikten hemen sonra oluşturmaya başlanan ve bünyesinde kişi, zaman ve uzam öğelerini barındıran metinlere anlatı denilmektedir (Parsa, 2011, s. 616). Çünkü hikâye anlatmak insanın fitratında olan, insanı insan yapan temel özelliklerdendir. Ayrıca anlatı; bireyin diğerleriyle olan ilişkisini, mevcut konumunu ve olmak istediği kişiliği anlamak açısından da önemli bir temel araçtır (Clarke, 2012, s. 14).

Aristoteles'in dramatik yapı anlayışı çerçevesinde ele aldığı anlatı yapısı ise; kökeninde taklit denilen mimesis ve seyircide uyandırdığı özdeşleşmeye dayalı katharsisi barındırmaktadır. Aristo'nun tragedyanın altı maddesi olarak tanıttığı "öykü, karakter, dil, düşünceler, dekorasyon ve müzik aynı zamanda klasik anlatı sinemasının da yapısını oluşturan kavramlar olduğu bilinmektedir (Bağır, 2018, s. 37-41). Ayrıca "neden sonuç ilişkisi, zaman, anlatıcının konumu, uzam, eylemler, karakter, çatışma, olaylar" her anlatının ortak paydasında bulunan öğeler arasında yer almaktadır (Yaren, 2016, s. 167). Zaman, mekân, sebep gibi unsurlar anlatı sineması için önemli unsurlardır ancak sebep ve zamanın merkezi konumda yer alan iki öge durumundadır (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 45-46).

Anlatı filmleri taşıdıkları anlam ve sergiledikleri biçemlerine göre türlere ayrılmaktadır. Fakat hangi tür olursa olsun hepsinin ortak özelliği bir anlatı yapısına sahip olmasıdır ve bu anlatının başında da öykü bulunmasıdır (Abisel, 1999, s. 40-57). Öykünün gerçek dünya ile karışmasına engel olan bir özelliği de o öykünün bir başlangıcı ve bir de sonu olmasıdır ve bu şekilde başı, sonu bulunan öykü aslında zamansal bir sekanstır ve aynı zamanda birbirini takip eden olaylardan meydana gelmektedir (Metz, 2012, s. 31-32).

3. KLASİK VE ÇAĞDAŞ (MODERN) ANLATI SİNEMASININ MUKAYESESELİ ANALİZİ

Sinemanın tarihi ve ticarileşmesi 1895'li yıllara, öykü anlatımı ise 1902 yılında George Melies'in Aya Seyahat filmine kadar gitse de anlatı sinemasından bahsetmek 1910'lu yıllara dayanmaktadır (Demir, 2019, s. 573; Uğur ve Altay, 2018, s. 91). Ayrıca Fisher tarafından ortaya konulan anlatı kuramı bir kavram olarak literatürdeki yerini 1984 yılında almıştır (Şardağı ve Yılmaz, 2017, s. 90). İlk başlarda kısa anlatım tekniği kullanılan

sinemanın, David Wark Griffith'in¹ uzun metrajlı çalışmalarıyla bir öykü anlatabilecek düzeyde olduğu anlaşılmıştır. Griffith'in öykü anlatan bu uzun metrajlı filmleri ise Hollywood sinemasının ortaya çıkmasına neden olmuştur (Altundağ, 2006, s. 5).

Sinemada zaman zaman roman, öykü gibi edebi metinlerden ya da gerçek bir olaydan esinlenerek film üretilmekte ve seyircinin ya da dinleyicinin sanatçının aktardığını anlamlandırabilmesi için iki tarafın da benzer kültürel değerlere sahip olması beklenmektedir (Adanır, 2012, s. 55). Böylece filmdeki öykü ile hayat bir bütünlük oluşturmakta ve tutarlı bir duruşla beraber birbirlerini destekleyerek yaşam öyküye, öykü yaşam haline dönüşmektedir (Yücel, 1993, s. 50). Bu anlatıların aktarılmasında filmde her şey (ışık, ses, dekor, kostüm, oyuncular, senaryo, çerçeveleme, kurgu, kamera) bir dildir. Çünkü öykülü filmlerde kamera gelişi güzel kullanılmamakta her çekim akıl süzgecinden geçirilerek kayda alınmaktadır (Adanır, 2012, s. 57).

Sinema; dil ve sözün göstergelerle bir arada verilme edimidir. Öyküler ve olaylar çerçevesinde şekillenmektedir. 1930 ve 1950 yılları arasında altın çağını yaşayan ve kurduğu stüdyolarla film çekimlerini gerçekleştiren Klasik Hollywood Sineması; “anlatıyı ön plana çıkarıp filmin yapımındaki aşamaları geri plana iten tarz” olarak nitelendirilmektedir (Daniel Chandler ve Rod Munday, 2018, s. 244). Giriş, gelişme, sonuç üçlemesiyle bağlantısı bulunan film sekanslarının dramatik yapısı klasik anlatı olarak nitelendirilmektedir (Uğur ve Yılmaz, 2016, s. 211). Klasik olarak nitelendirilmesinin nedeni ise öykü anlatmada uzun yıllar egemenliğini korumasından kaynaklanmaktadır (Oluk Ersümer, 2013, s. 84). Böyle bir senaryoda anlatı gelişme halindeki bir eylemle başlar ve yazar bize kahramanların başlangıçtaki durumunu ancak daha sonra bildirir (Todorov, 1995, s. 233-234). Bir başka deyişle anlatının başlaması ve ilerleyişi karakterin arzusunu yerine getirmek için gerçekleştirdiği edim ile meydana gelir (Bağır, 2018, s. 38).

Modern anlatı; sinema dünyasına İtalyan Yeni Gerçekçilik akımıyla adım atarken (Göker, 2018, s. 222) gelişimini Cahiers du Cinema yani Sinema Defterleri Dergisi bünyesinde bir araya gelen Godart, Resnais, Truffaut gibi yönetmenler sayesinde sağlamıştır (Uğur ve Altay, 2018, s. 93). Konstrüktivizmin yanı sıra fütürizm gibi akımların sinemaya olan etkilerinden başka, Dziga Vertov'un Sine-Göz isimli manifestosuyla beraber var olmaya başladığı söylenmektedir. Vertov'a göre klasik anlatıda kullanılan dekor, oyunculuk, mizansen gibi yapılar gerçekliği ortadan kaldırmaktadır (İpek, 2017, s. 78-79). Oyuncululuğu ve yapısında öyküyü barındıran filmleri reddetmektedir. Bu tarz filmlerin yazıldığı senaryoları insanların hayatlarına karışan bir müdahaleci olarak görmektedir. Vertov hayatın gerçekleriyle beraber kayda geçirilmesini filmin amacı olarak

¹ Griffith aynı zamanda paralel kurgu, kaydırmalı çekim gibi klasik anlatı sinemasına ait olan kuralların ilk örneklerini temsil eden kısa ve orta uzunlukta filmler yapmıştır (Oluk Ersümer, 2013, s. 84)

görmektedir (Işıkman, 2015, s. 138-139).

Modern anlatı; sinema dünyasına İtalyan Yeni Gerçekçilik akımıyla adım atarken (Göker, 2018, s. 222) gelişimini Cahiers du Cinema yani Sinema Defterleri Dergisi bünyesinde bir araya gelen Godart, Resnais, Truffaut gibi yönetmenler sayesinde sağlamıştır (Uğur ve Altay, 2018, s. 93). Konstrüktivizmin yanı sıra fütürizm gibi akımların sinemaya olan etkilerinden başka, Dziga Vertov'un Sine-Göz isimli manifestosuyla beraber var olmaya başladığı söylenmektedir. Vertov'a göre klasik anlatıda kullanılan dekor, oyunculuk, mizansen gibi yapılar gerçekliği ortadan kaldırmaktadır (İpek, 2017, s. 78-79). Oyuncululuğu ve yapısında öyküyü barındıran filmleri reddetmektedir. Bu tarz filmlerin yazıldığı senaryoları insanların hayatlarına karışan bir müdahaleci olarak görmektedir. Vertov hayatın gerçekleriyle beraber kayda geçirilmesini filmin amacı olarak görmektedir (Işıkman, 2015, s. 138-139).

Klasik Hollywood sinemasını karşı (çağdaş) anlatı sinemasından ayıran birtakım özellikler mevcuttur. Griffith ile başlayan geleneksel anlatı sinemasının kendine has üslubu Hollywood anlatı sinemasının karakteristik özelliği haline gelmiş bulunmaktadır (Tuğan, 2018, s. 130). Klasik anlatı senaryoları yapısı gereği, giriş (başlangıç), gelişme, sonuç kısımlarından oluşan tek bir hikâyeyi anlatmaktadır. Sahneler arası sebep sonuç ilişkisi mevcuttur ve sahnelerin sıralanış gayesi izleyicide heyecan uyandırmaktır. Bu yüzden filmin problem konusu baştan sona kadar götürülmektedir. Geleneksel anlatıda olaylar doğal süreç içerisinde kendiliğinden oluyormuşçasına gösterilmektedir (Topçu, 2004, s. 58).

Klasik anlatı öykülerinde bir başkarakter bulunmaktadır. Bu genelde filmin kahramanıdır ve kahramanlar filmdeki öykünün başlangıcını yapmaktadır. Başkarakter olarak nitelendirilen kahramanın karşısında bir eksen kişisi vardır, bu kişi öykünün var olma noktasındaki bel kemiğidir ve oyunu ileri doğru hareket ettiren kişidir. Filmde öykünün ilerleyebilmesi için çatışma gerekmekte ve bu çatışmanın oluşumu için karşıt karaktere ihtiyaç duyulmaktadır (Sözen, 2009, s. 86). Kahraman bu karakterle karşı karşıya gelmektedir. İkisinin amaçları ve istekleri birbirinden farklı ve karşıt olduğu için bu güç kahramanın amacına ulaşmasını engelleyebilecek çatışma yaratacak bir karşıtlık, bir engel de meydana getirmektedir. Kahraman kendi istek ve amacını gerçekleştirebilmek için çaba sarf etmeye başlamaktadır (Topçu, 2004, s. 59-60). Bu arzu ve istekleri doğrultusunda karakter "istem, karar, eylem" üçlemesiyle kendi yapısını oluşturmaktadır (Oluk Ersümer, 2013, s. 53).

Geleneksel anlatı filmlerinde sahneler arası soru cevap ilişkisi vardır. Her sahne bir önceki sahnenin sorusuna cevap vermekle meşgul olurken bir sonraki sahnenin de

sorusunu oluşturmaktadır (Oluk Ersümer, 2013, s. 103). Sergilenen olaylar filmin sonunda çözüme kavuştuğu için kapalıdır. Çağdaş anlatı filmlerinde ise sorunlar çözüme kavuşmadıkları için açıklık söz konusudur. Olay örgüsü ve öykü yoktur. Sahneler arası sebep-sonuç ve akış zincirleri klasik anlatıda verildiği gibi kurulmamaktadır. Klasik anlatıdaki gibi doruk noktası da bulunmamaktadır. Çağdaş anlatıda düğüm filmin kendisidir. Çağdaş anlatıda zamansal olarak kronolojik bir sıralama yoktur. Aşırı şekilde ileri ve geri atlamalar mevcuttur (Topçu, 2004, 61-64). Zamansal olarak boşluklar vardır, bu boşlukları ve filmin kendisine sunduklarını seyircinin tamamlaması beklenmektedir.

Geleneksel sinema ise izleyicinin algılayamayacağı zaman atlamalarına çok fazla yer vermemektedir. Olaylar başkarakterin etrafında şekillenmemekte, birden fazla karakter olabilmekte ve arka plandaki durumların başkarakterin içinde yaşadığı süreçle aynı öneme sahip olmaktadır. Klasik anlatıda oyuncular genel olarak tanınan kişilerden seçilebilirken karşı sinemada hiç tanınmayan birisi başkarakter olarak rol alabilmektedir. Modern sinemanın izleyiciye film izlediğini unutturma ve eleştirel yaklaşmamasını sağlama gibi bir derdi yoktur. Aksine izleyiciye film izlediğini hatırlatmakta ve eleştirel düşünceleri için çekim tekniklerinden yararlanmaktadır. Giriş, gelişme, sonuç bölümlerinden oluşmayabilir. Yönetmenin kendine özgü bir biçimi vardır ve bu özellik seyirci tarafından anlaşılabilir. Klasik anlatı; yapısı gereği seyirciyi eğlendirmek güzel bir vakit geçirmek üzere hareket etmektedir. Genellikle öykünün başı, sonu, çatışma ve doruk noktaları bellidir, neden sonuç ilişkisi ile sekanslar birbirine bağlı kılınmaktadır ve fantastik bir dünya gösterilmektedir (Uğur ve Yılmaz, 2016, s. 211-214). Çağdaş anlatıda film bir varış yeri değil başlangıç noktası olarak görülmektedir. Karakterler klasik anlatıdaki gibi somut bir olay etrafında değil çözmeye çalıştıkları soyut bir olay etrafında odaklanmaktadır. Fantastik ve eğlenceli bir dünya göstermesinin yerine dünyanın pürüzlü yönlerini göstermeyi kendine ödev edinmektedir (İpek, 2017, 79-80). Bu doğrultuda klasik anlatının öncelikli amacı öykü anlatmak ve filmin içeriğini öne taşıyan yapı oluşturmak olurken; modernist sinemada ise öncelikli olanın ne anlatıldığı değil nasıl anlatıldığı öne çıkarılmaktadır:

“Klasik sinema gerçeğe benzerlik yanılması yaratarak izleyicinin karakterlerle özdeşleşeceği ve maksimum etkiyi elde edebileceği şekilde öykü anlatmayı hedeflerken, modernist sinema “gerçekliği” sorgulama, izleyicide duygusal etkiden çok düşünsel etki bırakma ve özdeşleşmeyi kırma yolunda ilerler. İzleyiciden duygusal katılım yerine düşünsel faaliyet talep eder. Bu yüzden sıradan bir izleyici için modernist filmi izlemek, klasik yapıdaki bir filmi izlemekten daha zordur” (Oluk Ersümer, 2013, 104).

Hollywood sinemasında seyirci filmde gösterilen öyküdeki olaylar ve karakterlerle özdeşleşme yoluna gidip filmin sonunda katharsise ulaşmaktadır. Bu sayede izleyici filme eleştirel bakmaktan oldukça uzaklaşmaktadır. Dil sade ve açıktır, zaman ve mekân bağlamında devamlılık söz konusudur (Bağır, 2018, s. 39). Modern anlatıda ise sahneler

parçalardan oluşabilir ve bu sahneler birbirinden bağımsız olup bütünlük oluşturmaya-bilmektedir. Hiç beklenmedik durumlar yaşanabilmekte ve filmler sıradan hayat kesitleriyle başlayıp bitebilmektedir. Seyircinin film karşısında özdeşleşmeden ziyade izlediğinin bir oyun olduğu sürekli hatırlatılarak (Gürkan ve Ozan 2014, s. 158-160) yabancı kalması ve sürekli eleştirel bakması sağlanmaktadır (Göker, 2018, s. 221).

4. YÖNTEM

Panzehir filmi; Hollywood tarzı film olması, dolayısıyla klasik anlatı unsurlarını bünyesinde taşıması nedenlerinden ötürü örneklem olarak tercih edilmiştir. Bulgular kısmının ilk bölümünde “filmin öyküsü, giriş (serim), gelişme (çatışma ve düğüm), doruk noktası ve final” ilgili alan yazın temelinde özetlenmiştir. İkinci bölümünde Tzvetan Todorov’un yapısalci analiz yöntemi olan beş aşamalı anlatı dizilimi modeli (denge modeli) üzerinden öykünün analizi, Peter Wollen’ın geleneksel anlatı şeması üzerinden ise öykü teknikleri analiz edilmiştir. Ardından tartışma bölümüne geçilmiştir.

5. ÖRNEK ÇÖZÜMLEME, BULGULAR VE YORUMLAR

Tablo 1. *Filmin Künyesi.*

Filmin Adı	Panzehir
Yönetmen- Senaryo	Alper Çağlar
Yapım yılı	2014
Yapımcı	ÇağlarArts, Insignia Productions
Müzik:	Clint Bajakian, Jeremy Garren
Görüntü yönetmeni	Mehmet Başbaran
Tür	Aksiyon
Oyuncular	Emin Boztepe, Cüneyt Arkın, Atıf Emir Benderlioğlu, Tolga Akdoğan, Murat Arkın...

5.1. Filmin Öyküsü

Öykü Elsa Lund’a âşık olduktan sonra İstanbul’da yeraltı dünyasından çıkmak isteyen Kadir Korkut’un bu süreçte karşılaştığı zorlukları anlatmaktadır. Kadir Korkut bu isteğini

kendisini büyüten yeraltı dünyasının liderlerinden biri olan manevi babası Cemal'e söyler. Cemal kendi sağ kolu, oğlundan çok sevdiği ve ölüm meleğinin bu ayrılma isteğini onaylar ve ayrılacağı gece Kadir için bir yemek organize eder. Aynı yemeğe Cemal'in rakibi olan İstanbul'un diğer iki mafyasını da çağırır.

Örgütleri çökertmek için Cemal'in örgütüne sızan polis memuru Osman da o akşam yemektedir. Herkes gittikten sonra sadece Cemal, oğlu Ferit, Kadir Korkut, Osman ve aile üyeleri kalır. Kadir ve Osman'ın içeceklerine altı saat içerisinde öldürme etkisine sahip zehir koyan Cemal, panzehri Kadir'e vereceğini söyler fakat şarta bağlar. İstanbul'un yeraltı dünyasının tek lideri olmak isteyen Cemal, Kadir'den diğer iki mafya liderini öldürmesini bunu yaptığı taktirde panzehri kendisine vereceğini ve yeraltı dünyasından çıkabileceğini söyler. Yaşamak ve sevdiklerini yaşatmak isteyen Kadir'in gecesi başlar.

Klasik anlatı filmlerinde öykünün yapısı "giriş (serim), gelişme (düğüm, çatışma), doruk nokta ve çözüm aşamalarından oluşmaktadır (Oluk Ersümer, 2013, 43).

5.2. Giriş (Serim)

"Serim; oyunun öykü bilgisinin seyirciye sunulduğu ve seyircinin de bu bilgiler ışığında filmdeki olay örgüsünü anlayarak öykü bilgisine ulaştığı kısımdır (Nutku, 1983, s. 43). Bu bölümde aynı zamanda karakterlerin, zamanın ve uzamın da tanıtımı yapılmaktadır (Parsa 2011, s. 671).

Filmin giriş kısmı hayatının 30 yılını yeraltı dünyasında Kara Cemal'in ölüm fedaisi olarak geçiren Kadir'in yeraltı dünyasından çıkmak istediği sahneyle başlamaktadır. Çıkmak istemesinin sebebi Elsa Lunda adında bir Alman kıza âşık olmasıdır. Manevi babası Cemal, Kadir'e emekli olduğu için veda niteliğinde bir akşam yemeği düzenler. Yemeğe İstanbul'un yeraltı dünyasının diğer iki mafya liderlerini de çağırır. Bu arada tüm bu örgütleri çökertmek için emniyet plan yapar ve Cemal'in örgütünün içine kimliği değiştirilip Adanalı izlenimi verilen sahte adı Osman emniyetteki adı Cem olan polis memurunu sokmayı başarır. İçeri sızan polis memuru Osman'a, sızmadan önce çökertecekleri kişilerin isimleriyle, hayatlarıyla ve kim olduklarıyla ilgili bilgiler verilmektedir. Aslında burada yapılan şey karakterlerin seyirciye tanıtılmasıdır. Seyirci bu sayede filmin ilerleyen dakikalarında karşılaşacağı kişiler ile ilgili bilgi sahibi olmaktadır. Yani serim kısmının bu noktada aktif olduğu gözlemlenmektedir. Yemek sahnesi Kadir'in katılımıyla başlamaktadır. Burada diğer karakterlerin de tanıtımının yapıldığı görülmektedir. Kara Cemal ve oğlu Ferit'in, Nazik Hayri'nin, Civan'ın film içerisindeki öyküleri anlatılmaktadır. Dolayısıyla serim kısmı kişilerin ve film öyküsünün tanıtımını gerçekleştirerek görevini yerine getirmektedir.

5.3. Gelişme – (Çatışma / Düğüm)

Gelişme; içerisinde düğüm ve çatışma kısmını barındırmaktadır. Filmin ana fikri çatışma üzerinden sergilenmektedir (Oluk Ersümer, 2013, s. 45). “Bir şekilde kışkırtılan kahramanın reaksiyonu meydana bir sorun çıkartır ve bu soruna razı olmayan kahraman çözümsüzlüklerle baş başa kalmaktadır, çözümsüzlük dış engelden kaynaklanabileceği gibi iç engelden de kaynaklanabilir” bu aşamaya düğüm denilmektedir (Şener, 1997, s. 18).

5.3.1. Çatışma

Dört çeşit çatışma vardır (Nutku, 1983, s. 67-70):

Dural: Karakterlerin ya da bir durumun seyrini değiştirmeyen çatışmaya denmektedir. Bir kıza âşık olduğu için hayatını yeraltı dünyasından çıkma kararıyla değiştirmeyi düşünen Kadir’in Kara Cemal tarafından zehirlendikten sonra kendini tutuklanarak bulması filmde olay ya da durumların değiştiğini göstermektedir. Bu pencereden bakıldığında filmin dural bir yapıya sahip olmadığı görülmektedir.

Atlamalı: Atlamalı çatışmada sorunların çözümüne sırasıyla gidilmekten ziyade atlayarak gidilir. Analizi yapılan film genel hatlarıyla atlamalı bir yapıya sahip değildir. Her ne kadar bir sahnede atlama görülse de her çatışma oluşturacak sahneye sırayla gidildiği görülmektedir.

Basamaklı Çatışma: En başarılı olanıdır. Basamaklı çatışma şekliyle oluşturulmuş çatışmalarda karakterler arzularında ısrarlı olmaktadır ve bir fikir ya da his üzerinde direnç göstermektedir. Panzehir basamaklı çatışma türünden bir filmidir. Çünkü yeraltı dünyasından çıkmak isteyen Kadir’in önüne ne tür engeller çıkarsa çıksın sırasıyla hepsinin üstesinden gelmeye çalıştığı görülmektedir.

Önceden belirtilen çatışma: Bu tarz çatışmalar bir bombanın patlamasına benzemektedir; eğer ortaya sağlam bir çatışma ortaya çıkarırsa, bir sonraki patlama daha sonraki çatışmaları da hazırlamaktadır. Bu çatışmaya örnek bir sahne verilebilir: Ferit Kadir’i arayarak sevgilisini kaçırdığını söyler. İki mafya liderini ve adamlarını öldürdükten sonra Kadir Ferit’in yanına gelir. Panzehirleri ister. Ferit, Kadir ve polis memuruna iki panzehri verir. Kadir ve polis memuru tam panzehirleri içecekken Ferit Elsa’yı da zehirlediğini fakat iki tane panzehir olduğunu Kadir’e söyler. Zehirlenenlerin sayısı ise üç çıkmıştır. Ferit karakterinin tüm bu arka arkaya yaptığı kötülükler neticesinde Kadir hiç aklında olmayan ama seyircinin yapmasını beklediği bir şey yaparak oradaki herkesi ve sonra çok sevdiği manevi kardeşini öldürür.

Toparlamak gerekirse değerlendirmesi yapılan filmde bu çatışma yapısı karşılığını

Cemal'in Kadir'i kışkırtmasıyla vücut bulur. Kadir'in yeraltı dünyasından çıkmasını kabul edemeyen Cemal bunu fırsat bilerek oğlu Ferit ile beraber plan hazırlarlar. Herkesin gittiği vakitte sofrada aile üyeleri kalır. Yemeklerini yedikleri sırada Kadir ve polis memuru hariç geri kalan herkes panzehri çıkarıp içerler. Ne olduğunu anlamaya çalışan Kadir ve polis memuru Osman çok geçmeden durumun ne olduğunu fark ederler. Çökertmek için aile içine sızan polis memurunu da deşifre eden Kara Cemal onu da zehirlemiştir. Zehirlenmelerinin nedenini soran Kadir'e Kara Cemal yapmasını istediği şeyleri anlatır. Yeraltı dünyasının diğer iki mafyasını öldürmesini ister ve bunun karşılığında iki tane olan panzehri Kadir ve polis memuru Osman'a vereceğini söyler. Yeraltı dünyasında kalmaya razı olmayan Kadir ise diğer iki mafya babasını öldürmek üzere polis memuruyla yola koyulur. Bu arada polis memuru da zehirlendiği için Kadir'le yol arkadaşı olmak zorunda kalır. Böylece filmin çatışma noktası başlamıştır. Klasik anlatı filmlerinde karakterin amacına ulaşması için ve filmde sürükleyicilik elde etmek adına karakter zamanla yarışırılır (Oluk Ersümer 2013, s. 100). Filmde zehir altı saat içerisinde öldürücü etkiye sahiptir. Panzehri alabilmeleri için altı saat içerisinde şehrin diğer iki mafyasını öldürüp geri gelmek üzere Kadir ve Polis binadan ayrılıp arabaya binerler ve gece onlar için başlamıştır. Ama bir sürpriz vardır.

Film içerisinde meydana gelen çatışmalar bir taneden oluşmaz elbette, genelde kökeninde bir çatışma unsuruna dayalı başkahramanı engelleyici birden fazla çatışma mevcuttur (Ünal, 2015, s. 81). Analizi yapılan filmde ana karakter Kadir'in temel çatışması dış engel bağlamında Kara Cemal ve oğlu Ferit olurken, amacına giderken karşılaştığı engeller dâhilinde öldüreceği söz konusu iki mafya lideri, adamları ve bunların sayılarının fazla olması, güvenlik duvarları, güvenlik kameraları, silah ve güç bakımından sağlam olmaları da diğer çatışma unsurları olarak tanımlanabilir. Kendini Kadir'e rakip gören İtalyan Francesso sasso da keza dış engellerden biridir. İç engel ise Kadir Korkut'un Elsa'ya âşık olması ve öz babasına verdiği söz olarak sunulmaktadır.

Çatışma unsurlarından ve mafya liderlerinden biri olan Nazik Hayri'yi öldürdükten sonra Kadir ile memur bir yolda seyir halinde arabayla diğer mafyayı öldürmek için ilerlerken çevirmeye takılmaları bu engellerin gösterildiği sahnelerden bir tanesini oluşturduğu görülmektedir. Bunlar da dış engeller kategorisinde yer alır.

Çatışma düğümde de devam eder. Sırada diğer mafya lideri Civan vardır. Ve civanı öldürmek için Kadir ve Polis yola koyulur. Civan karakteriyle çatışma yaşandıktan ve Civan engeli aşıldıktan sonra panzehri almak için bu kez geri dönmek üzere yola koyulurlar. Bir engelle daha karşılaşırlar. Bu engel emniyettir. İçeri sızdırdıkları adamdan haber alamayan emniyet aramaya koyulmuştur ve yolda Kadir'i ve polis memurunu kısıp alır. Fakat polis memuru Osman amirine; kendisinin de zehirlendiğini, sabah altıya

kadar vakitleri olduğunu söyleyerek o saate kadar izin ister. Amir; arananlar listesinde olan Kadir'i tutuklu bir şekilde geri getireceğinin sözünü polis memuru Osman'dan alarak, Kadir'den de kaçmayıp geri geleceğine dair söz aldıktan sonra Kadir ve polis memuru Osman'ı serbest bırakarak yollarına devam etmelerine izin verir ve bir engel daha aşılmış olur.

5.3.2. Dügüm

Dügümler menfaatlerin, duyguların karşı karşıya geldiği ve çarpıştığı durumdur ve mevcut duruma karşı da bir reaksiyon gösterme şeklidir (Şener, 1997, s. 81). Diğer mafya lideri Civan'ı öldürmek üzere yollarına tekrar devam ederlerken Kadir'i manevi kardeşi Ferit arar. Burada Kadir'e bir bilgi verilmektedir. Karakterin bu bilgili konuma geçişi yine karakter üzerinde çeşitli dramatik durumlar meydana getirmekte ve bu bilgiler karakteri mutluluğa ya da felakete sürükleyebilmektedir (Oluk Ersümer, 2013, s. 44). Ferit Kadir'e onun sevgilisi Elsa'yı kaçırdığını verilen görevleri verilen saate kadar kesinlikle yerine getirmesi gerektiğini aksi takdirde sevgilisini öldüreceğini söyler. Bu engel düğümünün ne olduğunu Özdemir Nutku şöyle ifade etmektedir: çözüme engelsiz gidilmediği için bu bölümde çeşitli düğümler atılır ve burası ana karakterin en fazla direnç gösterdiği ya da karşı karşıya kaldığı duruma en fazla güç harcadığı yerdir (Nutku, 1983, s. 71). Her filmde olduğu gibi burada da bu engel film içerisindeki kriz noktalarından bir tanesidir, gereklidir çünkü seyircinin merakını ilgisini yüksek tutmak için işe yaramaktadır.

5.4. Doruk Noktası

Miller'e göre klasik anlatı sinemasının kendine has yapısını belirleyen durum filmde doruk noktasının oluşudur (Tuğan, 2018, s. 132). Olaylar çözüme ulaşmadan önce gerilim doruk noktasına ulaşır, olayların tersine dönmesi yaklaştıkça da artmaktadır. Doruk noktası ya çatışmaların olduğu orta bölümün sonlarına doğru ya da son bölümde yaşanmaktadır (Todorov, 1995, s. 233-234). Ele alınan filmde de doruk noktasının filmin sonlarına doğru düğümlerin çözüleceği sonuç kısmından hemen önce gerçekleştiği görülmektedir. Çatışmalar yaşayıp engelleri aştıktan sonra diğer iki yeraltı mafyasını öldürerek verilen görevleri yerine getirip panzehri almak üzere manevi kardeşi Ferit'in yanına gelen Kadir sürprizle karşılaşır. İşte bu süre baht dönüşü olarak adlandırılmaktadır. "Baht dönüşü; eylemlerin düşünülenin tam tersine dönmesidir" (Oluk Ersümer, 2013, s. 44). Kaçırılan sevgilisi Elsa da oradadır. Sürpriz olan bu değildir. Panzehirleri alır birini polis memuru Osman'a verir memur içer. Tam Kadir de içecekken manevi kardeşi Ferit Elsa'yı zehirlediğini ve sadece toplamda iki tane panzehir olduğunu Kadir'e söyler. Birini polis memuru içti geriye bir tane kalır. Ya Kadir ya da Elsa... ikisinden biri yaşayacaktır. İşte tam her şey çözüldü derken film birden doruk noktasına varır.

Doruk nokta çoğu zaman akışın son bölümlerinde yaşanmaktadır. Bu bölümde filmin kahramanında yıkım meydana getirecek düğüm ve çatışma seyircinin merakını fazlasıyla yükseltmektedir (Şener, 1997, s. 19). Bu noktadan sonra Kadir'in eğiliminde bir değişiklik gözükür. Panzehirleri içip sevgilisini alıp kimseye özellikle de kardeşine hiçbir şey yapmadan oradan çıkıp gitmeyi düşünürken sevgilisinin manevi kardeşi tarafından zehirlendiğini öğrendiği an orada herkesi en sonunda da kardeşini öldürmüştür. Ayşen Oluk Ersümer ise bu durumu şöyle izah etmektedir: “karakter merkezli oyunlarda başkarakterin eğiliminde oluşan değişim, bu noktada ortaya çıkar” (2013, s. 48).

5.5. Final

Sonuç bütün düğümlerin çözümü demektir ve Aristoteles çözümü baht dönüşünden yapıtın sonuna dek olan bölüm olarak tanımlar (Şener, 1997, s. 48). Filmin doruk noktasına çıktığı anda manevi kardeşini öldüren Kadir bulunduğu binanın çatısına çıkarak Manevi babasıyla yüzleşir. Gün ağarmak üzeredir. Manevi babasını öldürmek niyetiyle çatıya giden Kadir öz babasına verdiği sözü hatırlayarak (ki o söz; -iyi insan olacaksın bana söz ver Kadir) Kara Cemal'i yani manevi babasını öldürmekten vazgeçer silahı bırakarak oradan uzaklaşır. Silahı alan manevi babası kendisini öldürür. Tekrar binanın içine gelen kadir ölmek üzere elinde ailesinin fotoğrafıyla yere yığılır. Ekran kararır...

Tam her şey bitti Kadir öldü derken film yeniden başlar polis memuru Osman, Kadir'in yanına gelir panzehrini yarısını Kadir'e iştirir ve hastaneye kaldırır. Doktorlar geri kalan yarısından aynısını üretebilmeyi başaramamış ve Kadir'i hayatta tutabilmişlerdir.

Hastaneden taburcu olan Kadir sevgilisi Elsa ile vedalaştıktan sonra tutuklanarak mahkûm arabasına konulur ve arabanın kapanan kapılarıyla beraber film sona erer.

5.6. Tzvetan Todorov'un Beş Aşamalı Anlatı Dizilimi Modeli

Todorov'a göre anlatıların hepsinde en başta bir denge vardır. Bu denge durumu bazen iyi bazen kötü veya bazen de nötr olabilmektedir. Dengenin bozulmasıyla beraber karakterler filmin gidişatına etki edebilecek birtakım dönüşümler yaşamaya başlamaktadır. Bu dönüşüm filmi harekete geçiren ileriye taşıyan bir edimdir. Film başlatan bu hareket aynı zamanda filmin çözüme kavuşması için yapılan eylemlerdir. Neticede kurulan yeni bir dengedir. Todorov'a göre bir hikâyenin içerisinden geçmesi gereken beş aşama vardır;

1. Denge Durumu (bu durum iyi, kötü ya da nötr olabilir)
2. Bir olay dengeyi bozar (karakter ya da eylem)
3. Kahraman dengenin bozulduğunu fark eder

4. Kahraman bozulan dengeyi yerine getirmeye çalışır

5. Denge yeniden kurulur (iyi kötü ya da nötr olabilir) aslında kurulan yeni bir dengedir (Yaren 2016, s. 184-185).

5.6.1. Denge durumu (bu durum iyi, kötü ya da nötr olabilir):

Filmin buraya kadar bahsedilen giriş kısmını Todorov'un denge modeliyle izah etmek gerekirse; Elsa Lunda adında bir Alman kıza âşık olan ve normal bir hayat yaşamak isteyen İstanbul'un yeraltı dünyasının üç mafyasından biri olan Kara Cemal'in manevi oğlu Kadir Korkut camiadan çıkmak istediğini manevi babası Kara Cemal'e söyler.

5.6.2. Bir olay dengeyi bozar (karakter ya da eylem):

Bu noktaya kadar gelinen evrede; Kara Cemal Kadir'in ayrılmasına izin verir ve onun camiadan emekli oluşunun şerefine bir yemek organize eder. Yemeğin sonunda Kara Cemal Kadir'i zehirler ve panzehri vermesi için şehrin diğer iki mafya babasını öldürmesini ister. Bu istekle beraber denge bozulur.

5.6.3. Kahraman dengenin bozulduğunun farkındadır:

Dengenin bozulduğunu ilk olarak yemekten ayrıldığında anlayan Kadir, sevgilisinin kaçırılmasının ardından dengenin iyice bozulduğunu fark eder, ayrıca yaşamak ve sevdiklerini yaşatmak için söylenenleri yapmak zorunda olduğunu da anlamıştır. Yani bozulan dengeyi kurmak istemektedir.

5.6.4. Kahraman bozulan dengeyi yerine getirmeye uğraşır:

Bu aşama kahramanın bozulan dengeyi yerine getirmeye çalıştığı kısım olduğu için film süresinin en uzun bölümünü oluşturmaktadır (Yaren, 2016, s. 185). Kadir hayatta kalmak ve sevdiklerinin yaşamasını sağlamak için söylenenleri yapmaya başlar ve diğer iki mafyayı ve adamlarını öldürür. Esas amacı panzehri içip kurtulduktan sonra sevgilisi Elsa ile birlikte mutlu bir hayat yaşamaktır.

5.6.5. Denge yeniden kurulur ancak neden sonuç ilişkisine dayalı değişimler (yine iyi, kötü ya da nötr olabilir) sonucunda, aslında kurulan yeni dengedir:

Amacına ulaşmak isteyen Kadir iki mafya lideriyle beraber kardeşini de öldürür. Zehirlenenlerin sayısı üç iken elde edilen panzehir sayısı ikidir. Birini polis memuru Osman içmiştir zaten. Diğerinin yarısını Osman Kadir'e içirir ve hastanede tedavi edilir. İyileştikten sonra taburcu edilen Kadir sevgilisiyle vedalaştıktan sonra tutuklanarak mahkûm arabasına konulur. Mahkûm arabasının kapanan kapılarıyla beraber film sona erer. Denge yeniden kurulmuştur.

5.7. Peter Wollen'in Hollywood Sınıflandırması

Her sinema kuramı her film üretim işlemi Hollywood'u hesaba katmalıdır (Wollen 2014, 154). Filmi bu bağlamda incelemek gerekirse:

Tablo 2. Peter Wollen'in Hollywood Sınıflandırması.

HOLLYWOOD ANLATISI	KARŞI SİNEMA ANLATISI
Anlatı Geçişkenliği	Anlatı Geçişsizliği
Özdeşleşme	Yabancılaşma
Şeffaflık	Ön plana Çıkarma
Tekli Diegesis	Çoklu Diegesis
Kapalılık	Açıklık
Haz	Rahatsız Olma
Kurgu	Gerçeklik

5.7.1. Anlatı geçişkenliği:

Anlatı geçişkenliği film sekanslarının ve filmdeki kovalamacaların birbirlerini peşi sıra takip etmesi ve sahnelerin birbiriyle bağlantısı olmasına dayanmaktadır. Panzehir filmine bakıldığında her sahnenin bir sonraki sahneye atıfta bulunduğu, sahneler arası neden-sonuç ilişkisinin kurulduğu görülmektedir. Yani sahneler arası boşluk yoktur.

5.7.2. Özdeşleşme:

Klasik anlatı filmlerinde izleyici filmin karakterleriyle kendini özdeşleştirebilmekte ve bu iyi olanla ya da kötü olanla da özdeşim yapılabilmektedir. Filmin ana karakteri Kadir Korkut onlarca kişiyi öldürmesine rağmen izleyici onunla özdeşim kurabilmektedir. Seyirciyi bu özdeşleşmeye iten şey ise karakterin içten içe duygusal ve bir çıkmazda oluşu ve bu hislerin de seyirciye geçmesi ile olabilmektedir.

5.7.3. Şeffaflık:

Şeffaflık maddesine göre film doğal bir şekilde yaşanıyor gibi gösterilmekte ve kurguyu içinde barındıran öğeler görülmez yapılarak film sahnelerinde gerçekçi olma gayreti güdülmektedir. Panzehir filminde yönetmenin, teknik ekibin, ışığın, müziğin varlığı

doğal ortamına yedirilmiş, yapaylıktan arındırılmış, kendiliğinden varmış gibi lanse ederek seyirciye aktarılmaktadır. Mesela karanlıkta çatışma yaşanırken gökyüzünden gelen yıldırım ışığının etrafı aydınlatması gibi. Ya da nazik Hayrı'yi öldürürken çalan müziğin dış ses olarak değil de gramofondan geldiğini göstererek de şeffaflığın sağlandığı görülmektedir.

5.3.4. Tekli diegesis:

Diegesis hikâyede anlatılanın kendisine denilmektedir. Bir öyküde anlatı dilinin, kurgu biçiminin izleyicide doğalmış gibi yani gösterilenin gerçekten o dünyaya ait olduğu ve mekanların gerçekte mevcut olduğu hissi oluşturulmaya çalışılmaktadır. Filmde tek bir olaydan bahsedilmektedir, sahneler arası nedensellikler vardır ve olay tek bir konu üzerinde yoğunlaşmaktadır o da Kadir'in yeraltı dünyasından çıkıp sıradan bir hayat yaşamak istemesidir.

5.3.5. Kapalılık:

“Wollen'e göre klasik anlatı filmlerinde bütün çatışmalar çözülmektedir (Günay, 2016, s. 10). Yani film bittiğinde arkada ucu açık soru işareti bırakmamaktadır. Panzehir filminde de en son ki sahne de dahil hiçbir şeyin ucunun açık bırakılmadığı görülmektedir. Örnek vermek gerekirse; şehrin diğer iki mafyasını ve Ferit'i öldüren Kadir'i, sabah saatlerinde gün ağarmaya yakın aynı binanın çatısında Kara Cemal ile yüzleştiğini görülmektedir. Bu sahnede Kara Cemal Kadir'e babasına verdiği söz neydi diye sorar, bu sözün ne olduğunu Kara Cemal'e söylemese bile seyirciye bu bilgi geri dönüşle verilmektedir. Dolayısıyla sözü edilen filmin kapalılık sergilediği söylenebilir.

5.3.6. Haz Alma:

Haz seyircinin bir filmde gerçek dünyadan kaçmalarını sağlamak ve görmek istedikleri olayların bütünü olarak ifade edilmektedir. Ayrıca bu hazzı bazen film içerisindeki çıkmazlar, ayrılıklar, işkenceler verirken bazen de kavuşmalar ve iyileşmeler verebilmektedir. Filmde genel itibarıyla sürekli bir çıkmaz, zorluk, engel, özlem (aile, zaman, aşk) gibi duygular bulunmakta ve bunlar seyirciye heyecan hazzını vermektedir. Filmin sonunda zehirli durumdan iyileşmeye dönüşüm vardır bu da mutluluk hazzı vermektedir. Fakat sevgiliye kavuşamama edimini de içinde barındırmaktadır.

5.3.7. Kurgusalılık:

Sinema öncelikle imgelerin artarda sıralanması üstüne oturan bir sanat olup bu imgeler düzenlenerek bir söyleve dönüştürülmektedir (Metz, 2012, s. 85). Film içerisinde bir olay seyirciye zor olarak gösterilirse seyirci o filmde alması gereken duyguyu alamamakta ve bu hususta monotonluk hareketli bir kurgu ile aşılabilmektedir. Analizi yapılan

filmde olayların ve yaşananların büyüklüğü (Elsa, Polis, hizmetçi tarafından yaşananların, cemil emminin yanındaki hizmetçiye Kadir'in milyarlar vermesi her hizmetçinin yaşayacağı bir durum değildir) gerçek hayatta olan veya olacakların üzerinde seyretmektedir. Ses, ışık, kullanılan kostümler, silahlar seyircideki haz ve filme bağlılığı sürekli yüksek tutmaktadır.

SONUÇ

Klasik anlatı sinemasını modern anlatı sinemasından ayıran birtakım özellikler vardır. Söz konusu bu farklılık, bu iki anlatıdan herhangi birisi içinde kategorize edilen sinema filmlerinin analizinin hangi kuram modelleriyle yapılacağını da belirleyicisi olmaktadır. Analizi yapılacak bir filmin hangi kategoride yer aldığı saptandıktan sonra bu defa hangi modelle irdelenmesi gerektiği kararı verilmelidir. Bu doğrultudan bakıldığında bu çalışmada klasik anlatı yapısına sahip olduğu belirlenen Panzehir filminin Tzvetan Todorov'un yapısal analiz yöntemi olan beş aşamalı anlatı dizilimi modeli üzerinden öykünün analizi, Peter Wollen'ın geleneksel anlatı şeması üzerinden ise öykü teknikleri analizi yapılmıştır.

Klasik anlatı filmlerini çağdaş anlatı filmlerinden ayıran birtakım özellikler bulunmaktadır. Bu özellikleri analiz etmek için birden fazla metot da bulunmaktadır. Analizi yapılan Panzehir filminde de bu özellikler uygulanan metot yoluyla deşifre edilmiştir. Öyle ki filmin öyküsü incelendiğinde başlarda bir denge olduğu, bu dengeyin ilerleyen süreçte bozulduğu, bozulan bu dengeyi kahramanın fark etmesi ve dengeyi yeniden kurmak için engelleri aşmaya çalışması ve nihayetinde bir denge kurması Todorov'un klasik anlatı kuramının filmde işlerliğini göstermekle birlikte filmin klasik anlatı özelliklerine sahip olduğunu da göstermektedir. Sahneler arası neden sonuç ilişkisi bulunması nedeniyle film anlatı geçişkenliğine sahiptir. İzleyici ana karakterle özdeşleşme kurmaktadır. Filmde kullanılan müzik ve ışık doğal öğelermiş gibi kurgulanmıştır. Seyirciye doğal bir ortamdaymış gibi sunulan sahneler tekli diegesis varlığından söz ettirmektedir. Sahnelerin sonunda bir yere varılmaktadır ve açık uç bırakılmamaktadır. Yani kapalılık söz konusudur. Haz alma ve kurgusalılık da kendini belli eden öğeler arasında yer almaktadır. Tüm bunlar klasik anlatı sinemasının yapı taşlarını oluştururken aynı zamanda filmde de kendine yer bulmaktadır. Buna göre analizi yapılan Panzehir filminin, hem Todorov'un beş aşamalı denge modeliyle hem de Wollen'ın geleneksel anlatı şeması modeliyle incelendiğinde klasik anlatı yapısını bünyesinde barındırdığı görülmektedir.

KAYNAKLAR

- Abisel, Nilgün. Popüler Sinema ve Türler. İstanbul: Alan Yayıncılık, 1999.
- Acar, Nihal. «Sinemada anlatı Türleri ve Neoformalist Taklaşımın betimlenmesi: Labirent Filmi Analizi.» Elektronik Cumhuriyet Dergisi, 2021: 66-86.
- Adanır, Oğuz. Sinemada Anlam ve Anlatı. Ankara: Say Yayınları, 2012.
- Algül, Mustafa. «Anlatı içinde anlatı: “Into the Woods (Sihirli Orman)” filminin permasalı anlatıları içindeki gezis.» Etkileşim, 05 04 2021: 128-149.
- Altundağ, C.Sinan. «Türk Sinemasında Anlatı-Kurgu İlişkisi: 9 ve Yazı-Tura Filmlerinin Anlatı-Kurgu İlişkisi Açısından İncelenmesi.» 2006.
- Bağır, Mehmet. «Aristoteles’in Mimesis Ve Katharsis Kavramları Üzerinden Bir Film İncelemesi: Dogville.» Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya Ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi , 2018: 36-55.
- Clarke, James. Sinema Akımları Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler. Çeviren Çağdaş Eylem Babaoğlu. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2012.
- Daniel Chandler, ve Rod Munday. Medya ve İletişim Sözlüğü. Çeviren Babacan Taşdemir. İstanbul: İletişim Yayınları, 2018.
- David Bordwell, ve Kristin Thompson. Film Art An Introduction. USA: The McGraw-Hill Companies, Inc.,, 2006.
- Demir, Ö. «Christopher Nolan Sinemasında Klasik Anlatı Tekniklerinin Kullanımı: Inception Filmi Örneği.» Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 2019: 568-588.
- Dervişcemaloğlu, Bahar. Anlatıbilime Giriş. İstanbul: Dergah Yayınları, 2014.
- Evliyaoğlu, Saliha. «Anlatının Temel Kavramları ve Sinema.» Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 29 03 2020: 345-384.
- Göker, Neslihan. «Klasik Sinemanın Mimetik Estetiğine Karşı Godartyen Anlatım.» II. Uluslararası Sanat, Estetik Sempozyumu ve Sergisi. Elazığ: Asos Yayınevi, 2018. 221-236.
- Günay, Ömer Lütfi. «Geleneksel Anlatı ve Modern Sinema Anlatısı: ‘the mummy’ (mumya) ve ‘amour’ (aşk) Filmlerinin Dramatik Çözümlemeleri.» Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Kongresi. Kocaeli, 2016.

- Gürkan, Hasan, ve Rengin Ozan. «Butterfly Effect Filmi Örneğinde Karşı Sinemanın Hollywood'da Dönüşümü.» Global Media Journal: TR Edition, 2014: 154-184.
- İpek, Özgür. «Peter Wollen'in Karşı Sinema Kavramı.» Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 2017: 72-87.
- Işıkman, Nihan Gider. «Dziga Vertov.» Sinema Kuramları I içinde, yazar Zeynep Özarslan, 133-150. İstanbul: Su Yayınevi, 2015.
- Metz, Christian. Sinemada Anlam Üstüne Denemeler. İstanbul: Hayalperest Yayın Evi, 2012.
- Mutlu, Erol. İletişim Sözlüğü. İstanbul: Ütopya Yayınları, 2016.
- Nutku, Özdemir. Dram Sanatı. İzmir: Dizgi Ticaret Matbaacılık, 1983.
- Oluk Ersümer, Ayşen. Klasik Anlatı Sineması. İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 2013.
- Parsa, Alev Fatoş. «Sinema Göstergebiliminde Yapısal Çözümleme Sinemasal Anlatı Sunumu Ve Kodlar.» Nwsa-New World Sciences Academy 6 (2011): 614-630.
- Sözen, Mustafa. «Klasik Anlatı Sinemasında Öykü Kişisi, Yapısal Tasarım Ve Örnek Çözümlenmeler.» Erciyes İletişim Dergisi, 2009: 82-99.
- Şardağı, Emine, ve Ayhan Yılmaz. «Anlatı Kuramı ve Reklamda Kullanımı: Anlatı Analizi Çerçevesinde Bir İnceleme.» Malepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 2017: 88-133.
- Şener, Sevda. Yaşamın Kırılma Noktasında Drama Sanatı. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılığı, 1997.
- TDK. Türkçe Sözlüğü. Ankara, 2011.
- Todorov, Tzevetan. Yazın Kuramı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1995.
- Topçu, Aslıhan Doğan. «Sinema ve Zaman: Geleneksel(Klasik) Anlatı ve Çağdaş Anlatı Filmlerinin Zamanın Kullanımı ve Anlatısal Yapı ile İlişkileri.» Sinemada Anlatı ve Türler içinde, yazar Fatma Dalay Küçük Kurt ve Ahmet Gürata, 49-93. Ankara: Vadi Yayınları, 2004.
- Tuğan, Nuray Hilal. «Günümüz Sinemasında Geleneksel Anlatı: Marsh (2015-Ridley Scott) Filminin Dramatik Yapısı.» Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2018: 125-147.

- Uğur, İlkay, ve Mehmet Yılmaz. «Karşı Sinema Perspektifinden Godard Sineması Ve ‘Serseri Aşıklar’ Film Örneği,» Odü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (Odüsobiad) 6, no. 14 (2016): 206-219.
- Uğur, Ufuk, ve Sezen Altay. «Metinlerarasılık Bağlamında Fantastik Türk ve Amerikan Sineması: Drakula.» Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitü Dergisi, 2018: 89-116.
- Ünal, Yörükhan. Dram Sanatı ve Sinema: Klasik Anlatı Yapısının Kökenleri. İstanbul: Hayal Perest Yayınevi, 2015.
- Wollen, Peter. Sinemada Göstergeler ve Anlam. İstanbul: Metis Yayınları, 2014.
- Yaren, Özgür. «Sinemada Anlatı Kuramı.» Sinema Kuramları II içinde, yazar Zeynep Özarslan, 167-192. İstanbul: Su Yayınları, 2016.
- Yılmaz, R.Ayhan. «Anlatı Kuramı ve Reklamda Kullanımı: Anlatı Analizi Çerçevesinde Bir İnceleme.» Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 2017: 88-133.
- Yücel, Tahsin. Anlatı Yerlemleri. İstanbul : Yapı Kredi Yayınları, 1993.

1960'LARIN TEKNOLOJİSİ VE 2001: A SPACE ODYSSEY FİLMİNİN MİMARLIK ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

• Prof. Dr. Neşe ÇAKICI ALP*

ÖZET

Hızla gelişen teknolojik ilerlemeler ve sanatsal ifadelerin kavşağında, 1968 yılında S. Kubrick tarafından yönetilen ve A. C Clarke'ın etkileyici anlatısı "The Sentinel"ın sinematik bir uyarlaması olarak sunulan "2001: A Space Odyssey," derinlemesine insan evrimi, teknolojik ilerleme ve yapay zeka gibi alanları keşfeden özgün bir bilim kurgu filmidir. Film, çığır açan görsel yenilikler ve fütüristik mekan ve yaşam tasvirleri üzerine kurulmuştur. Makalede, bilgisayar destekli tasarım (CAD), bilgisayar destekli üretim (CAM), kinetik mimarlık ve yapay zeka (AI) alanlarındaki gelişmelerle, aynı dönemde üretilen bu bilim kurgu filmi, bu alanlar üzerinden incelenmektedir. İncelemelerle 2001: A Space Odyssey" filmiyle fütüristik temaların ve teknolojik öngörülerin çağdaş mimari ve ilgili teknolojilerle nasıl etkileşime girdiğinin ve filmin günümüzde görünen mimari etkilerinin ortaya koyulması amaçlanmaktadır. Dolayısıyla, filmin çağdaş mimari üzerindeki potansiyel etkileri ve yansımaları ele alınmaktadır. Ayrıca benzer konuları barındıran ve sonraki yıllarda vizyona giren filmler örneklenmektedir. Kuram, görselleştirme ve modellemeler sürekli birbirlerinden beslenirler. Filmler, bilim ve sanatın entegrasyonu ile geleceğe vizyoner katkılar yapmanın yollarını da göstermektedir. Bu perspektiften film incelendiğinde filmin yüksek teknoloji ile üretilen birçok mimari yapı tasarımı, inşaat veya donanımı için bir ilham kaynağı olabildiği görülmektedir. Sonuç olarak, sinemanın bilimden ilham alan anlatılarıyla bugüne ve geleceğe vizyoner katkılar yapabileceğine işaret edilmektedir.

Anahtar kelimeler: 2001: A Space Odyssey, Bilgisayar destekli çizim teknolojileri (CAD), Mimari üretim teknolojileri (CAM), Kinetik mimari, Yapay zeka.

* Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, nesecakici@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-7626-9212

THE TECHNOLOGY OF THE 1960'S AND THE IMPACT OF 2001: A SPACE ODYSSEY ON ARCHITECTURE

• Prof. Dr. Neşe ÇAKICI ALP*

ABSTRACT

At the intersection of rapidly advancing technological progress and artistic expressions, “2001: A Space Odyssey,” directed by S. Kubrick in 1968 and presented as a cinematic adaptation of A. C Clarke’s compelling narrative, “The Sentinel,” is an original science fiction film that delves into profound aspects of human evolution, technological advancement, and artificial intelligence. The film is built upon groundbreaking visual innovations and depictions of futuristic spaces and life. In this article, the science fiction film “2001: A Space Odyssey” is examined through the lenses of computer-aided design (CAD), computer-aided manufacturing (CAM), kinetic architecture, and artificial intelligence (AI) developments that emerged during the same period. These analyses aim to uncover how futuristic themes and technological predictions from the film interact with contemporary architecture and related technologies. Thus, the article seeks to reveal the potential impacts and influences of the film on contemporary architecture, as well as its manifestations in the present day. Additionally, films released in subsequent years that explore similar topics are provided as examples. Theory, visualisation, and modelling continuously nourish each other. By integrating science and art, films also demonstrate ways to make visionary contributions to the future. When examined from this perspective, the film reveals itself as a source of inspiration for many architecturally designed, constructed, or equipped high-tech structures. In conclusion, cinema’s narratives inspired by science can provide visionary contributions to the present and the future.

Keywords: 2001: Space Odyssey, Computer-aided drawing (CAD), Computer-aided manufacturing (CAM), Kinetic architecture, Artificial intelligence.

* Kocaeli University Architecture and Design Faculty, Architecture Department, nesecakici@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7626-9212

1. GİRİŞ

Yönetmenliğini Stanley Kubrick'in yaptığı, yazar Arthur C. Clarke'ın "The Sentinel" adlı kısa öyküsünden yararlanılarak yapılan 2001: A Space Odyssey adlı film 1968 yılında gösterime girmiştir. Film yapıldığı zamanın, çok öncesinden primat yaşamdan başlayarak, yapıldığı zamanın çok ötesine bir zaman içinde, uzayda yaşananları anlatarak devam eden bir bilimkurgu eseridir hatta bu film bir bilim kurgu değil aynı zamanda bir felsefe ve var oluş tartışmasıdır.

Film, insanın evrimini, teknolojiyi, yapay zekayı ve bunların tematik unsurlarını işlemekte ve öncü görsel efektleri ve içerdiği gerçeküstü betimlemeleri ile bilimsel olabirliliği realize etmektedir. İnsanlığın şafağı, Aya yolculuk, Jüpiter'e yolculuk ve Jüpiter ve sonrası olmak üzere film dört ana bölümden oluşmaktadır.

Filmin ilk bölümü olan, insanlığın şafağı kısmında, insanoğlunun evriminin başlangıcı primitif yaşamdan başlayarak geleceğin insanlarına ithafen insanlığı anlatmaktadır. İkinci kısım olan ay yolculuğunda ise, uzay yolculuğu anlatılmaktadır ki burada ilginç olan, daha aya çıkılmamışken bu filmde uzay hakkında detaylı görüntülerin gösteriliyor olmasıdır. Hatta Film gösterime girdikten birkaç ay sonrasında Armstrong ayın yüzeyine inmiştir. Filmin üçüncü bölümünde ise, Jüpiter'e yapılan yolculuk esnasında uzay aracındaki yaşam anlatılmaktadır. Bu noktada bir yapay zeka figürü olan HAL 9000 devreye girmekte ve HAL üstünden, insan-makine ilişkisi ve olası yapay zeka tehlikesi anlatılmaktadır. Bu film ile, 1968 yılında, günümüzde sıklıkla kullandığımız teknolojiler, robot kol, tablet, görüntülü görüşme, yapay zeka vs. beyazperdeye aktarılmıştır. Dördüncü bölümde ise, film gerek yapıldığı zaman gerekse bugünkü zamanda çözülmesi ve cevap bulması bir hayli zor; varoluş, evren, sonsuzluk gibi kavramları, yine anlaşılması zor sahneler ile perdeye yansıtmaktadır.

Literatürde, bilim kurgu filmlerinin mimarlık ve teknoloji bağlamında değerlendirildiği birçok çalışma yapılmıştır (Ertem, Ü. 2010, Tong, B. 2005 Bektaş, E. 2017, Ünver, B. 2015, Kale, G. 2004, Ünver, B. 2020, Ayyıldız, S., & Müştak, S. 2016). Yapılan bu çalışmalar özellikle mekan kurgusu ve çözümlemesi üzerine çeşitli değerlendirmeler yapmaktadırlar. Bu inceleme yazısında, daha önce yapılan çalışmalardan farklı olarak, o zamanki mimaride ve mimarlık biliminde yaşanan bilimsel gelişmeler paralelinde, 2001: A Space Odyssey bilimkurgu filmi irdelenmiş ve günümüz mimarisine olası yansımaları değerlendirilmiştir. Değerlendirmeler, bilgisayar destekli çizim teknolojileri (CAD), kinetik mimari, mimari üretim teknolojileri (CAM) ve yapay zeka başlıklarında yapılmıştır.

2. 1960'LARDAKİ BİLİMSEL GELİŞMELERİN 2001: A SPACE ODYSSEY FİLMİNDEKİ FÜTÜRİSTİK YAKLAŞIMA ETKİSİ

Fütüristik yaklaşım, geleceğe dair öngörüler ve yenilikçi fikirlerle mevcut durumu aşarak ilerlemeyi amaçlayan bir perspektiftir (Marinetti, F. T., & Apollonio, U., 1909). Kubrick 2001: Space Odyssey filmi ile, dönemin çok ötesinde fütüristik mekanlara ve öğelere sahip bir film yapmıştır. Ancak film değerlendirilirken o dönemdeki, mimari mekan üzerine yapılan fütüristik çalışmalar, yazılan kitapları ve bilimdeki gelişmeleri de beraberinde incelemek doğru olacaktır zira filmin gösterime girdiği 1960'larda mimaride de fütüristik gelişmeler yaşanmıştır.

Nicolas Negroponte (2014), 1960'larda gelişen bilim ışığında, mimaride yaşanan fütüristik gelişmeleri dört ana başlıkta değerlendirmiştir. Bunlar; bilişim alanındaki değişimler, yapay zeka, bilgisayar destekli tasarım ve Robotiktir ([http1](http://1)). Branko Kolarevic ve Parlac (2015) ise, 1960 ve 1975 arasında mimaride yaşanan fütüristik ve teorik değişikliklerin, Gordon Pask Conversation Teorisi ile başlayan bir süreç olduğunu ve sonra Cedric Price'in Öngörülü Mimarlık Teorisi (Anticipatory Architecture Theory) ile pekiştirdiğini, sonrasında Nicholas Negroponte'nin (1975)'te yazdığı Soft Architectural Machines kitabındaki teorilere ve son olarak Eastman'ın, 1972 de ortaya attığı "Adaptive-Conditional Architecture" yaklaşımı ile devam ettiğinden bahsetmektedir (Kolarevic, B., & Parlac, V. 2015). Sırasıyla bu gelişmeler incelenecek olursa; Gordon Pask'ın iletişim teorisi (Conversation Theory), Pask'ın kendi işi dışında ilgi göstermiş olduğu bir araştırmadır. Teori sibernetik ve mantıksal iletişimin bir arada çalışmasını öneren bir araştırmadır. Günümüzün yapay zekâ kavramının çıkış noktalarındandır. Pask bu teori sayesinde bilginin yapısını bulmayı hedeflemiştir. Genel olarak bilişimciler için değerli bir epistemolojik çalışmadır. İlk olarak insanın makina ile olan ilişkisi sonra insanın makinasını kullanarak diğer kişilere ulaşmasını son olarak da etkileşimde bulunduğu makina ile diğer makineler ile iletişim kurmayı anlatmaktadır (Pask, 1976). Örneklemek gerekirse insan makina ilişkisi; bilgisayarda yazı yazmak olarak anlatılabilir, insanın kendi makinesini kullanarak diğer insanla iletişime geçmesine ise; pandemi esnasında da sıkça iletişim için kullandığımız yöntemler (whats app messenger zoom vs.) örnek gösterilebilir. Ve son olarak insanın bir makine yardımı ile uzaktaki başka bir makine ile iletişime geçerek ona bir iş yaptırmasıdır ki günümüzdeki karşılığı, nesnelerin interneti kapsamında kullanılan ve ticarileşen bir iletişim türüdür ki Pask tüm bunları 1967 yılında gündeme getirmiştir. Filmde ise tüm bu teoremler tıpkı Gordon Pask'ın anlattığı gibi makineler üzerinden realize edilmiştir. Cedric Price'in Öngörülü Mimarlık teorisi (Anticipatory Architecture Theory) ise, uyarlanabilir, geçici yapıların tercih edildiği "hesaplanmış belirsizliğe" dayandırılmaktadır. Öngörülü bina tasarlayan bir mimarın

insanlara, kendi çevrelerini şekillendirmek için kontrol özgürlüğü vermesi gerekmektedir. Ona göre tüm binalar kullanım değişikliğine izin vermelidir (Hughes ve Sadler, 2013). Nicholas Negroponte (1975), *Soft Architectural Machines* adlı kitapta ilk kez tepkimeli (responsive) yani kinetik mimariden bahsetmiştir. Kitapta, tepkimeli mimari, en basit biçimde, çevreye kinetik bir tepki gösteren, ancak hiçbir aracılık yapmayan bir alan olarak tanımlanmaktadır. Bilgiyi genel ortamından emer ve ona yanıt verir, ancak insanların aktif olarak davranışlarından etkilenmez. Bu pasif tepki doğrudan etkileşim ya da istihbarata izin vermez (Negroponte, 1975). “Adaptif-Koşullu Mimarlık”, Chuck Eastman tarafından 1971 yılında geliştirilen bir kavramdır. Bina tasarımına ve mimarisinde farklı bir yaklaşımı ifade etmekte ve bir binanın zaman içinde ihtiyaç duyabileceği olası değişiklikleri ve uyum sağlama durumlarını dikkate almaktadır. Kısaca bu yaklaşım, binaların esnek ve uyumlu olacak şekilde tasarlanması gerektiği ve geniş bir kullanım ve işlev yelpazesine uyum sağlayabileceği fikrine dayanmaktadır. Bunun içinde yapılar tasarlanırken ve inşa edilirken, sensörler, kontroller ve arayüzler kullanılmasının doğa ve insan ile etkileşimli olarak hareket edebilen ortamlar yaratabileceğinden bahsetmektedir (Eastman 1972).

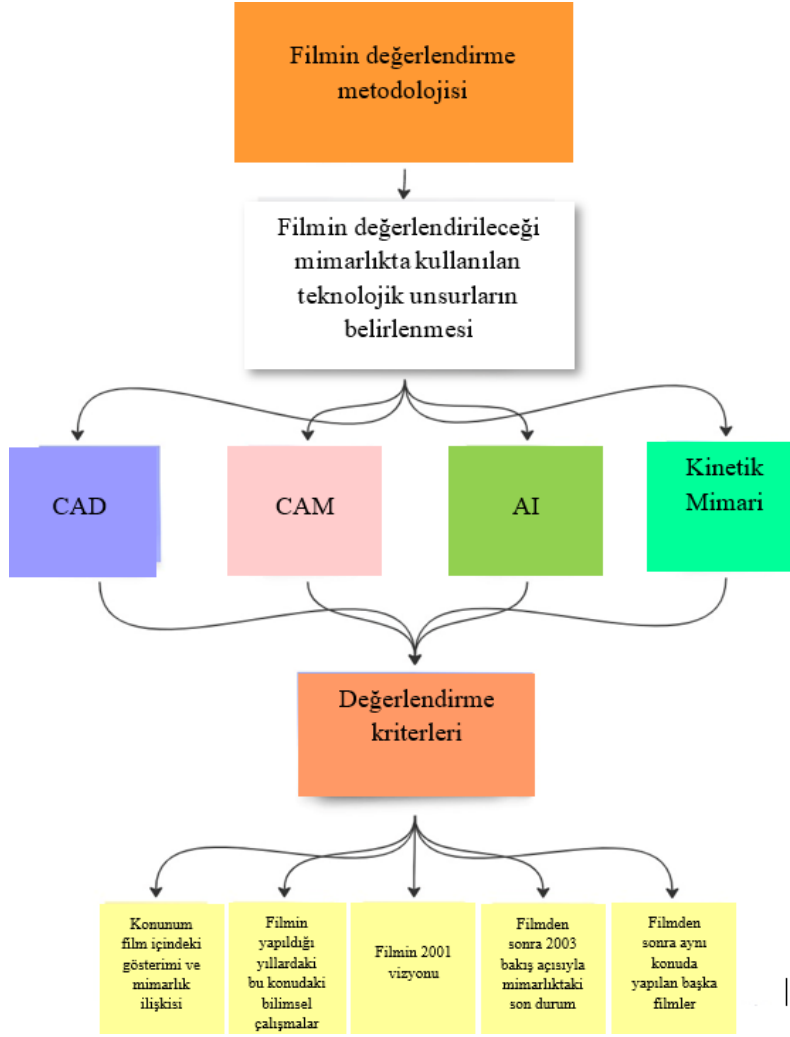
Yukarıda da bahsedildiği üzere şu an pratikte mimari mekânların tasarlanmasında kullanılan sayısal yöntemlerin birçoğunun teorileri 1960’larda geliştirilmiş ve sonrasında da araştırmalar bu yönde büyük bir hızla artış göstermiştir. Bu bilimsel araştırmalara dayalı teoriler ve çalışmalar ile bilgisayar destekli çizim teknolojilerinde, üretim teknolojilerinde, etkileşimli kinetik yapılarda ve yapay zeka alanlarında da çok büyük gelişmeler ve değişimler yaşanmıştır. Bu değişimler, bu alt başlıklarda film üzerinden incelenmiştir.

3. DEĞERLENDİRME

3.1. Metodoloji

Öncelikle film detaylı olarak incelenmiş ve içinde yer alan ve mimarlıkta kullanılan teknolojik unsurlar belirlenmiştir. Belirlenen bu unsurlar aşağıda belirtilen değerlendirme silsilesi ile metne aktarılmıştır (Şekil 1).

1. Konunun film içinde gösterimi ve mimarlıkta kullanımı.
2. Filmin vizyona girdiği yıllardaki bu konularda yapılan bilimsel çalışmalar.
3. Filmin 2001 vizyonunun gerçekleşip gerçekleşmediği.
4. 2023 bakış açısıyla bu teknolojik unsurlarda yeni kaydedilen gelişmeler ve ilerlemeler.
5. Bu unsurları kendine konu alan diğer filmler.



Şekil 1. Değerlendirme metodolojisi.

3.2. Belirlenen Teknolojik Unsurlar

Film izlendikten sonra, mimarlık alanında da oldukça önemli bir yere sahip olan teknolojik unsurlar ele alınmıştır. Bu unsurlar arasında, çeşitli tasarım işlemlerinin bilgisayar programları ve dijital araçlar kullanılarak çizilmesine ve gerçekleştirilmesine olanak sağlayan bilgisayar destekli tasarım (CAD), tasarlanmış nesnelerin üretim süreçlerinin otomatikleştirilmesi veya kontrol edilmesine olanak sağlayan bilgisayar destekli üretim (CAM) ile, mimari tasarımda fiziksel hareketin ve dinamizmin kullanıldığı kinetik

mimarlık ve bilgisayar sistemlerinin insana benzer zeka işlevlerini gerçekleştirebilmesini sağlayan yapay zeka unsurları bulunmaktadır. Bu unsurlar, değerlendirme kriterleri üzerinden detaylı bir şekilde incelenmiştir.

3.2.1. CAD yazılımının gelişimi ve film üstünde CAD okuması

Konunun film içindeki CAD gösterimi ve mimarlıkta kullanımını incelendiğinde, filmde kullanılan dijital ekranların hemen hemen tümünde sayısal temsil örneklerini gösteren grafiksel çizimler bulunmaktadır (Görsel 1). Sayısal temsil araçlarının gelişimi bilgisayar destekli çizim (computer aided drafting (CAD)) yazılımlarının gelişimine paralel bir gelişim göstermiştir ki bu gelişimin filmin yapım yılıyla aynı zaman aralığı içinde olduğu anlaşılmaktadır.



Görsel 1. Film 1:00 aralığında ekrana yansıyan sayısal temsil örneği olan çizim görüntüleri (Kubric, 1968).

CAD yazılımlarındaki gelişim ise, bilgisayar bilimlerinde, tasarım kuramlarında, biliş bilimindeki gelişmelere paralel olarak giderek yaygınlaşmış ve gelişmiştir. Aşağıda kronolojik olarak CAD yazılımlarındaki bu gelişmeler sıralanmıştır.

1950'li yılların ortalarında ilk bilgisayar grafik sistemi, Amerikan Hava Kuvvetleri için MIT'nin Lincoln Laboratuvarında SAGE (Semi Automatic Ground Environment) adı ile bir hava savunma projesinde kullanılmıştır. Bu sistem bilgisayarla işlenen radar verilerini gösteren ekranlardan oluşmaktaydı (Görsel 2). 1956'da CAD iş istasyonu olarak bilinen makine, grafik girdi aracı ve çok pencereci görüntüden (multi-window display) oluşmakta ve üç boyutlu görüntü verebilmekteydi.

1957'de ise, CAD (Bilgisayar Destekli Tasarım) / CAM (Bilgisayar Destekli İmalat) sistemlerinin babası olarak da bilinen Patrick J. Hanratty bilgisayar destekli tasarım için öncü katkılarda bulunmuş ve ilk ticari nümerik-kontrollü programlama dili PRONTO'yu geliştirmiştir. Günümüzde mevcut olan tüm 3B mekanik CAD/ CAM sistemlerinin %70'inin kökleri Hanratty'nin bu orijinal koduna dayanmaktadır (Sanders, 2008).

1964 yılında, CAD endüstrisinin başlangıcının ilk adımı olan Sketchpad projesi hayata geçirilmiştir (Sutherland, 1964). Bu proje Ivan Sutherland tarafından, TX-2 model bir bilgisayar kullanılarak MIT'de tamamlanmıştır (Görsel 3).



Görsel 2. SAGE, kullanıcı ara yüzü (<http2>).



Görsel 3. 1963: Sutherland'ın geliştirdiği Sketchpad yazılım ekran görüntüsü (<http3>).

1964, ITEK, “Elektronik Çizim Makinesi” (The Electronic Drafting Machine (EDM)) adlı CAD yazılım araştırma sistemini geliştirmiştir. Giriş komutları, elektronik ışıklı kalem ile girilmekte ve grafik ekranı yenilemek için büyük bir disk bellek kullanılmaktaydı (Fallon, 1998).

1966'da, McDonnell Douglas tarafından, McAuto adlı firma, farklı geometri problemlerini çözmek için CADD adlı patentli CAD programını tanıtmıştır. Program yalnızca çok pahalı IBM bilgisayarlarında çalışabilmekteydi (Lavick, 1976).

1969' da ise, çok fazla şirket ilk ticari CAD'lerini tanıtmaya başladı. Örn. Applicon, Auto-trol, Computervision (ilk ticari CAD sistemini Xerox'a sattı), Evans & Sutherland, MAGI (ticari 3B CAD Syntha Vision), McAuto, SDRC ve United Computing.

1980lerden sonra kişisel bilgisayarların artması sonucu CAD programları mimarlıkta yaygın bir biçimde kullanılmaya başlandığı düşünüldüğünde, Filmin 2001 yılı için gerçekçi bir vizyon çizdiği ve filmde izlediğimiz CAD görsellerinin temelini bilimde ve teknolojide yaşanan bu gelişmelerin ışığında ve bilgisi dahilinde kurgulandığı aşıkardır. Bu noktadan günümüz teknolojisine bakacak olursak, 1960'lardan başlayan ve filmin birçok sahnesinde çizim ekranlarında gösterilen CAD teknolojileri ve mimari de sayısal temsil günümüzde sanal, artırılmış ve karma gerçeklik olarak gelişimini sürdürmektedir. Gelinen son noktada artık diğer başka sektörlerde olduğu gibi mimaride de genişletilmiş gerçeklik (Extended Reality (ER)) teknolojileri (sanal gerçeklik (VR), artırılmış

gerçeklik (AR) ve karma gerçeklik (MR)) ile çizimleri holografik olarak gerçek fiziksel çevrede çeşitli giyilebilen teknolojiler ile deneyimleyebilmekteyiz. Benzer olarak da filmler bu teknolojilerden eş zamanlı olarak yararlanmakta ve vizyona sunmaktadırlar.

Film endüstrisi açısından bakacak olursak, 2001: Space Odyssey filminden sonra CAD teknolojileri birçok filmde karşımıza çıkmaktadır. Örnek verecek olursak, Tron (1982), War Games (1983), The Net (1995), The Matrix (1999), Antitrust (2001), Minority Report (2002), Her (2013), Ex Machina (2014), The Circle (2017) ve Ready Player One (2018) adlı filmlerde benzer olarak film örgüsünde bilgisayar destekli tasarım önemli bir unsur olarak kullanıldığı ama CAD teknolojilerinin odak alınmadığı bilinmektedir. The Lawnmower Man (1992), The Last Starfighter (1984), The Social Network (2010), Jobs (2013), The Founder (2016) ve Blade Runner 2049 (2017) adlı filmlerde ise öncelikle CAD'e odaklanılmakta, aynı zamanda başka temalar ve olay örgüsü öğeleri de içerdikleri bilinmektedir.

Ready Player One (2018) ve Tron (1982) gibi filmler CAD yanı sıra 3 boyutlu temsil araçlarından olan genişletilmiş gerçeklik (XR), yani sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve karma gerçeklik (MR) gibi teknolojilere de odaklanmışlardır. Bunlar sadece birkaç örnek, ancak genişletilmiş gerçeklik ve toplum üzerindeki potansiyel etkisini keşfeden pek çok film mevcuttur.

3.2.2. CAM gelişimi bilimi, tasarım teorisi ve filmde bilişsel bilimdeki gelişmelerle paralel bir tarih

Konunun film içindeki CAM gösterimi ve mimarlıkta kullanımını incelendiğinde, Filmde uzay aracının tamiratu için kullanılan kapsülleri ve ona eklenmiş robot kolları görmekteyiz (Görsel 4). Benzer olarak, günümüzde de robotik kollar yapı üretiminde sıkça kullanılmaya başlanmıştır (Görsel 5).

Üretim serüvenini, insanlığın ilk döneminden başlayarak inceleyen Alvin Toffler'in "Üçüncü Dalga" adlı kitabı üretim sürecine iyi bir çerçeve çizmektedir. Kitap, insanlık tarihi boyunca üretimi insani gelişme temelinde kategorize ederek analiz etmekte ve insanlığın en eski döneminden başlayarak üç farklı üretim aşamasını özetlemektedir. Birinci dalga olarak da bilinen ilk aşama, Neolitik Devrim'in ardından avcı-toplayıcı bir toplumdaki tarım toplumuna geçişi belgelemektedir. İkinci dalga, toplumun endüstriyel bir topluma dönüşmesine yol açan sanayi devriminin tetiklediği hızlı sanayileşme dönemini işaret etmektedir. Son olarak üçüncü dalga, sanayi devriminden sonraki geçiş dönemi olan ve yaygın olarak bilgi çağı olarak adlandırılan mevcut üretim aşamasını temsil etmektedir (Toffler, 2022). Benzer olarak Mario Carpo'da (2017), üretim gelişimini üç ayrı kategoride incelemektedir; el yapımı (Hand making), makine yapımı (Machine

making) ve dijital yapım (Digital making) (Carpo, 2017). Sayısal üretim araçlarının çoğu tasarlanan ürünün bilgisayar dosyasında tasarlanmış hali ile yani tasarlandığı gibi değişikliğe uğramadan üretilmesi için gerçekleştirilmektedir. İçinde bulunduğumuz bu dijital çağda artık mimari yapım endüstrisinde de bilgisayar destekli üretim araçları kullanılmaktadır. Bu araçlar CNC, lazer kesici, 3d printerlar ve robot kollar olmak üzere ayrılabilir.

Bu araçlardan robot kolun filmin çekildiği tarihi baz alarak gelişimini, filmde de kullanıldığı için anlatacak olursak, Robotiğin babası olarak adlandırılan George Charles Devol, 1954'te ilk endüstriyel robot olarak kabul edilen Unimate'i icat etmiştir (Bogue, 2013). 1964'te ise, Victor Scheinman, bilgisayar kontrollü montaj yapabilen ilk all-electric 6 eksenli mekanik manipülatör olan Stanford Arm'ın mucidi olmuştur. Scheinman, PUMA (Programmable Universal Machine) adı ile bu kolu, günümüzde hemen hemen her endüstri uygulamasında kullanılan robot kol olarak ticarileştirmiştir (Coelho ve diğ. 2010).

İnşaat yapımında robot kolların kullanımı ise 70'li yılların başında Japonya'da başlamıştır. Otomobil üretim süreçleri, gemi inşaatı ve kimya endüstrisinden alınan fikirler inşaat sektörüne uyarlanmıştır. Bir otomobil firması olan Toyota yapım süreçlerinin otomasyonuna öncülük etmektedir. Robotlar püskürtme, beton yumuşatma, malzeme dağıtma, tavana ekipman montajı, kalıp montajı, cephe montajı, boyama ve benzeri özel görevleri yerine getirmek üzere şantiye alanlarına getirilmiştir (http5).

Günümüzde ise, tıpkı filmdeki gibi, bina tasarım ve inşa aşamasında çok sayıda robot kol uygulaması mevcuttur. Mimarlık eğitim alanında da farklı denemeler yapılmaktadır. Bu çalışmaların büyük bir çoğunluğu, ETH Zürih'ten Gramazio Kohler araştırma grubu ve Stuttgart Üniversitesi'nden Achim Menges ve bağlı olduğu çalışma grubu tarafından gerçekleştirilmektedir (Willmann ve diğ. 2015; Melenbrink ve diğ. 2020).



Görsel 4. Filmden tamirat için kullanılan kapsüller ve ona eklenmiş robot kolları görmektedir (Kubric, 1968).



Görsel 5. Bugün yapı üretiminde kullandığımız robot kollar t(http4).

Robotlar ile inşa edilen binalara en güzel örnek, COOP HIMMELB(L)AU Wolf D. Prix ve Partner tarafından Çin'de Museum of Contemporary Art & Planning Exhibition binası gösterilebilir (Görsel 5). Bina tamamen robotlar ile üretilecek şekilde tasarlanmıştır (http6).

Mimaride CAM teknolojilerini kullanmak; mekanı ve malzemeyi yeniden farklı olasılıklar üzerinden düşünmeyi, yeni ve farklı detay çözümleri elde etmeyi, statik ve dinamik açıdan malzemenin sınırlarının zorlanmasını, farklı malzemelerin yapım sürecine dahil edilmesini (hidrolik sistemlerle desteklenen polyester malzemeler, vb.), algoritmalar ile denetlenen fiziksel çevre olaylarının tasarıma yansıtılmasını, daha iyi bir çevre yaratmayı ve dijital fabrikasyon sınırlarını test etmeyi sağlarken aslında en önemli kullanım nedeni, tasarımın tasarlandığı şekliyle dosyadan fabrikasyona (File to Factory) göndermek ve böylece tasarlananın tasarlandığı gibi inşa edilebilmesini sağlamak olarak düşünülebilir.

Film endüstrisi açısından bakacak olursak, 2001: Space Odyssey filminden sonra CAM teknolojileri birçok filmde karşımıza çıkmaktadır. Örnek verecek olursak, RoboCop (1987), Terminator 2: Judgment Day (1991), Robot (2004), Transformers (2007), Iron Man (2008), Real Steel (2011), Pacific Rim (2013), Ex Machina (2014), Chappie (2015) ve The Avengers: Age of Ultron (2015) adlı filmlerde benzer olarak film örgüsünde bilgisayar destekli üretim önemli bir unsur olarak kullanıldığı ama CAM teknolojilerinin odak alınmadığı bilinmektedir. The China Syndrome (1979), The Core (2003), Revenge of the Electric Car (2011), American Made (2017), ve The Aviator (2004) adlı filmlerde ise, öncelikle CAM'e odaklanılmakta, aynı zamanda başka temalar ve olay örgüsü öğeleri de içerdikleri bilinmektedir.

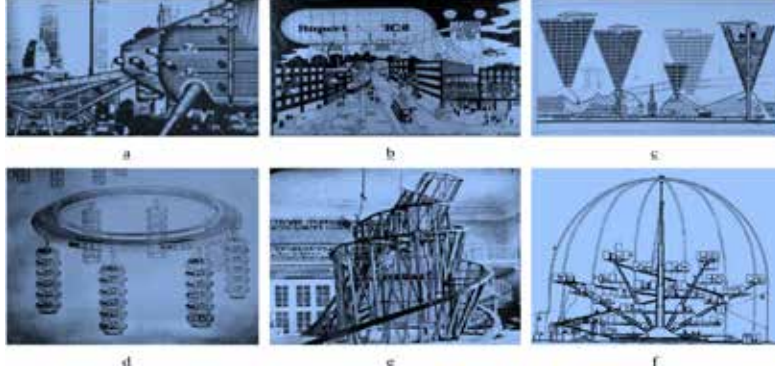
3.2.3. Kinetik mimari

Filmin 39. Dakikasında ay yüzeyinde üst yapısı kendi kendine açılan bir kinetik bina karşımıza çıkmaktadır (Görsel 8). Filmde, tıpkı Chuck Eastman tarafından 1971 yılında geliştirilen Adaptif-Koşullu Mimarlık teoreminde bahsettiği gibi etkileşimli bir biçimde, uzay aracı binaya yaklaşırken binaya ait üst kabuğun kendi kendine açıldığı ve uzay aracının içeri girmesine olanak sağladığı görülmektedir.

Kinetik mimari sistemlerin gelişim tarihçesine bakarsak, 21. yüzyılda çokça uygulanmaya çalışılan bu yapı tipi aslında tam da 1960'lı yıllarda ütöpik olarak özellikle de Archigram Dergisi'nde karşımıza çıkmaktadır. Kinetik mimariye dair 1920-1960 yılları arasında, Archigram Dergisi'nde de yayınlanan projeler dahil tüm ütöpik projeleri sıralayacak olursak; Buckmisinter Fuller "Geodezik Kubbe" projesi, Vladimir Tatlin 1919 "Tatlin's Tower", Georgy Krutikov, 1928 "Vhetein Diploma Project", Ron Herron'un 1964 yılında önermiş olduğu "Walking City", Peter Cook 1966 "Blow Out Village", Peter Cook 1970 "Instant City", "Plug-in City", "Inflatable Suit-Home" ve Emilio Perez Pinaro "Foldable Theatre" projeleri kinetik sistemlerin ütöpik olarak düşünölmeye başlandığı projelere örnek gösterilebilir (Görsel 6).

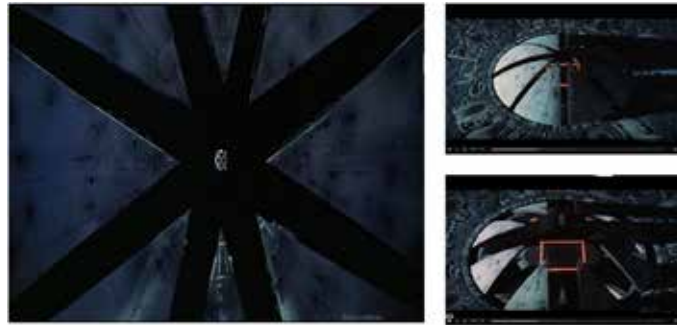
Literatürde ise, kinetik mimarlık meselesi ilk olarak 1970 yılında William Zuk ve Roger H. Clark tarafından yazılan "Kinetik Mimarlık" adlı kitapta anlatılmaktadır. Zuk ve Clark (1970), kinetik mimarlığı, yer değıştiren, deforme olabilen, genişleyebilen veya kinetik hareket kabiliyetine sahip mimari form olarak anlatmaktadır.

2003 yılında, Rock Valley College içine inşa edilen tiyatro binası ise, ilginç bir biçimde Görsel 7 de gösterilen filmin 39. dakikada ay yüzeyinde açılıp kapanan yapı ve mekanla birebir örtüşmektedir ki bu filmin 2001 vizyonunun ne kadar uygun olduğunu göstermektedir (Bengt Sjostrom Starlight Theatre/Studio Gang, 2023). Bu tiyatro yapısında mevcut bir açık mekan yerine sahne sanatları için yeni bir tesis kurmak istenmiş ve performansların yağmur tehdidi olmadan devam edebilmesi için genişletilmiş bir çatı tasarlanmıştır. Çatının aynı zamanda, dışarıda olma duygusunu sağlaması istenmiştir. Bunun için, çatının, origami benzeri bir hareketle açılıp kapanabilmesi sağlanmıştır. Merkezi tiyatro alanı gökyüzüne beklenmedik bir dikey eksen oluşturur; uygun bir havada açılan bir kinetik çatı ile yıldızların gözlenmesine de olanak sağlayacak şekilde tasarlandığından adı "Starlight" olarak belirlendiği belirtilmektedir (Görsel 8).



Görsel 6. Kinetik sisteme sahip ütopyik projeler (Görsel yazar tarafından düzenlenmiştir).
(a) Walking City, (b) Inflatable Suit-Home, (c) Plug-in City, (d) A city on Aerial Paths of Communication,
(e) Tatlin's Tower, (f) Blow Out Village.

Kinetik sistemleri destekleyen elektronik ve sayısal bilimlerin gelişmesiyle beraber, filmin 2001 vizyonuna benzer olarak, 20. ve 21. yüzyılda mimaride, Richard Buckminster Fuller, Frei Otto, Santiago Calatrava, Chuck Hoberman, Jean Nouvel ve Thomas Heatherwicks gibi mimarlar çok sayıda ve farklı özelliklere sahip kinetik binalar yapmışlardır. Calatrava'nın 2001 yılında, Milwaukee Sanat Müzesi için yaptığı kinetik gölgelik tasarım doğadan esinlenmiş, organik formların ve teknolojik yeniliklerin bir kombinasyonunu içermektedir (Fry, Ketteridge, ve Marshall, 2009). Chuck Hoberman'a ait, "Hoberman Kemer" (folded olympic arc) projesi Utah Salt Lake Şehri'nde 2002, Kış Olimpiyatları için Olimpiyat madalya tören sahnesi olarak inşa edilmiş ve türünün en büyük hareketli ve dönüşebilen yapılarından biri olmuştur (Schumacher, 2010). Calatrava'nın Valensiya Bilim Merkezi planetaryumu ise, 2003 yılında, insan gözünden ilham alınarak tasarlanmıştır (Arch2O|Architecture and Design Magazine, 2021). Göz formundaki yapının dış cidarları katlanarak açılmaktadır.



Görsel 7. Görsel filmin 39. dakikasında üstü açılan yapı görselleri (Kubric, 1968).



Görsel 8. Görsel *The starlight theatre Rockford 2003* (Görsel yazar tarafından düzenlenmiştir).

1960'lardan sonra mimaride de ütopyik olarak düşünülen hareketli yapıların belki de filmde sonra hızlıca inşa edildiği ve yukarıdaki örneklerde de anlatıldığı üzere, mimaride birçok mekanın hareketli bir şekilde tasarlanabilmesi, mekan üretiminde robotik teknolojilerin kullanılabilmesi ve iç ve dış mekan arasındaki ilişkilerde etkileşim sağlanabilmesi gibi birçok potansiyeli beraberinde getirdiği görülmektedir. Filmin 2001 vizyonuna uygun olarak, zaman bir metamorfozu gerçekleştirirken ve insanlık zaman içinde bu şekilde evrilirken mimarlıkta sayısal çağın sunduğu olanaklar ile ki bunlar farklı tasarım araçları, farklı üretim biçimleri, farklı materyal kullanım biçimleri ile tektonik bir dönüşüm yaşamaktadır. Mimarlık disiplini, gelişen gömülü hesaplama araştırmaları ile mimaride kullanılan bu yeni hesaplamalı yöntemler ve değişkenler aracılığı ile zamanı yani dördüncü boyutu da tasarlayabilme imkanı elde etmiştir. Mimari artık statik bir yapı ve geometri değil, hareketli değişebilir ve hatta kodlanabilir hale gelmiştir. Çünkü insan, kendi doğal yapısı ve içinde yaşadığı fiziksel çevre ile sürekli bir dönüşüm ve değişim içerisinde. Değişen ve gelişen sosyal, psikolojik ve teknolojik değişimler insanın, kullanıcı taleplerinin de değişmesine neden olmaktadır. Mimarlıkta, tüm bunları dikkate alarak ve farklı disiplinlerin iç içe olması ve ilerleyen teknolojik sistemlerin mimarlık alanıyla entegrasyonu ile mimari tasarım anlayışında, çok büyük ve köklü bir değişim gerçekleşmektedir. Sonuçta, filme paralel olarak, bu yüzyılda, tüm bu devinim ve değişimler ile mimaride, uyarlanabilir, etkileşimli, reflektif, tepki veren ve kendini değişen duruma göre ayarlayan yeni mekanlar elde etmek mümkün olmuştur.

Film endüstrisi açısından bakacak olursak, 2001: Space Odyssey filminden sonra kinetik mimariye odaklanan birçok film karşımıza çıkmaktadır. Örnek verecek olursak *Inception* (2010), *Transformers: Dark of the Moon* (2011), *Blade Runner 2049* (2017), *Oblivion* (2013), *The Matrix Reloaded* (2003), *Pacific Rim* (2013). Bu filmler sadece kinetik mimariye odaklanmamakla birlikte, sinema deneyimine katkıda bulunan dinamik ve hareketli bir yapılarla sahiptirler.

3.2.4. Yapay zeka

Filmin üçüncü ve en uzun bölümünde bir yapay zeka figürü olan HAL 9000 devreye girmektedir. İlginç olan HAL 9000 ile günümüzde sıkça kullandığımız bir mobil yapay zeka uygulaması olan SIRI'nin ekrandaki grafik görüntülerinin neredeyse bire bir aynı olmasıdır (Görsel 9). Filmde, HAL 9000 üstünden, insan-makine ilişkisi anlatılmaktadır. Yapay zeka ile aynı mekanı paylaşma fikri Gordon Pask'ın Conservation Teoremi ile de uyum göstermektedir. Pask önce insanın makina ile sonra makina vasıtasıyla insanların birbiriyle iletişime geçeceğini ve son olarak da makinaların insandan bağımsız birbirleriyle iletişime geçeceğini söylemektedir ki filmde de HAL 9000 diğer makinalar ile etkileşime geçebilmekte ve onları kontrol edebilmektedir.

Yapay zeka ilk kez 1950'de, bir İngiliz mantık ve matematikçisi olan Alan Turing'in yayınladığı, "Computing Machinery and Intelligence" adlı makalede, "Makineler düşünebilir mi?" sorusunu yöneltmesi ile gündeme gelmiştir. 1956'da ise yapay zekâ terimi ilk kez McCarthy tarafından kullanılmıştır ve bu bilgi alanı sonrasında birçok araştırmacı tarafından genişletilmiştir. Yapay zeka ile ilgili başka önemli bir alan "speechrecognition" –konuşma tanıma- sistemlerine dayanmaktadır. Bu konudaki en iyi örnekler de 1966'da MIT Yapay Zeka Laboratuvarı'na katılan Joseph Weizenbaum'un geliştirdiği, insanla konuşabilen ve karşılıklı diyalog kurabilen yazılım programı olan ELIZA'dır. Bu programın filmde geçen HAL 9000'e ilham kaynağı olduğu da düşünülmektedir.

Günümüzde, bu tür yapay zeka programlarının, yapılarda, insanla yapı arasında etkileşim ve reaksiyonu sağlamak amacıyla kullanıldıkları bilinmektedir. Bongers, 2006, göre, mimaride karşılıklı etkileşim, insanı elektronik ortam ile bağlar; sinir sistemimizi uzatır, hafızamızı ve bilincimizi (cognition) destekler, hislerimizi güçlendirir, hareket alanımızı genişletir ve böylece elektronik ekolojinin bir parçası olmaya başlarız. Mitchell (1996) ise, bu yeni mekan anlayışı ile "mekansal ortamların" (inhabitation) yeni bir anlam kazanacağını ve kemiklerinizin mimari olarak tanımlanmış bir alana daha az gireceğini, mekanla daha az ilgisi olan sinir sisteminizi mekandaki elektronik organlara bağlamakla var olacağımızı söylemektedir. Böylece, odamız ve evimizin bizim bir parçanız olurken bizim de onların parçası olacağımızı öngörmektedir. Mimarların güncel teknolojik gelişmelere uyum sağlaması, yapay zekanın ve yapay zeka algoritmalarının kullanılma süreçleri ve sonuçlarına müdahil olması ve tüm bunları mekanın dönüşümünde insan odaklı fayda ve optimizasyon sağlayabilmesi yönünde kullanılması kaçınılmazdır.



Görsel 9. a. Siri uygulama kullanıcı ara yüzü. b. Film de HAL 900 figürü
(Görsel yazar tarafından düzenlenmiştir).

Film endüstrisi açısından bakacak olursak, 2001: Space Odyssey filminden sonra özellikle mimaride yapay zekaya odaklanan birçok film karşımıza çıkmaktadır. Örnek verecek olursak, Her (2013), Ex Machina (2014), The Circle (2017), Ghost in the Shell (2017), Transcendence (2014), Bu filmler, yapay zekanın mimariyi ve tasarımı dönüştürme potansiyelini keşfetmekte ve hatta bazıları yapılı çevrede yapay zekaya çok fazla güvenmenin potansiyel tehlikelerini öne sürmektedir.

SONUÇ

2001: A Space Odyssey, zamanının bilimsel ilerlemeleriyle paralel olarak 2001 yılının tasvir edilmesi ile vizyoner nitelikler göstermektedir. Bu makalede film CAD, CAM, kinetik mimari ve AI bilimi gibi günümüzde mimarlıkta sıkça kullanılmaya başlayan teknolojik gelişmeler bağlamında incelenmiştir. Ayrıca makale çağdaş mimari üzerindeki potansiyel etkileri ve benzer temalara sahip filmleri de listelemektedir. Diğer sanat dallarının yanında geldiği ve genellikle diğer sanat dallarından farklı bir yaratıcı ifade biçimi olarak kabul edildiği için yedinci sanat olarak tanımlanan sinemanın, bilimden ilham alan anlatılarıyla geleceğe vizyoner katkılarda bulunma gücü vardır. 2001: A Space Odyssey örneğinde, filmin kurgusal unsurları o dönemin bilimsel bilgisiyle donatılmış, aynı zamanda ileri bilimsel gelişmelere de ilham kaynağı olmuştur. Alternatif olarak sinema, mevcut teknolojilerin günlük hayata nasıl entegre edilebileceğini göstererek, insanların yeni teknolojilere uyum sağlamalarını kolaylaştırabilmektedir. Film, bu perspektiften incelendiğinde, filmin 1960'lardaki bilimden ilham alarak içine yerleştirilen ve yukarıda bahsedilen vizyonlar dolayısı ile, yüksek teknoloji kullanılarak üretilen birçok mimari yapı, tasarım veya donanımın ilham kaynağı olduğunu ve inşaat sektöründe daha önce keşfedilmemiş yeni potansiyellerin denenmesine, test edilmesine ve ortaya çıkmasına yol açtığı düşünülmektedir. 2001: A Space Odyssey filminin mimari ve mimarlık bilimi üzerindeki etkisini anlamak için teori, görselleştirme ve 3D geliştirme arasındaki ilişki kritiktir. Hayatın kökenleri gibi belirsiz olan bu ilişki, üç unsur arasındaki etkileşimlerin

sürekli ve karşılıklı olarak destekleyici olduğunu vurgulamaktadır. Örneğin, filmin ileri bilgisayar grafikleri ve özel efektleri, mimarlıkta CAD, CAM ve 3D modellemede daha ileri yeniliklere öncülük etmektedir. Filmde robot kollar ile tamir çalışmaları, yapı üretiminde CAM sistemlerini kullanmaya teşvik edebileceğini, HAL 9000 ile sunulan vizyonlar ile de yapay zekanın mekanlarda ve hatta mekan kontrol sistemlerinin kurulmasında öncü olma ve ilham kaynağı olabileceğini düşündürmektedir. Filmde uzay üssünün açılıp kapanabilen üst örtüsü ise yapıların statik yapı etkisini kırmakta, yeni kinetik yapılara ve vizyoner kullanımlara öncülük etmektedir. Dahası, filmde tasvir edilen gelecekteki çok sofistike uzay gemileri ve yaşam alanları, mimarları ve tasarımcıları zamanın teknolojisi ile mümkün olan sınırları zorlamaya teşvik etmektedir. Sonuç olarak, 2001: A Space Odyssey, mimarlık üzerinde kalıcı bir etki bırakan önemli bir bilim kurgu eseri olmaya devam etmektedir. Sinemanın ilham verme ve bilimsel ilerlemeyi sürdürme gücünün bir örneği olarak, film, sanatın kolektif geleceğimizi şekillendirmedeki önemli rolüne dair bir kanıttır. Vizyoner nitelikleri ve gelişmiş teknolojinin hayal gücüne dayalı tasvirleri, mümkün olanın sınırlarını zorlamış, mimarlar ve tasarımcılar için yeni keşif yolları açmıştır. Filmde işlenen tüm bu konuların o zaman yaşanan bilimsel ilerlemeleri de kullanarak böyle bir vizyon ortaya koyması oldukça etkileyicidir.

KAYNAKLAR

- American Made. (2017). Directed by Doug Liman. United States: Universal Pictures.
- Ayyıldız, S., & Müştak, S. (2016). Sinema-Mimarlık Arakesitinde Cyberpunk (Siberpunk) ve “Ada” Filmi Üzerinden Eleştirel Bir Yaklaşım. *Mimarlık ve Yaşam*, 1(1), 127-142.
- Bektaş, E. H. E. (2017). Sinema ve Mekân İlişkisi Açısından Bilim Kurgu Filmlerine Bir Bakış. *Mimarlık ve Yaşam*, 2(2), 201-218.
- Blade Runner 2049. (2017). Directed by Denis Villeneuve. United States: Warner Bros.
- Bogue, R. (2013). Robotic Vision Boosts Automotive Industry Quality and Productivity. *Industrial Robot: An International Journal*.
- Bongers, B. (2006). Interactivation: Towards an E-Cology of People, Our Technological Environment, and the Arts. Lulu. com.
- Carpo, M. (2017). *The Second Digital Turn: Design Beyond Intelligence*. MIT Press.
- Chappie. (2015). Directed by Neill Blomkamp. United States: Columbia Pictures.
- Coelho, R. F., Coughlin, G., & Patel, V. R. (2010). Robotic-Assisted Laparoscopic Radical Prostatectomy. *New Technologies in Urology*, 3-10.
- Dörfler, K., Sandy, T., Giftthaler, M., Gramazio, F., Kohler, M., & Buchli, J. (2016). Mobile Robotic Brickwork. In *Robotic Fabrication in Architecture, Art and Design 2016* (pp. 204-217). Springer, Cham.
- Eastman, C. M. (1972). *Adaptive Conditional Architecture*. Institute of Physical Planning, Carnegie-Mellon University.
- Ertem, Ü. (2010). Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ex Machina. (2014). Directed by Alex Garland. United States: A24.
- Fallon, K. K. (1998). Early Computer Graphics Developments in the Architecture, Engineering and Construction Industry. *IEEE Annals of the History of Computing*, 20(2), 20-29.
- Felbrich, B., Schork, T., & Menges, A. (2022). Autonomous Robotic Additive Manufacturing Through Distributed Model-Free Deep Reinforcement Learning in Computational Design Environments. *Construction Robotics*, 1-23.

- Ghost in the Shell. (2017). Directed by Rupert Sanders. United States: Paramount Pictures.
- Hack, N., Lauer, W. V., Gramazio, F., & Kohler, M. (2015, June). Mesh Mould: Robotically Fabricated Metal Meshes as Concrete Formwork and Reinforcement. In Proceedings of the 11th International Symposium on Ferrocement and 3rd ICTRC International Conference on Textile Reinforced Concrete (pp. 347-359).
- Her. (2013). Directed by Spike Jonze. United States: Warner Bros.
- Hughes, J., & Sadler, S. (Eds.). (2013). Non-plan: Essays on Freedom, Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism. Routledge.
- Inception. (2010). Directed by Christopher Nolan. United States: Warner Bros.
- Iron Man. (2008). Directed by Jon Favreau. United States: Marvel Studios.
- Kale, G. (2004). Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kolarevic, B., & Parlac, V. (2015). Building Dynamics: Exploring Architecture of Change. Routledge.
- Kubrick, S. (1968). 2001: A Space Odyssey.
- Lavick, J. J. (1976). Making Graphics Work. ACM SIGGRAPH Computer Graphics, 10(2), 279-286.
- Marinetti, F. T., & Apollonio, U. (1909). The Futurist Manifesto. Le Figaro, 20, 39-44.
- Melenbrink, N., Werfel, J., & Menges, A. (2020). On-Site Autonomous Construction Robots: towards Unsupervised Building. Automation in Construction, 119, 103312.
- Mitchell, W. J. (1996). City of Bits: Space, Place, and the Infobahn. MIT Press.
- Negroponte, N. (1975). Soft Architecture Machines (p. 133). Cambridge, MA: MIT Press.
- Oblivion. (2013). Directed by Joseph Kosinski. United States: Universal Pictures.
- Pacific Rim. (2013). Directed by Guillermo del Toro. United States: Warner Bros.
- Pask, G. (1976). Conversation Theory. Applications in Education and Epistemology.
- Real Steel. (2011). Directed by Shawn Levy. United States: DreamWorks Pictures.

- Reichert, S., Schwinn, T., La Magna, R., Waimer, F., Knippers, J., & Menges, A. (2014). Fibrous Structures: An Integrative Approach to Design Computation, Simulation and Fabrication for Lightweight, Glass and Carbon Fibre Composite Structures In Architecture Based on Biomimetic Design Principles. *Computer-Aided Design*, 52, 27-39.
- Revenge of the Electric Car. (2011). Directed by Chris Paine. United States: WestMidWest Productions.
- Revenge of the Electric Car. (2011). United States: WestMidWest Productions.
- RoboCop. (1987). Directed by Paul Verhoeven. United States: Orion Pictures.
- Robot. (2004). Directed by Shinobu Yaguchi. Japan: Toho.
- Sanders, N. (2008). An Industry Perspective on The Beginnings of CAD. *ACM SIGCSE Bulletin*, 40(2), 128-134.
- Sutherland, I. E. (1964, January). Sketchpad is a Man-Machine Graphical Communication System in Proceedings of the Share Design Automation Workshop (pp. 6-329).
- Terminator 2: Judgment Day. (1991). Directed by James Cameron. United States: TriStar Pictures.
- The Avengers: Age of Ultron. (2015). Directed by Joss Whedon. United States: Marvel Studios.
- The Aviator. (2004). Directed by Martin Scorsese. United States: Miramax Films.
- The China Syndrome. (1979). Directed by James Bridges. United States: Columbia Pictures.
- The Circle. (2017). Directed by James Ponsoldt. United States: EuropaCorp.
- The Core. (2003). Directed by Jon Amiel. United States: Paramount Pictures.
- The Matrix Reloaded. (2003). Directed by the Wachowski Brothers. United States: Warner Bros.
- Toffler, A. (2022). *The Third Wave: The Classic Study of Tomorrow*. Bantam.
- Tong, B. (2005). *Distopik Bilim-Kurgu Filmlerindeki Mekan Çözümlemeleri (1980-2000)*, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Transcendence. (2014). Directed by Wally Pfister. United States: Warner Bros.

- Transformers. (2007). Directed by Michael Bay. United States: Paramount Pictures.
- Transformers: Dark of the Moon. (2011). Directed by Michael Bay. United States: Paramount Pictures.
- Turing, A. M., & Haugeland, J. (1950). Computing Machinery and Intelligence. The Turing Test: Verbal Behavior as the Hallmark of Intelligence, 29-56.
- Ünver, A. G. B. (2015). Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Wall· E Filmi Örneği. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 4, 06-08.
- Ünver, B. (2020). Distopik bilim kurgu sinemasında gelecek mekânları ve mimari öngörüler. Yedi, (24), 95-111.
- Weizenbaum, J. (1966). ELIZA—A Computer Program for the Study of Natural Language Communication Between Man and Machine. Communications of the ACM, 9(1), 36-45.
- Willmann, J., Gramazio, F., & Kohler, M. (2015). Gramazio Kohler Research, Automated Diversity: New Morphologies of Vertical Urbanism. Architectural Design, 85(6), 122-127.
- Zuk, W., & Clark, R. H. (1970). Kinetic Architecture. Van Nostrand Reinhold.

İnternet Kaynakları

- http 1. Negroponte, N. (2014). Retrieved 14 March 2023 from A 30-year History of the Future. Video. TED. http://www.ted.com/talks/nicholas_negroponte_a_30_year_history_of_the_future.
- http 2. SAGE (Semi-Automatic Ground Environment). (2023). Retrieved 14 March 2023, from [https://ethw.org/SAGE_\(Semi-Automatic_Ground_Environment\)](https://ethw.org/SAGE_(Semi-Automatic_Ground_Environment))
- http 3. Sketchpad. (2023). Retrieved 14 March 2023, from <https://tr.wikipedia.org/wiki/Sketchpad>.
- http 4. Building the Future at MOCAPÉ. (2023). Retrieved 12 March 2023, from <https://www.world-architects.com/en/architecture-news/film/building-the-future-at-mocape>
- http 5. Brian Potter. (2023). Japan's Skyscraper Factories - by Brian Potter. Retrieved 14 March 2023, from <https://constructionphysics.substack.com/p/japans-skyscraper-factories> Bengt Sjostrom Starlight Theatre / Studio Gang. (2023). Retrieved 14 March 2023, from <https://www.archdaily.com/28649/>

bengt-sjostrom-starlight-theatre-studio-gang-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

- http 6. Coop Himmelb(l)au Wolf D. Prix & Partner ZT GmbH - YouTube. (2023). Retrieved 14/March/2023,fromhttps://www.youtube.com/watch?v=R64IE-ixoYJ0&t=3s&ab_channel=CoopHimmelblau.

II. BAYEZİD CAMİİ AHŞAP ÜSTÜ KALEMİŞLERİ

• Öğr. Gör. Naciye DETSELİ*

ÖZET

Osmanlıyı muhteşem çağına hazırlayan II. Bâyezid Dönemi tezyinat tarihimiz açısından önemli bir dönemdir. Araştırma kapsamında bu dönemin tezyini öğelerini barındıran yapılardan İstanbul Bâyezid Camii, ahşap üstü kalemîşi nakışları merkeze alınarak incelenmiştir. Ne yazık ki camiideki tüm kalem işleri günümüze orijinal olarak ulaşabilmiş değildir. Ancak 2012-2020 restorasyonu sırasında kısmen ortaya çıkarılmış hünkâr mahfili ve müezzin mahfilindeki nakışlar önemli ahşap üstü kalemîşi numuneleridir. Çalışmanın amacı oldukça sınırlı eserin bulunduğu II. Bayezid Devri tezyinat araştırmalarına katkı sunmak, yıpranmaya elverişli malzeme üzerindeki nakışların yok olması ihtimaline karşın belgelemek ve bu konu ile ilgili yapılacak çalışmalara kaynaklık teşkil etmektir. Literatür taraması sonucunda konunun daha önce detaylı incelenmediği tespit edilmiştir. Çalışmada genel verilere kaynaklardan ulaşılmış, ayrıca fotoğraf ve çizimlerle belgelemenin yanı sıra muasır tezyinatla kıyaslama yöntemi kullanılmıştır. 2021 Eylül ayında fotoğraflanarak belgelenen kalemîşi örneklerinin daha anlaşılır veriler haline getirilebilmesi maksadıyla çizimleri yapılmıştır. Kalemîşleri taş ve çini gibi materyallere kıyasla yıpranmaya müsait malzeme üzerinde bulunduğundan kaybolma veya yenilenme durumları ile çok karşılaşmaktadır. Bu sebeple kendi dönemine ait örnek sayısı mahduttur. Dönemin tezyini üslubu ve renk kullanımı mukayesesi neticesinde İstanbul Bayezid Camii ahşap üstü nakışlarının kendi döneminin işleri ile benzer olduğu görülmüştür. Bu bulgulardan hareketle nakışların II. Bayezid Dönemi'ne ait olduğu yorumu yapılabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kalemîşi, II. Bayezid, Bâyezid Camii, Tezyinat, Mahfil.

* Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, nacyedetseli@hotmail.com,
ORCID: 0000-0002-9558-6977

WOODEN PAINTED DECORATIONS OF BAYEZİD II MOSQUE

• Lec. Naciye DETSELi*

ABSTRACT

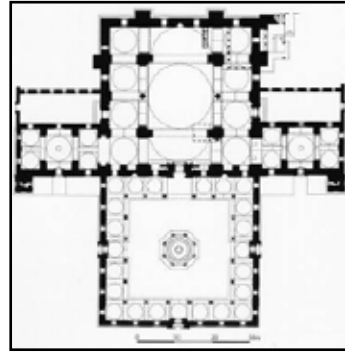
The period of Bâyezid II, which prepared the Ottoman Empire for its magnificent age, is an important period in terms of our history of decoration. Within the scope of the research, Istanbul Bâyezid Mosque, one of the buildings containing the decorative elements of this period, was examined by focusing on the painting decoration on wood. Unfortunately, not all the original pencil works in the mosque have survived to the present day. However, the embroidery on the hünkâr mahfili and muezzin mahfili, which were partially uncovered during the 2012-2020 restoration, are important examples of pencil work on wood. The aim of this study is to contribute to the research on Bayezid II period ornamentation, which is quite limited, to document the embroideries on materials that are susceptible to wear and tear in case they disappear, and to serve as a source for future studies on this subject. As a result of the literature review, it was determined that the subject had not been examined in detail before. In the study, the general data was obtained from the sources, and in addition to documenting with photographs and drawings, the method of comparison with contemporary ornamentation was used. In September 2021, drawings were made in order to turn the pen work samples photographed and documented into more understandable data. Since pencil works are found on materials that are more susceptible to wear and tear than materials such as stone and tile, they are more likely to be lost or renewed. For this reason, the number of examples from his period is limited. As a result of the comparison of the ornamental style and color usage of the period, it was seen that the woodwork of the Istanbul Bayezid Mosque is similar to the works of its period. Based on these findings, it can be interpreted that the embroideries belong to the Bayezid II Period.

Keywords: Painted decoration, II. Bayezid, Bayezid Mosque, Decoration, Mahfil.

* Selcuk University, Faculty of Fine Arts, Traditional Turkish Arts, naciyedetseli@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-9558-6977

1. GİRİŞ

İstanbul'un merkezî bir yerinde, şehrin Bizans devrindeki en büyük meydanı olan Forum Tauri'nin bir köşesinde bugün adını verdiği Beyazıt meydanında yer alan II. Bâyezid Camii 1481-1512 yılları arasında 31 yıl hüküm süren Sultan II. Bâyezid (1448-1512) tarafından inşa ettirilmiştir. II. Bâyezid Camii bir cami, türbe, aşhane-imaret, sıbyan mektebi, tabhâneler, medrese, hamam ve kervansaraydan ibaret Bâyezid Külliyesi'nin en büyük yapısı konumundadır (Görsel 1). Günümüzde halen ibadete açık olan Cami, cümle kapısı üstünde hattat Şeyh Hamdullah tarafından celî sülüs ile yazılan Arapça kitabesine göre 906/1501-911/1505 yılları arasında yapılmıştır (Eyice, 1992, s. 45; Blair and Bloom, 1994, s. 218). Biri camiye, diğeri avluya ait eşit büyüklükte iki kareden oluşan dikdörtgen bir plana sahiptir (Yetkin vd., 1965, s. 55). Yapının mimarının Mimar Hayreddin, Mimar Kemaleddin veya Ya'küb Şâh b. Sultan Şâh olabileceği ile ilgili Ayvan-sarayi, Süheyl Ünver, Rıfkı Melûl Meriç ve Oktay Aslanapa gibi isimler tarafından çeşitli görüşler ileri sürülmüştür (Meriç, 1958, s.41; Aslanapa, 2004, s.151).



Görsel 1. II. Bâyezid Camii kuşbakışı görünüm (<http1>). **Şekil 1.II.** Bâyezid Camii plan (Yüksel, 2004: 1889).

İnşa edildiği dönemin tezyini anlayışıyla ilgili alametleri üstünde taşıyan yapı hakkında pek çok eserde bilgiler verilmiştir. Yapının kalem işleri ile ilgili veri ise yok denecek kadar azdır. Bu durum II. Bâyezid Dönemi kalem işleri için genel bir problem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bazı restorasyon çalışmaları sonrası gün yüzüne çıkarılan Bâyezid Dönemi kalem işleri konunun ilgilileri için olduğu kadar tezyinat tarihimiz açısından da heyecan verici ve sevindiricidir. Son restorasyonlar sonrasında Bâyezid Camii'nde ortaya çıkan ve makalemizin konusu olan ahşap üstü kalem işleri dönemin tezyini anlayışını aydınlatmada önemli belgelerdir. Çalışma, döneminin süsleme özelliklerini ihtiva ettiğini düşündüğümüz ahşap üstü kalemişleri ile sınırlandırılmış olup bu araştırmada

sıva üstü kalem işleri değerlendirmeye alınmayacaktır. İstanbul'un büyük yangınlarından ve 1509 depreminden Bayezid Camii ve çevresinin de zarar gördüğü bilinmektedir. Bu tahribatlar neticesinde sıvalarda ve sıva üstü tezyinatta bozulmalar olmuştur. Bu sebeple camiiin sıva sütü kalem işleri büyük oranda yenilenecek günümüze ulaşmıştır. Gerek bu yapıda gerekse de II. Bâyezid dönemi bazı yapılarda yer alan taş, ahşap çini gibi malzemeler üzerindeki muasır tezyinat ise motif özellikleri ve üslup benzerliğini ortaya koymak üzere değerlendirmede yardımcı olacak belgelerdir. Zira bu malzemeler sıva-ya göre daha dayanıklı olduklarından dönemin üslubunu haiz motifler sağlam biçimde günümüze gelebilmiştir. Bâyezid Camiinde özellikle taş işçiliği ve ahşap işçiliğindeki motif ve desen üslubu kendi dönemi hakkında fikir verebilecek niteliktedir. Erken Osmanlı Döneminden Klasik Döneme geçişin ilk yapısı olan caminin ahşap üstü kalemişi tezyinatı Bursa Üslubunun izlerini taşımaktadır. Öyle ki Bâyezid Camii, tabhaneli plan yapısıyla bile Bursa Üslubunun İstanbul'daki ender temsilcilerinden biri konumundadır.

2. II. BÂYEZİD DEVRİ TEZYİNATI

II. Bâyezid Camii'nin kalemişi nakışlarının Klasik Devir tezyini anlayışının hâkimiyetinden önce varlığını sürdüren Erken Devir ve Fatih Devri tezyinatının devamı niteliğinde olduğuna değinmek gerekmektedir. Bâyezid Döneminde mimaride ve bazı sanat dallarında yenilikçi girişimler dikkat çeker. Günümüze ulaşabilmiş ahşap, taş ve kalemişi gibi örneklerde ise geleneğin devam ettirildiği görülür. Bâyezid Dönemi yapılarında çini tezyinatın daha az kullanıldığı söylenebilir. Kullanılan motif grupları hatayi, rumi ve bulutlardır. Rumi motiflerde çeşitlilik artarken, özellikle sarılma rumi ve bulut gibi motiflerin kullanımında yoğunluk vardır. Yapışık rumiler dönemin önemli bir diğer unsurudur. Hatayi grubu motiflerde içe dönük yapraklar, yaprakları kıvrılan, bükülen, Baba Nakkaş üslubunu hatırlatan motifler görülür. Yine bu dönemin dikkat çeken özelliklerinden biri yaprak çıkıntı biçimlerdir (İrteş, 2020, s. 129). Bu dönem rumi motifleri başlı başına bir araştırma konusu olabilecek kapasitede ve çeşitliliktedir. Bu dönemin motif ve desen yapısında Fatih Dönemi ve Timur Dönemi tezyinatının etkilerinin yanı sıra, Bursa'ya uzanan bir akrabalık özellikle kalemişi nakışlarda takip edilmektedir (Necipoglu, 1990, s. 138; Lentz, 1993, s. 254; Rogers, 1983, 94) (Görsel 2). Ancak bu tespit yeni denemelelerin görüldüğü ve Türkmen üslubunun daha etkin olduğu tezhip sanatından ziyade kalemişlerini kapsamaktadır (Küpel, 2009, s. 329; Detseli, 2021, s. 263).



Görsel 2. *Bâyezid Dönemi kalemîşi örnekleri, Konya Mevlana Müzesi (a), Bursa Şirin Hatun Türbesi (b), Bursa Şehzade Mahmud Türbesi (c) (Yazar).*

2.1. Erken Dönem ve II. Bâyezid Devri Kalemîşleri

Günümüze az örneği ulaşmış Bâyezid Dönemi kalemîşlerinde özellikle İstanbul'da numuneler oldukça azdır. Günümüzde çeşitli araştırmalarda Bursa, Konya ve Edirne gibi şehirlerdeki erken dönem kalemîşi örnekleri de baz alınarak, bu dönem nakışları birbirleri ile kıyas edilmek suretiyle tespit edilmeye ve dönem üslubunun belirgin özellikleri ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır (Fotoğraf 3). XV. yüzyıldan ve XVI. yy başlarından kalemîşi örnekleri oldukça az olmasına karşın son dönemlerde restorasyonlar neticesinde ortaya çıkmış bazı örnekler bu dönem araştırmacıları için rehberlik edebilmektedir. Afyon Gedik Ahmet Paşa Camii (1470/874) Konya Mevlana Türbesi¹ (1274/672), Bursa Muradiye Külliyesi türbelerinden Cem Sultan Türbesi (1479/883), Şirin Hatun Türbesi(1483/887), Şehzade Mahmut Türbesi (1507/912), Mükrime Hatun Türbesi, İstanbul Küçük Ayasofya Camii gibi eserler bu cümledendir (Ayverdi, 1989: 12). Her ne kadar günümüzde orijinal nakışları kapatılmış olsa da kaynaklardaki bazı eski fotoğraflardan bu dönem kalemîşlerini muhteva olduğunu gördüğümüz İstanbul Dâvud Paşa Camii'nin de (1485/889) nadir İstanbul örnekleri arasında zikredilmesi gerekir (Yüksel, 2004, s. 238; Aslanapa, 2004, s.130; Eyice, 1994, s. 44). Araştırma konumuz olan ve kendi döneminin üslubunu taşıdığını düşündüğümüz Bâyezid Camii ahşap üstü kalemîşlerinin de bu döneme ait olduğu düşünülmektedir.

3. II. BÂYEZİD CAMİİ AHŞAP ÜSTÜ KALEMİŞLERİ

Bâyezid Camii'nde ahşap üstü kalemîşleri müezzin mahfilinde ve hünkâr mahfilinde görülmektedir. Makalemizde önce müezzin mahfili daha sonra hünkâr mahfili

¹ Mevlana Türbesi kalemîşi nakışları Bayezid Döneminde yapıldığı için burada değerlendirmeye alınmıştır.

incelenecektir. Müezzin mahfili ana kubbeyi taşıyan kuzey batı payesine bitişik vaziyettedir. Harimin kuzeyindeki taç kapının sağında bulunur.

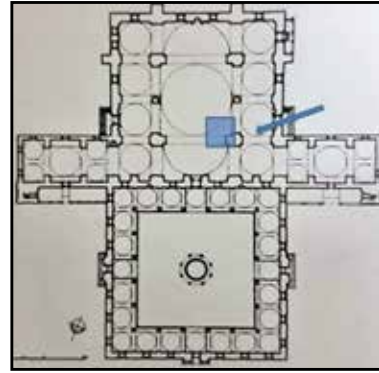
Hünkâr mahfili ise cami hariminin güney batı köşesinde, mihrap ve minberin sağında yer almaktadır. Klasik dönemde hünkâr mahfilleri genel olarak sol kısımda yer almakta ve Bâyezid Camii hünkâr mahfili bu yönüyle de farklılık arz etmektedir (Çetinaslan, 2013, s.66).



Görsel 3. Kuzey giriş kapısından harimin görünümü ve mahfillerin konumu (Yazar).

3.1. Müezzin Mahfili

II. Bâyezid Camii müezzin mahfilinde ve hünkâr mahfilinde kendi dönemine ait olduğunu düşündüğümüz (Keleş, 2017, s. 478), dönemin tezyini anlayışıyla ilgili fikir sahibi olmamıza vesile olan pek kıymetli, ender kalemişi örneklerini muhtevi bir eserdir.

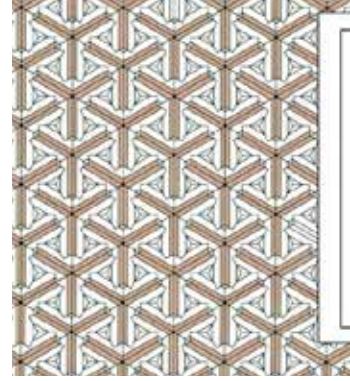


Görsel 4. Bâyezid Camii müezzin mahfili(Yazar 2021). **Şekil 2.** Müezzin mahfilinin plan üzerinde konumu.

4.76 x 4.40 metre ölçülerindeki kareye yakın dikdörtgen biçimli müezzin mahfili çıtakâri denilen bir üslupla kartuşlara bölünmüştür. Zeminden yüksekliği 3.70 metredir (Yüksel, 2004, s. 235; Aslanapa 2004, s. 196). Batı cephesinde bulunan taşıyıcı sütun sebebiyle dikdörtgen alan inkitâa uğradığından dört kenarı eşit düz bir dikdörtgen görmek mümkün değildir. Ancak mahfil bu sütuna bitişik tasarlandığından gerek kenar bordürü gerek tüm ahşap yüzey bu alana özgü bir biçimde düzenlenmiştir. Alanın kenarında eni yaklaşık olarak 15 cm yi bulan bordür dolaşır. Mahfilin yüzey tasarımında altıgen ve üçgen şekiller üzerine kurulmuş geometrik bir plan şeması tercih edilmiştir (Görsel 5, Şekil 3). Altıgen plan şemasıyla oluşturulmuş geometrik bir desen kartuşları oluşturmaktadır (Görsel 6, Şekil 4). Bu alanların iç içe geçmiş üç kollu yıldızlar uzaktan bakıldığında “ Y” harfi gibi görünmektedir. Sütuna bitişik kısımda çok yoğun dökmeler mevcuttur. Bu kısımda ahşap yüzey ve çıtakari düzenlemenin başlangıç evresi izlenebilmektedir. 2012-2020 restorasyonu öncesi müezzin mahfili döşeme altı tavanı nakışlarının yağlı boya ile kapalı olduğu görülmektedir (Görsel 7). Son restorasyonla özgün nakışlar ortaya çıkarılmıştır. Desen tasarımları, motif yapısı ve kullanılan renkler aracılığıyla kalemişi nakışların kendi döneminin üslubunu taşıdığı söylenebilir.



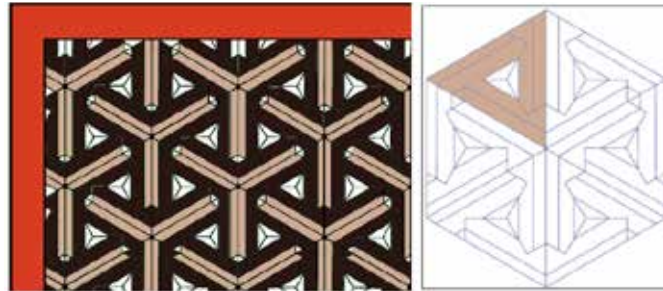
Görsel 5. Bâyezid Camii müezzin mahfili (Yazar).



Şekil 3. Bâyezid Camii müezzin mahfili çizimi (Yazar).



Görsel 6. Bâyezid Camii müezzin desen dağılım şeması (Yazar).



Şekil 4. Bâyezid Camii müezzin mahfili desen dağılım şeması ve birim çizimi (Yazar).

Çarkıfelek şeklinde dönerek birbiri içine girmiş kartuşlarda sade yapılı tek iplik planlı hatayı grubu motiflerden müteşekkil tek bir desen tasarımı yapılmıştır. Zekice bir tasarım dehasının ürünü olan desen, farklı yönlere doğru dönüş gösterdiğinden ve birbirine sarıldığından birden fazla tasarım varmış gibi görünmekte, ancak dikkatle incelendiğinde aynı desenin kullanıldığı fark edilmektedir. Zemin rengi olarak siyah renk, motifler içinse turuncu/sülyen, somon, bordo ve gülkurusu tonları tercih edilmiştir. Renk tonlarında muhtemelen zaman ve çevre faktörüne bağlı olarak değişkenlik görülebilmekte, bazı kısımlarda turuncu renk yoğunlaşırken bazı kısımlarda bordo renk hâkim olmaktadır (Görsel 8, Şekil 5). Kalem işlerinde temizleme işlemi yapılırken hangi malzemelerin kullanıldığı tarafımızca bilinmemektedir. Bu sebeple hangi renklerin dönemine özgü kısımlar olduğu hakkında fikir yürütmek güçleşmektedir. Daha çok ışığa maruz kalan kısımlarda renklerde açılma olurken, ışık almayan kısımların koyu tonlarda kalması da olasıdır. Yakından incelenme fırsatı bulan restorasyon ekibi tarafından daha sağlıklı gözlemler yapıldığı muhakkaktır².



Görsel 7. Müezzin mahfilinin restorasyon öncesi durumu (İstanbul Vakıflar I. Bölge Müdürlüğü).



Görsel 8. Bâyezid Camii Müezzin Mahfili bir birim detayı (Yazar).



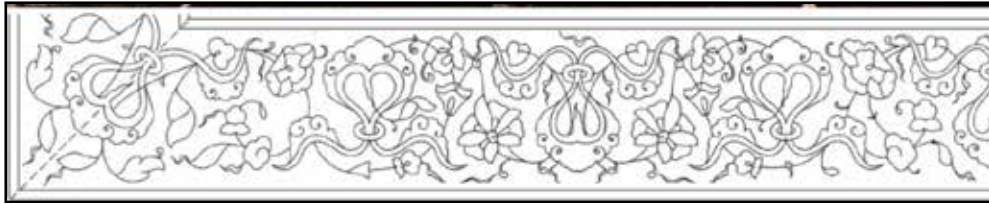
Şekil 5. Bâyezid Camii Müezzin Mahfili bir birim detay çizimi (Yazar 2021).

² Bilgi ve belge almak amacıyla restorasyonu yürüten yapı firmasıyla iletişime geçilmiş fotoğraflar tarafımızla paylaşılmıştır. Nezaketleri ve yardımları için teşekkür ederiz.

Mahfilin kenarlarında dolaşan bordür deseni yatay simetrik bir plana sahiptir. İstenildiği kadar uzatılabilecek yapıdaki desen, köşelerde ters simetri ile yön değiştirir. Desende bulut ve hatayi grubu motifler birlikte kullanılmış, bir ters bir düz yerleştirilen bulut motiflerinde petrol mavisi ile renklendirme yapılmıştır. Dönemine özgü yuvarlak hatlı, kendi üstüne kıvrılmış yapraklarıyla dikkat çeken hatayi grubu motiflerde gülkurusu tonlar kullanılmış, zemin rengi olarak ise turuncu/sülyen tercih edilmiştir. Boyalardaki dökülmeler sebebiyle desenin bazı kısımları görünmemektedir. Görünen yerler aracılığıyla desenin eksikleri tamamlanmaya çalışılmıştır (Görsel 9, Şekil 6). Bu bordür desenine çok benzeyen, bulut ve hatayinin birlikte kullanımına yine aynı dönem işi olduğunu düşündüğümüz Küçük Ayasofya Camii müezzin mahfili bordüründe de rastlanmaktadır (Detseli, 2021, s. 268).



Görsel 9. Müezzin Mahfili Bulut ve Hatayi Motifli Bordür Deseni (Yazar).



Şekil 6. Müezzin Mahfili Bulut ve Hatayi Motifli Bordür Deseni Çizimi (Yazar).

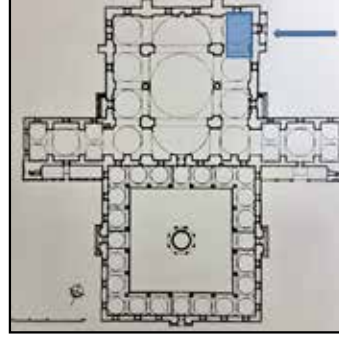
3.2. Hünkâr Mahfili

İstanbul'daki selâtin camilerinde, özgün biçimiyle günümüze ulaşabilmiş ilk hünkâr mahfilinin İstanbul Bâyezid Camii'nde olduğu düşünülmektedir (Çetinaslan, 2013, s. 66; Tanman, 2003, s. 331) (Görsel 10, Şekil 7). Oktay Aslanapa hünkâr mahfilinin Sultan Mahmud zamanında yapıldığını ve mahfilde 18. yüzyıldan kalma çinilerin bulunduğu ifade etmektedir. Tahminimizce sehven mahfil kelimesi kullanılmış olup II. Mahmud zamanında yapıya eklenen kasr-ı Hümayun (Eyice, 1992, s. 49) kast edilmiş olabilir. Ancak 1933 yılında yıktırılmış olan bu yapı hem günümüzde mevcut olmayıp hem de imaret tarafında bulunduğundan konum itibariyle de hünkâr mahfili ile alakalı bir yerde değildir. Şayet 2011 yılında yanarak tahrip olan, hünkâr mahfilinin dış cephesindeki

ampir üslupta ahşap hünkâr köşkünden (Öz, 1997, s. 34) bahsediliyorsa bu yapı içinde de çini süslemenin bulunmadığı kaynaklarda ifade edilmektedir (Çetinaslan, 2012, s. 53³). Günümüzde de yapının bahsi geçen kısımlarında çini örnek bulunmamaktadır.



Görsel 10. Bâyezid Camii hünkâr mahfili (Yazar).



Şekil 7. Mahfilin plan üzerindeki konumu (Yazar).

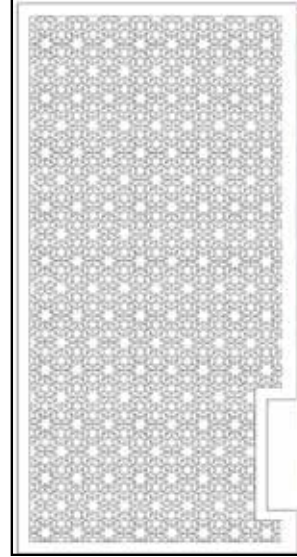
Dikdörtgen biçimli hünkâr mahfili 11.40 x 6.15 metrelik bir alanı kaplamaktadır. Harim zemininden yüksekliği 3.14 metredir (Çetinaslan, 2013, s. 66). Döşemealtı tavanı çıtakâri tekniğiyle geometrik kartuşlara ayrılmıştır. Bu alanda da taşıyıcı sütunlar dikdörtgen alanda küçük bir kesintiye sebep olmaktadır. Hünkâr mahfilinde 4 ayrı desen tasarımı yer alır. Ancak bordürdeki kalıntılar bordür desenleri hakkında kesin bir yargıya varılabilecek kadar net değildir. Elimizde bulunan iki ayrı kısımdaki küçük kalıntılar bordürde iki farklı desen tasarımı olabileceğini işaret eder niteliktedir. Bu durumda şayet bordürde iki tasarım kullanıldıysa, hünkâr mahfilinde beş ayrı desen tasarımı da olabileceği hususunu dile getirmek gerekmektedir. Bu kısa açıklamanın ardından desen incelemesine geçilecek olursa; Alanın kenarında eni yaklaşık olarak 20 cm yi bulan bordür dolaşır. Mahfilin yüzey tasarımında altıgenler ve altı kollu yıldızlardan oluşan geometrik bir plan şeması kullanılmıştır. (Görsel 11, Şekil 8). Zaman içinde geçirdiği yenileme çalışmaları esnasında desenlerin üstü turuncu, yeşil, beyaz ve kahverengi yağlıboya ile kapatılmış günümüzde dikdörtgen alanın ortalarındaki çok az bir kısmın desenleri ortaya çıkarılmıştır. Geri kalan yağlı boyalı kısımların altında özgün desenin olup olmadığı tespit edilememektedir. Restorasyondan önce ise tüm tavan kahverengi yağlı boya ile kapalı olup bahsettiğimiz renkler bugün ortaya çıkmış durumdadır. Önceki bazı araştırmalardan da bunun merak edilen bir konu olduğu görülmekte ve boya altında kalemişi nakışların bulunduğu dair tahminler ve rivayetler kaynaklarda yer almaktadır

³ Bu tez içinde ahşap köşkün yanmadan önceki fotoğrafları bulunması bakımından ilgililer için önemlidir. Ayrıca doğrudan konumuzla alakalı gibi görünmeyen bu açıklamalar, kitapta geçen mahfilin II. Mahmud zamanında yapılmış olması bilgisinin kafa karışıklığına sebep olması ve bizden sonra araştırma yapacak kişilerin de aynı sıkıntıya düşebileceği kaygısıyla yapılmıştır.

(Sudalı, 1958, s. 29; Çetinaslan, 2012, s. 53) (Görsel 12). Restorasyon öncesi mahfilin döşeme altı tavanına aydınlatma için küçük kandiller koyulduğu görülmektedir. Bordür hariç tutulacak olursa, tüm iç alanda üç farklı desen belli aralıklarla münavebeli şekilde kullanılmıştır (Şekil 9).



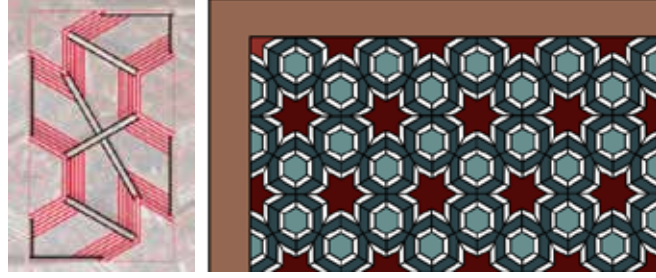
Görsel 11. Bâyezid Camii hünkâr mahfili (Yazar).



Şekil 8. Hünkâr mahfili çizimi (Yazar).



Görsel 12. Hünkâr mahfili restorasyon öncesi 1958 (a- Sudalı, 1958: 30), 2007(b- Mustafa Çetinaslan, 2007).

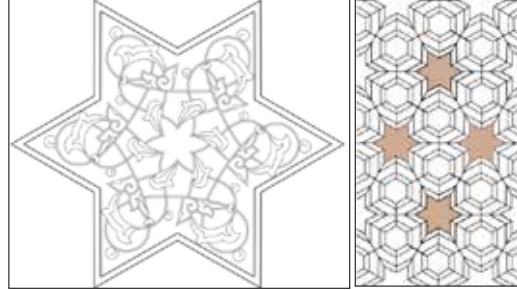


Şekil 9. Bâyezid Camii hünkâr mahfilinin birim çizimi ve desen dağılım şeması (Yazar).

Altı kollu yıldız biçimlerinin içinde 1/6 simetrik rumili bir desen tasarımı yer alır. Dallar alttan üstten geçişler yaparak desenin kurgusunu daha ilginç bir hale getirmektedir. Bordo, sülyen ve petrol mavisi renkler hünkâr mahfilinde de kullanılmıştır (Görsel 13, Şekil 10).



Görsel 13. Bâyezid Camii hünkâr mahfilinin yıldız biriminden detay (Yazar).

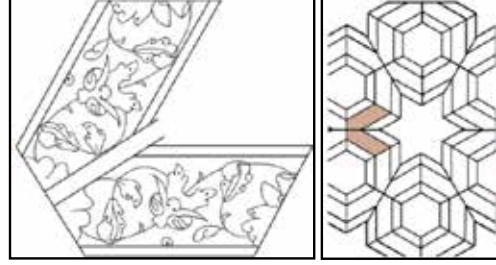


Şekil 10. Bâyezid Camii hünkâr mahfilinin yıldız birim çizimi (Yazar).

Benzer renklerin kullanımı her iki alanın bezemelerinin aynı dönemin işi olduğunu ispat eder niteliktedir. Yıldızların etrafını çeviren alanlar hatayi motiflerin döneme özgü örnekleri ile oluşturulmuş, kurgusal olarak sade, ancak görsel olarak etkili tek iplik bir tasarımla bezelidir. Bu alanda kullanılan yaprak motifleri meşe ağacının yapraklarını anımsatmaktadır. Zemin rengi olarak petrol mavisi, motiflerde ise kahve ve bordunun tonları kullanılmıştır (Görsel 14, Şekil 11). Bazı kısımlarda zemin rengi lacivert gibi görünmektedir. Aradan geçen zaman faktöründen dolayı kendi döneminde renklerin nasıl görüldüğü bilinemeyip ancak şuan görünen renkler ve tonlar üzerinden bilgilendirme yapılmaktadır.



Görsel 14. *Bâyezid Camii Hünkâr Mahfili yıldız kenarı (Yazar).*

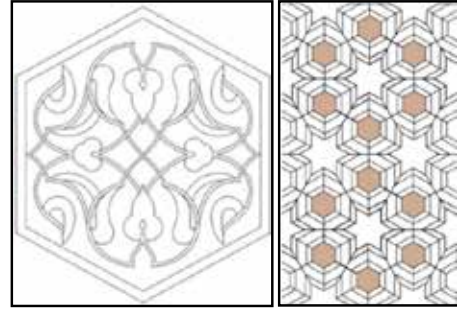


Şekil 11. *Bâyezid Camii Hünkâr Mahfili yıldız kenarı çizimi (Yazar).*

Hünkâr mahfilini oluşturan desenlerden bir diğeri, altı kollu yıldızlardan uzanan geçmelerin oluşturduğu altıgen alanlarda yer alır. Alan altıgen olmasına karşın 1/6 tasarım yerine ¼ bir rumili tasarım tercih edilmiştir. Simetri eksenlerinde rumi dalların birbirinin altından üstünden geçişleriyle dinamik bir görüntü elde edilmiştir. Bordo, sülyen ve petrol mavisinin tonları son derece dengeli ve uyumlu biçimde kullanılmıştır. (Görsel 15, Şekil 12).



Görsel 15. *Bâyezid Camii Hünkâr mahfili altıgen birimden detay (Yazar).*



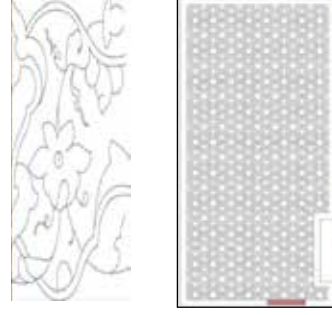
Şekil 12. *Bâyezid Camii Hünkâr mahfili altıgen birimden detay çizim (Yazar).*

Dikdörtgen alanı çevreleyen bordür ne yazık ki desenin tespiti için en az malzemenin bulunduğu kısımdır. Çok küçük kalıntılar olmakla beraber bordürün sadece iki kısmında desen kısmen görülebilmektedir. Şayet yukarıda bahsettiğimiz gibi iki farklı desen varsa bunların ilkinde görüldüğü kadarıyla rumi ve hatayi motiflerin bir arada kullanılmasıyla oluşturulmuş enine simetrik bir desen planı olduğu söylenebilir. Mevlana Türbesinde gördüğümüz hatıl örneği gibi, desen planı enine simetrik bir tasarımdan yön değiştirmek suretiyle boyuna simetrik bir forma dönüştürülmüş de olabilir (Görsel 18). İç alanda olduğu gibi motiflerde bordo, sülyen ve petrol mavisinin tonları, zeminde ise

kahverengi kullanılmıştır (Görsel 16, Şekil 13).



Görsel 16. *Bâyezid Camii hünkâr mahfilî bordür detay (Yazar).*

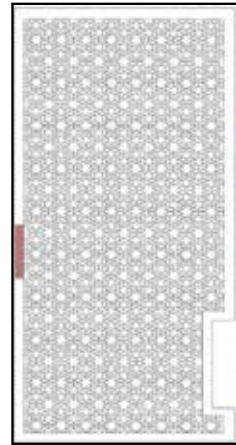


Şekil 13. *Bâyezid Camii hünkâr mahfilî bordür detay çizimi (Yazar).*

Mahfilin minber tarafındaki uzun kenarda bulunan bordür deseni maalesef bir önceki desenden de az görünmektedir. Tasarımda rumi ve hatayi motiflerin kullanıldığı, kahverengi zemin üzerine petrol mavisi ve sülyen tonlarıyla renklendirme yapıldığı söylenebilir. Desen planının simetrik olduğu tahmin edilmektedir (Görsel 17, Şekil 14). Hatta yukarda incelenen desenle aynı olması ihtimali vardır. İki fotoğraf birbiri üzerine koyularak birleştirilmeye çalışılmış ancak görüntünün yetersizliği sebebiyle verimli sonuç alınamamıştır.



Görsel 17. *Bâyezid Camii Hünkâr mahfilî bordür detay (Yazar).*



Şekil 14. *Bordür deseni görünen kısmının mahfildeki yeri (Yazar).*

Desenden görebildiğimiz sınırlı kısımlarda, Bâyezid Döneminde tezyin edilmiş Mevlana Türbesinin ahşap hatıllarında gördüğümüz ahşap üstü kalemişi nakışlarla küçük de olsa benzerlikler olduğu ifade edilebilir. Her ne kadar benzerlikler kesin iddialarda bulunacak seviyede olamasa da, ahşap üstü örneğin kısıtlılığı sebebiyle bulunan nadir örnek okuyucuların kendi yorumuna ve istifadesine sunulmak istenmiştir. Renk tercihindeki benzerlik ise barizdir (Görsel 18).



Görsel 18. *Mevlana Türbesi ahşap hatıllarından ahşap üstü kalemişi örneği (Yazar).*

Bugün elimizdeki veriler değerlendirildiğinde eserin ahşap üstü kalemişi nakışlarını kimin yaptığına dair kesin bilgi veren bir belgeden ne yazık ki mahrumuz. Yalnızca İstanbul Belediyesi Atatürk Kitaplığı'nda Muallim Cevdet yazmaları arasında bulunan 0.71 sayılı belgede çok genel bir ifadeyle nakışların Nakkaşlar Cemaati eliyle yapıldığı bilgisi yer alır. Nakkaş ismine değinilen tek yer, camiin kandillerinin Nakkaş Yusuf tarafından nakışlarla tezyin olunduğu bilgisinin verildiği bölümdür (Eyice, 1992, s. 45; Meriç, 1958, s. 9). Bu dönemin bazı yapılarında nadiren de olsa ismi bulunan nakkaşlardan Konya Mevlana Müzesi nakkaşı Halepli Abdurrahman, Afyon Gedik Ahmet Paşa Camii Nakkaşı Nakkaş Hasan gibi isimler yakın zaman yapısı olması bakımından Bâyezid Camii tezyinatında da çalışmış olabilir. Ayrıca sanatçıların aldıkları yevmiyelerin kayıtlı olduğu inam defterlerinde adı geçen Bâyezid Dönemi nakkaşlarından Ali bin Bayram, Durmuş bin Hayreddin, Mahmud-ı Tebrizi Nakkaş, Yunus Nakkaş, Evrenos hiş-i Yahya, Ali Nakkaş, Yahya Nakkaş, Fazlullah Nakkaş, Melek Ahmed-i Tebrizi Nakkaş, Hasan bin Abdülcelil Nakkaş, Hasan Nakkaş, Turmuş bin Hızır Nakkaş, İskender Nakkaş Nakkaş-Müzehhip Abdurrahman'ın oğlu Mehmed, Bayram bin Derviş gibi sanatkârlardan bazılarının bu caminin tezyinatında çalışmış olması ihtimal dâhilindedir (Meriç, 1953, s. 49-51; Meriç 1958, s. 26).

4. DÖNEMİN MUASIR ESERLERİNDEKİ NAKIŞLARLA MUKAYESE

Çalışmada incelenen mahfillerdeki ahşap üstü nakışların Bâyezid Dönemi kalemişleri ile benzerlik açısından kıyaslanacağı ahşap üzeri dönem örneği kısıtlıdır. Sıva üstü kalemişleri ile kıyasta ise alan boyutlarında ciddi farklar ortaya çıkmakta, ölçüklerin büyüklüğü

sebebiyle sıva üstü nakışlarda elbette yoğun kompozisyonlar ve daha iri, detaylı motifler kullanılmaktadır. Mahfillerin ölçüleri sıva üstü nakışların bulunduğu alanlara nispetle daha küçük olduğundan desen planları sade ve motiflerde ona göre küçük tasarlanmıştır. Yine de motif ve renklerdeki üslup benzerliği görülebilir seviyededir. Bu bağlamda desenler elimizdeki nadir ahşap üstü örneklerden Küçük Ayasofya Camii müezzin mahfili desenleriyle kıyaslandığında renk, motif ve desen kurgusunun benzediği söylenebilir. Örneğin Bâyezid Dönemi nakışlarında görülen ve agraf görevi ifa eden konik biçimler hem ahşap, hem sıva üstü kalemişlerinde karşımıza çıkmaktadır (Görsel 19).



Görsel 19. Küçük Ayasofya Camii müezzin mahfili (a), Mevlana Türbesi (b), Bursa Şehzade Mahmut Türbesi (c), Bâyezid Camii müezzin mahfili (d). (Yazar).

Yine bu döneme özgü dallarda boşlukları kapatan minik bulutların da her iki yapının mahfillerinde kullanıldığı müşahede edilmektedir. Mevlana Celaleddin Rumi'nin sandukası üzerinde bulunan ahşap parçaların kalemişleri de motif ve renk açısından benzerlikler göstermektedir (Görsel 20).



Görsel 20. Mevlana Celâleddin Rumi'nin sandukası üzerindeki ahşap üstü kalemişleri (Yazar).

Dönemin ahşap ve taş süslemelerinde de Bâyezid Camii ahşap üstü kalemişlerinde kullanılan motiflerle benzerlikler dikkat çeker. Topkapı Sarayının Fatih zamanında ihdas edilen yapılarından Hazine Koğuşunun döneminin işi olduğu tahmin edilen ahşap tez-yinatında, Bâyezid Cami ahşap üstü nakışlarıyla benzer motifler kullanıldığı görülür.

Daha geç dönemde yaptırılan Bağdat Köşkü (1639/1049) kapıları o denli Bâyezid Dönemi işlerine benzemektedir ki eskiden yapılmış başka bir birimin kapıları olup daha sonra Bağdat Köşkü'nde kullanılmış olabileceği ihtimali akla gelmektedir. Veyahut saraydaki kapıların desenlerinden ilham alınarak kendi döneminde yapılmış olabilir. Elbette bu bilgiler kesin bir veriye dayanmayıp nakışlardaki benzerlikten hareketle yürütülen tahminlerden ibarettir (Görsel 21-22). 16. yüzyıl ahşapüstü kalemişlerinde desenin hacmini ve gösterişini artıran tutkal, macun vb. malzeme ile yapılan kabartma tekniğinin ise Bâyezid Dönemi ahşapüstü nakışlarında kullanılmadığı görülmektedir.



Görsel 21. Hazine Koğuşu kapısı (a), Bâyezid Cami kapısı (b), Bâyezid Cami hünkâr mahfili(c). (Yazar).



Görsel 22. Hazine Koğuşu kapısı (a,b), Bağdat Köşkü kapısı (c), Bâyezid Cami müezzin mahfili(d). (Yazar).

Bâyezid Camii müezzin mahfili ve hünkâr mahfili döşeme altı tavanlarının tezyinatında tezyini sanatlarımızın vazgeçilmezi olan renk uyumu, boşluk doluluk dengesi, oran, kompozisyon vb. tasarım öğeleri son derece dengeli kullanılmıştır. Osmanlı sanatının tüm bu öğeleri üzerinde barındıran sanat şaheserlerinden biri daha bir camiye yerleştirilerek, her gün pek çok vakitte ziyaret edilen bu mekânları adeta ücretsiz bir müze niteliği kazandırmıştır.

SONUÇ

Bir selâtin cami olması sebebiyle döneminin en güzel tezyini örneklerini barındıran İstanbul Bâyezid Camii günümüze büyük ölçüde özgünlüğünü koruyarak ulaşabilmiştir. Bu çalışma kapsamında ele alınan ahşap üstü kalemişlerinin de aşağıda yer alan neticeler sebebiyle özgün olduğu fikri oluşmuştur.

Yapılan araştırma neticesinde II. Bâyezid Dönemi bezemelerinde Bursa üslubu ve Timuri üslubun etkileri hissedilir. Döneme özgü genellikle yuvarlak hatlı, yaprakları kendi üstüne kapanan hatayi motifleri ve dallara sarılan yaprakların incelediğimiz eserde de mevcut oluşu Bayezid Camii ahşap üstü kalemişlerinin kendi dönemine ait olduğu ihtimalini kuvvetlendirmektedir.

Dönemin kalemişlerinde bordo, petrol mavisi, lacivert, kahverengi ve sülyenin en çok kullanılan renkler olduğu dikkat çeker. Mevcut kompozisyonlar incelendiğinde Bayezid Camii ahşap üstü nakışlarında da bu renklerin kullanıldığı görülmektedir.

Bâyezid Dönemi tezyinatını muhtevi sınırlı sayıda eser olmasından dolayı İstanbul Bayezid Camii bezemelerinin korunması bir zorunluluk, tarihi ve kültürel bir görevdir. Ecdat yadigarı bu eserlerin uzun yıllar boyu yaşaması doğru koruma yöntemleri ve bilinciyle mümkün olacaktır. Bâyezid Dönemine ait olduğunu düşündüğümüz nakışların bu günkü durumunun belgelenmesi, Bâyezid döneminin kendine özgü motif ve desen üslubunun tanıtılması, ilerde yapılacak araştırmalara ışık tutması ve öncülük etmesi için yapılan araştırmanın günümüze az örneği ulaşabilmiş Bâyezid Dönemi kalemişi çalışmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Çalışmada eksik ve yanlışların bulunması pek tabii muhtemeldir. Ancak yıllardır boya altında kalan ve restorasyonla gün yüzüne çıkan dönem nakışlarının bir yayınla kayıt altına alınması heyecanıyla, en azından eserin tanıtımına öncülük edecek bir çalışmanın yapılması gereği duyulmuştur. Zira bu nadide nakışların sıva altında korunarak bugüne ulaşabilmiş olması tezyinat tarihimiz açısından önemlidir. İlerleyen zamanlarda yeni veriler ışığında yapılacak düzeltme ve geliştirmelere muhtaç olan bu çalışma bir başlangıç mesabesinde.

Sonuç olarak araştırmada ele alınan hünkar mahfili ve müezzin mahfilindeki ahşap üstü kalemişlerinin motif, kompozisyon ve tasarımlarının incelenmesi neticesinde İstanbul Bayezid Camii kalemişlerinin kendi dönemine ait olduğu düşüncesine ulaşılmıştır. Bu çalışma vesilesiyle Bayezid Camii ahşap üstü kalemişlerinin günümüzdeki durumu çeşitli sebeplerle yok olma riskine karşı kayıt altına alınmıştır.

KAYNAKLAR

- Aslanapa, O. (2004). Osmanlı Devri Mimarisi. İstanbul: İnkılâp Kitabevi, 2004.
- Ayverdi, E. H. (1989). Osmanlı Mi'mârîsinde Fâtih Devri, 855-886/1451-1481, İstanbul: Fetih Cemiyeti Yayınları, C III.
- Blair, S. S. and Bloom, J. M. (1994). The Art and Architecture of İslam 1250-1800. New Haven: Yale University Press.
- Çetinaslan, M. (2013). Hünkâr Mahfillerinin Ortaya Çıkışı, Gelişimi ve Osmanlı Dönemi Örnekleri, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 29, 61-74.
- Çetinaslan, M. (2012). Osmanlı Camilerinde Hünkâr Mahfilleri, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Detseli, N. (2021). Küçük Ayasofya Camii Kalemîşleri Üzerine Bir İnceleme, Geleneğin Mirası, , s.260- 277.
- Eyice, S. (1992). Beyazıt II Camii ve Külliyesi, Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi. C 6, İstanbul: Diyanet Vakfı Yay., 45-49.
- Eyice, S. (1994). Dâvud Paşa Külliyesi, Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi. C 9, İstanbul: Diyanet Vakfı Yay., , 42-44.
- İrteş, M. S. (2020). Mevlana Türbesi Kubbe-i Hadra Kalemîşi Restorasyonunda Yeni Buluntular, Lale Dergisi, 1, 6-21.
- İstanbul Vakıflar I. Bölge Müdürlüğü- Bayezid Camii Restorasyon Fotoğrafları
- Keleş Ocakcan, T.(2017). II. Bayezid Camisi 2013-2016 Yılları Arası Onarım Uygulaması Üzerine Bir Değerlendirme, Uluslararası Katılımlı 6. Tarihi Yapıların Korunması ve Güçlendirilmesi Sempozyumu, Trabzon 2-4 Kasım 2017, Ankara: Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği Yayınları, 473-482.
- Küpeli, G. (2009). Tezhip Sanatında Yenilik Arayışları: II. Bayezid Dönemi, Hat ve Tezhip Sanatı, ed. Ali Rıza Özcan, İstanbul: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 321- 343.
- Lentz, T. W. (1993). Dynastic Imagery in Early Timurid Wall Painting, Mukarnas, 10, 253- 265.
- Meriç, R. M.(1953). Türk Nakış Sanatı Tarihi Araştırmaları 1 Vesikalar, Ankara: Feyz ve Demokrat Ankara Matbaası.

- Meriç, R. M.(1958). Beyazıd Câmii Mimarı, Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Türk ve İslâm Sanatları Yıllık Araştırmalar Dergisi, 2, 5-76.
- Necipoğlu, G., (1990). From International Timurid to Ottoman: A Change of Taste in Sixteenth- Century Ceramic Tiles, Mukarnas, 7, 136-170.
- Öz, T. (1997). İstanbul Camileri, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Rogers, J.M. (1983). İslamic Art and Design 1500-1700, London: British Museum Publications..
- Sudalı, M. (1958). Hünkâr Mahfilleri, İstanbul: İTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Tanman, B. (2003). Mahfil, Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi. C 27, İstanbul: Diyanet Vakfı Yay., 331-333.
- Yetkin, S., Özgüç, T., Sümer, F., Ülken, H.Z., Çağatay, N., Karamağaralı, H. (1965). Turkish Architecture, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Yüksel, İ. A. (2004). Osmanlı Mimarisinde II. Bayezid ve Yavuz Selim Devri (886-926/1481-1520), İstanbul: Fetih Cemiyeti Yayınları, C V.

İnternet Kaynakları

- http 1. II. Bâyezid Camii kuş bakışı görünüm. <https://tr.pinterest.com/pin/560768591075829978/> (Erişim Tarihi: 10.01.2023)

TÜRK BİLİM KURGU KAPAK TASARIMLARININ YEREL ÜSLUP ARAYIŞI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ: TBD ANTOLOJİLERİ ÖRNEĞİ

• Prof. Birsen ÇEKEN* • Öğr. Gör. Özgür HÜNEL**

ÖZET

Bilim kurgu türü, 19. yy'dan itibaren Türk edebiyatında da görülür. Bilim kurgu, Türk edebiyatı içerisinde geliştikçe, bir yerli üslup problemi de ortaya çıkmıştır. Zaman içerisinde bu soruna dikkat çekilmeye ve çözüm çabaları gösterilmeye başlanmıştır. Bunlara karşın, Türk bilim kurgu edebiyatında yerel üslup problemini gidermeye yönelik çalışmalar genellikle metin düzeyinde kalmıştır. Oysa bir kitap içerik ve kapaktan oluşur. Kapak tasarımları, okurun kitap ile ilk görsel iletişimini teşkil etmekte olup, grafik tasarımın önemli branşlarından birisidir. Dolayısıyla içerik için güdülen kaygıların kapak tasarımına da yansması gereklidir. Bu açıdan bakıldığında, Türk bilim kurgu kapak tasarımlarının yerli üslup arayışı bağlamında incelenmesi, bu yöndeki çabaların kitap kapak tasarımlarına yansıyor yansımadığı, yansiyorsa bunun ne şekilde olduğu, araştırılmaya değer bir konudur. Araştırmada incelenecek kitap kapakları için, Türkiye'deki en prestijli bilim kurgu öykü yarışması olması, yerel üsluba verdiği önem ve teşvik, geniş bir okur ve yazar kitlesine hitap ediyor olması ve geniş bir dönemi kapsayan düzenli yayın aralıklı kitaplar yayınlıyor olması sebebiyle Türkiye Bilişim Derneği'nin antolojileri seçilmiştir. İnceleme için Göstergebilimsel çözümleme yöntemi kullanılmış ve kitap kapaklarının hepsi bu yöntemle tek tek incelenmiştir. Tüm çözümlemelerden elde edilen bulgular, kitap tasarımında değerlendirme kriterleri eşliğinde sonuç bölümünde yorumlanıp tartışılmış, mevcut durum analizinin yanı sıra bulgular ışığında geleceğe dair önerilerde de bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Bilim kurgu, Türk bilim kurgu edebiyatı, Kapak tasarımı, Antoloji, Göstergebilim.

* Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, birsen.ceken@hbv.edu.tr
ORCID: 0000-0001-8112-992X

** Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ozgurhanel@baskent.edu.tr
ORCID: 0000-0002-7890-5518

EXAMINATION OF TURKISH SCIENCE FICTION COVER DESIGNS IN THE CONTEXT OF SEARCH FOR A LOCAL STYLE: EXAMPLE OF TBD ANTHOLOGIES

• Prof. Birsen ÇEKEN* • Lec. Özgür HÜNEL**

ABSTRACT

The science fiction genre is also seen in Turkish literature since the 19th century. As science fiction developed within Turkish literature, a domestic style problem emerged. Over time, attention has been drawn to this problem and efforts have been made to solve it. On the other hand, studies to solve the local style problem in Turkish science fiction literature generally remained at the text level. However, a book consists of content and cover. Cover designs constitute the first visual communication of the reader with the book, and it is one of the important branches of graphic design. Therefore, it is necessary to reflect the concerns for the content on the cover design. From this point of view, it is worth investigating whether the Turkish science fiction cover designs are examined in the context of the search for a domestic style, whether the efforts in this direction are reflected in the book cover designs, and if so, in what way. For the book covers to be examined in the research, the Turkish Informatics Association anthologies were selected as it is the most prestigious science fiction story competition in Turkey, the importance and encouragement it gives to the local style, its appeal to a wide audience of readers and writers, and the fact that it publishes books with regular publication intervals covering a wide period of time. Semiotic analysis method was used for the analysis and all the book covers were examined one by one with this method. The findings obtained from all analyzes were interpreted and discussed in the conclusion section, accompanied by the evaluation criteria in the book design, and suggestions for the future were made in the light of the findings as well as the current situation analysis.

Keywords: *Sicence fiction, Turkish science fiction literature, Cover design, Anthology, Semiotics.*

* Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Art and Design, Graphic Design Department, birsen.ceken@hbv.edu.tr
ORCID: 0000-0001-8112-992X

** Başkent University, Faculty of Fine Arts Design and Architecture, Visual Communication Department,
ozgurhanel@baskent.edu.tr ORCID: 0000-0002-7890-5518

1. GİRİŞ

Yabancı kökenli bir edebiyat türü, farklı bir kültürün edebiyat dünyası içerisine girdiğinde yadırganması, olumlu-olumsuz tepkilerle karşılanması ve yeni yaşam alanı içerisindeki duruşunu kazanana kadar, başka bir deyişle, yerelleşene kadar, sancılı bir süreçten geçmesi normal aşamalardır. Bilim kurgu edebiyatı her ne kadar edebiyatımızda çok yeni sayılmasa da, henüz söz konusu sancılı dönemini atlatamamıştır. Bu problemin temel sebebi bilim kurgununun hem Batı kökenli, hem de Batı eksenli bir tür olmasıdır. Lakin bu durum bilim kurgu edebiyatının ülkemizdeki yerel üsluba kavuşma serüvenini ne durdurabilmiş, ne de yavaşlatabilmiştir. Aksine, sayıları giderek artan yazarlar, okurlar, araştırmacılar, internet platformları ve bilim kurgu öykü yarışmalarının ortak çabasıyla bu nihai amaca doğru yavaş fakat emin adımlarla ilerlenmektedir.

Tüm bu çaba, bilim kurgu edebiyatının sadece içeriğine, yani metnine yönelik gibidir. Oysa ki bir kitap, bütün olarak bakıldığında, içerikten ibaret olmayıp, bir de kapağa sahiptir. Grafik tasarımın önemli branşlarından biri olan kapak tasarımı, okurun kitapla ilk temasıdır ve içerikten önce okuru tasarım karşılar. Okurun içeriğe duyacağı veya duymayacağı ilgiden çoğu zaman, kapak tasarımı sorumludur. Bu açıdan yaklaşıldığında kimi zaman kitabın içeriğinden bile büyük önem taşıyabilir.

Yabancı bir edebiyat türünün Türk edebiyatında var olma ve kendine yer bulma çabasının ve bu konudaki gelişmelerin, kitap kapak tasarımlarıyla paralel olarak ele alınması ve kapak tasarımlarına olan yansımaları, şüphesiz ki, grafik tasarım ve edebiyat alanlarının bir kesişmesi olarak, ilgi çekici ve değerli bir akademik araştırma konusu oluşturmaktadır. Yerli kapak tasarımlarına kadar varacak bu süreç en başından, bilim kurgu edebiyatının doğuşundan itibaren incelenmelidir:

2. BİLİMKURGU EDEBİYATI

Çağımız dünya edebiyatının en dinamik, en sevilen, yaratıcılığa en açık kollarından birisi olan bilim kurgu (Menteş, 2011, s. 3), TDK'nın hazırladığı sözlüğe göre; “Çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.)” olarak tanımlanmıştır (http 1). Bir başka tanımla, “bilim kurgu değişen ve gelişen bilim ve teknolojilerin birey ve toplum üzerindeki etkilerini kurgulayan; tahmin etmeye çalışan, spekülasyonlarda bulunan edebiyat dalıdır” (Alibey, 2022, s. 9). İngilizce adıyla “Science fiction” tabiri ilk defa 1929'da Hugo Gernsback tarafından “Amazing Stories” adlı dergide kullanılmıştır (Uğur, 2019a, s. 23).

Akademisyen Robert Scholes, bilim kurgu tarihini “insanlığın uzay ve zamana karşı

değişen tutumlarının tarihi” ve “evrene ve türümüzün bu evrendeki konumuna ilişkin büyüyen anlayışımızın tarihi” olarak tanımlamıştır (Scholes ve Rabkin, 1977, s. 3).

Tarihsel süreçte bilim kurgu sadece yazarlar için değil, bilim insanları için de popüler bir edebiyat türü haline gelmiştir. Son 150 yıl içerisinde bilim kurgu, çok büyük ölçekte bir sanat dalına dönüşmüş ve her zaman bilim ve teknolojiye ilham vermiştir (Aktepe, 2021, s. 11). Türün ataları arasında “Düşsel Gezi” ve “Ütopya” türleri gösterilebilir (Baudou, 2005, s. 16). Susan Millies’e göre, türün geçmişini Homeros’un Odyssea destanına kadar geri götürmek mümkündür (Uğur, 2019, s. 24). Günümüzdeki haliyle bilim kurgunun öncü yazarları arasında ise Mary Shelley ve Edgar Allan Poe, türün kurucusu olarak ise Jules Verne, Herbert George Wells isimleri öne çıkmaktadır (Baudou, 2005, s. 20-29). Bilim kurgu edebiyatının tarihi gelişimi incelendiğinde, ilk defa Avrupada ortaya çıktığı, fakat sonrasında öncülüğün ABD’ye geçtiği görülür (Bozkurt, 2020, s. 288). Bilim kurgu edebiyatı, tıpkı diğer spekülative edebiyat türleri gibi, akademik çalışmalara da konu olmuş ve edebiyat dünyasında saygın bir yeri hak ettiğini kanıtlamıştır (Tacer, 2019, s. 127).

Bilim kurgu, Osmanlıdan Cumhuriyet’e Türk edebiyatında da kendisini göstermiş, yazarlar ve okurlar özelinde giderek artan bir ilgiyle, farklı dönemlerde farklı şekillerde ortaya çıkarak varlığını günümüze kadar sürdürmüştür.

2.1. Türk Bilim Kurgu Edebiyatı

Türk bilim kurgusu, Tanzimat döneminde Jules Verne çevirileriyle başlamış ve “Rüya” kavramı, ütopya/bilim kurgu kavramlarıyla birlikte Tanzimat yazarlarının ilgisini çekmiştir. Ziya Paşa’nın 1869 tarihli “Rüya”sı, bilinen ilk örneği oluşturmuştur. Ütopik ve politik rüya ekolü, Namık Kemal’in 1872 tarihli rüyasıyla devam etmiştir. Bu eserler, Tanzimat edebiyatının ilk dönemlerinde politik tartışmalara aracılık etmişlerdir. “Fenni edebiyat” a şekil veren kılavuz metinler olarak kabul edilirler. XIX. yy. fenni edebiyat serüveni, Ahmet Mithat’ın 1888’de yayınlanan ve türün edebiyatımızdaki ilk örneklerinden biri olarak (Tacer, 2022, s. 62-66) kabul edilen “Fennî Bir Roman Yahut Amerikan Doktorları” romanıyla devam eder (Uyanık, 2013, s. 63).

Tanzimat dönemindeki Türk bilim kurgusu, siyasi tartışmaların aracı haline gelen edebiyatın bir parçası olarak ortaya çıkmıştır. Fenni anlatılar, batılılaşma, aydınlanma, medeniyet, İslam ve pozitivizm kategorileriyle politik bir boyut kazanmıştır. Zamanla yazar ve okur sayısı artmıştır ve 1973’te Türk Dili Dergisi’nde “bilim kurgu” adı resmen kullanılmıştır. Bu terim, gazeteci-yazar Orhan Duru (1933-2009) tarafından önerilmiştir (Tacer, 2022, s. 62-66).

Türk bilim kurgu edebiyatındaki eserlerin sayısının ve niteliğinin artmasına paralel

olarak, Türkiye’de türe olan ilgi de artmış ve internetin kullanımının da yaygınlaşmasıyla, türü sevenlerin bir araya geldiği çeşitli platformlar ortaya çıkmaya başlamıştır. 1999’da bir öğrenci topluluğundan evrilerek oluşturulan “Bilim Kurgu Kulübü” ve 2017’de yerli bilim kurgunun tanıtılması amacıyla kurulan “Yerli Bilim Kurgu Yükseliyor” (http 2) bu platformlar arasında öne çıkan iki tanesidir.

Türk bilim kurgusuna olan ilgi, artan bilimsel kurum ve kuruluşlar ile artış göstermiştir. Bu yoğunlaşma, yerli bilim kurguya olan ilgiyi olumlu etkilemiş ve okur-yazar sayısını artırmıştır. TÜBİTAK ve AB projelerinin artması da önemli bir faktördür. Bugün, zorlu bir sürecin ardından yerli bilim kurgu başı başına bir tür haline gelmiştir. Hem çocuklar hem de yetişkinler için üretilen bilim kurgu, ikisinde de başarılı olmuş ve gelecekte kaleme alınacak metinler için ilham veren bir altyapı oluşturmuştur (Uğur, 2019, s. 164). Öte yandan, bilim kurgu edebiyatının çoğunlukla batı merkezli olması, Türk bilim kurgu edebiyatında yerli bir üslup ortaya koyabilmeyi, çözülmesi gereken bir problem haline getirmiştir.

2.1.1. Yerli üslup kaygısı

Gazeteci-yazar ve eleştirmen Zühtü Bayar, Türk bilim kurgu edebiyatındaki yerli üslup kaygısı ile ilgili olarak şunları söylemiştir:

“Türk edebiyatında bir bilim kurgu yapılacaksa bunun özgün olması lazım. Hikayeler çeviri kokuyor. Büyük ölçüde Batının etkisi altında. İsimleri yabancı. Mesela siz de ben de dahil olmak üzere, kabul ediyorum halen yabancı isimleri kullanmaktayız; çünkü bilim kurguyu yabancı bir kültürün parçası gibi görüyoruz. Ama gelecekte bu değişecek ve Türk edebiyatında özgün bir bilim kurgu yapılmaya başlanacak. Gelecekte, önümüzdeki birkaç yıl içinde göreceğiz bunu” (1974).

Zühtü Bayar dikkate değer tespitlerde bulunmuştur. Bilim kurgu, batılı kodlarla inşa edildiği için yerelleşmesi zorlu bir süreçtir. 90’lar ve 2000’lerin başındaki eserlerde batı etkisi göze çarpar. Yerli üretim arttıkça yerelleşme azalmıştır. Bu dönemde bilim kurgu kendi tarzını oluşturmak yerine başka literatürleri uyarlamıştır. Bu durum “yerli bilim kurgu ne kadar yerli?” sorusunu gündeme getirmiştir. Yabancı karakter isimleri sorunu çözülmüş olsa da, kullanılan dilde yabancı televizyon dizilerinin etkisi devam etmektedir. Bu durum, Türk bilim kurgusunda edebi bir estetik yaratma kaygısı olmadan, Türkçe’yi sadece mecburi düzeyde bir araç olarak kullanmak gibi problemler yaratmaktadır (Tacer, 2022, s. 62-66).

Türk bilim kurgusu, genellikle Türkiye’de geçmeyen ve yabancı karakter isimleri içeren konuları işlemektedir. Bunun sebebi, Türk karakterlerin kullanımıyla bilim kurgunun parodik hale gelebileceği endişesi ve batı ülkelerinin bu edebiyat türünün doğal sahnesi olarak görülmesidir. Yerelleşme, kültürel özelliklerin türe eklenmesiyle gerçekleşebilir ve bunun edebi kullanımı, okuyucuda tanıdıklık hissi uyandırabilir. Türk bilim

kurgusunun özgünlüğü için yerleşmenin önemi büyüktür (http 3).

Mekanı ve karakterlerinden başka, yerleşmeye negatif etki eden bir başka konu ise dil kullanımınıdır. Özellikle genç kuşak yazarların kullandıkları dilde yabancı dizilerin Türkçe altyazılarında kullanılan tarzda yapay bir dile sıklıkla rastlanmaktadır. Dilin bu şekilde kullanımı, metni samimiyetten, sıcaklıktan ve inandırıcılıktan uzaklaştıracaktır. Tam tersine, düzgün bir gramer ile yazılmış metinler ise yerli edebiyata yapacağı olumlu katkıya ek olarak okura hitap edilirlilik ve kalite anlamında öyküyü üste taşıyacaktır (http 4).

Başka bir yerleştirme önerisi olarak, Türk insanına özgü sıcaklığın öyküye yedirilmesi düşünülebilir. Karakter ve ülke adları yerine sadece Türk insanına özgü samimiyet ve sıcaklık kavramları kullanılarak, yerleştirme başarılı bir şekilde gerçekleştirilebilir. Yerleştirme için minimal bir örnek olarak, metinde doğru yer ve zamanda kullanılan küçük gündelik unsurlarla yerel bir tat elde edilebilir. Bu küçük dokunuşlar, genel olarak önemsiz görünse de, yerleştirme hissiyatı açısından önemlidir (http 5).

Orhan Duru'ya göre, Türk kültürü bilim kurgu için büyük bir potansiyele sahiptir. Türk edebiyatı gerçekçi olma eğiliminde olduğu için düşsel ve kurgusal unsurlardan yoksun kalmaktadır. Bu eksikliği gidermek için bilim kurgu faydalı bir araç olabilir (http 6). Duru kendi bilim kurgu eserlerinde ise, toplumsal dokuya temas ederek, ironik ve mizahi söylemiyle birleştirmek vasıtasıyla bir yerel üslup yakalamıştır; bilim kurguyu toplumun hizmetinde kullandığı gibi, ona toplumsal bir boyut da kazandırmaktadır (Reyhanoğulları, 2012, s. 2196) çünkü toplumu geliştirme tutkusu insanı yaratıcı hale getirmektedir (Demiral, 2021, s. 126-135).

Türk bilim kurgusunun zaman içinde özgünlüğe, edebi yetkinliğe, konu çeşitliliğine ve kendine has bir üsluba kavuşup kavuşmayacağı, okurun da bu üslubu yabancı literatürden ayırarak benimseyip benimsemeyeceği soruları güncelliğini korumakta olup, yerli bilim kurgunun gelecekteki tarihini büyük olasılıkla bu soruların yanıtları şekillendirecektir, denilebilir (Tacer, 2022, s. 62-66).

Bu tarihin yerli üslup lehine şekillendirilmesinde, geçmişten günümüze bilim kurgu adına kurulmuş platformların ve organizasyonların çabası yadsınamaz. Bunlar arasında en önemlilerinden birisi, düzenlediği bilim kurgu yarışmalarıyla türe yeni eserler dahil edilmesine vesile olan ve bu süreçte eserlerin yerli öğeler taşımalarını da destekleyen ve teşvik eden TBD (Türkiye Bilişim Derneği)'nin düzenlediği bilim kurgu öykü yarışmasıdır.

TBD'ye başvuran yazarların öykülerindeki yabancı karakter ismi kullanımı oranı, 2000'li yılların başlarında yüksekken, yıllar geçtikçe azalmıştır. İnternet ve teknolojinin

yaygınlaşmasıyla, bilim kurgu türü Türkiye’de daha da tanınır ve sevilir hale gelmiştir. Bu durum yerelleşme sorununu da beraberinde getirmiş ve bazı yazarlar bu sorunu gidermeyi amaçlayan metinler kaleme almıştır (http 5).

Öykülerde yerli öğeler bulunması, bilim kurgu türünün yerleştirilerek sunulması, TBD Bilim Kurgu Yarışması jürisinin, zorunlu kılmamakla birlikte arzu ettiği bir kriterdir (http 3). TBD’ye yapılan yazar başvurularında yerel öğelerin kullanımı olumlu karşılık bulmaktadır. Kazanan öykülerde, yerel öğelerin iyi kullanımından övgüyle bahsedilir. Ödüllü öykülerde yerel öğelerin kullanımı konusunda, Funda Özlem Şeran’ın “Kullanım Kılavuzu” adlı öyküsünde Türk toplumunun teknolojiyle ilgili çelişkilerine değinmesi, Burçin Tetik’in “Eşçip” adlı öyküsünde ataerkil aile düzenine eleştiri getirmesi ve yerelleştirilmiş bilim kurgunun başarılı bir örneğini sergilemesi, Kadri Kerem Karanfil’in “ExTube” adlı öyküsünde Türk aile yapısının karakteristik unsurlarını mizahi bir dille anlatması, Nur İpek Önder Mert’in “İki Kızıl Yabani At” adlı öyküsünde gelenekçilik ve modernliğin gelişen teknolojiyle içerdiği yeni anlamları sorgulaması, Meryem Demirlin’in “Bakışlarımdan Bellidir” adlı öyküsünde öngörü ve kader arasındaki ince çizgiyi bilim kurgusal motiflerle ustaca irdelemesi ve Gökcan Şahin’in “Sokaklar Hala Varken” adlı öyküsünde dayanışma ve fedakarlık kavramlarının başarıyla yerleştirilmiş bir bilim kurguya taşınması, örnekler olarak verilebilir (http 7).

Öneri, girişim ve teşviklerin geneline bakıldığında, yerel üslup için önerilebilecek reçete “özgünlük”, “çeviri kokmayan hikayeler”, “Batı isimleri kullanmama”, “Türkçe’yi etkili ve doğru kullanmak”, “Türk kültür öğelerinin kullanımı”, “sıcaklık ve samimiyet”, “toplumsal dokuya temas etmek” gibi başlıkları içermektedir.

3. TBD (TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ) BİLİMKURGU ÖYKÜ YARIŞMASI

Bir sivil toplum kuruluşu olan TBD, bilgi içeren ve bilgiye dönüşecek verilerin oluşmasını tetikleyen her türlü girişimi ve yaratıcı çalışmayı destekleyen bir topluluk olarak (Aktepe, 2005, s. 6) ülkemizde bilişim sektörünün gelişmesi ve bilişim kültürünün toplumun her kesimine yayılması amacıyla 50 yıldır faaliyet göstermektedir. Her ne kadar bu derneğin bilim kurgu edebiyatı ile organik bir bağı olmasa da, Dernek bünyesinde faaliyet gösteren bir dergi olan “Türkiye Bilişim Dergisi”nin yayın kurulu, 1998’de bir inisiyatif almış ve ülkemizde bilim kurgu yazımını desteklemek, türe yeni yazarlar kazandırmak amaçları için ulusal çapta bir bilim kurgu öykü yarışması düzenlemeye başlamıştır (http 8). İlk yarışmanın duyurusunda şu cümleler yer almıştır:

“Günümüzde bir ülkenin gelişimini bilim ve sanat alanında kişi başına düşen üretimle değerlendirmek mümkündür. Öyleyse bilim ve sanat alanındaki iletişimi artırmak, gelişimi güdülemeye olumlu bir katkı yapacaktır. Fantezinin geçmişe ya da geleceğe yönelmesi, bilime yakın durması ve sırtını da sanata dayaması aklımıza bilim kurgu yazını getirmektedir. İşte bundan yola çıkarak TBD, yaşadığımız uzam-zaman boyutlarını büyüteğine, dolayısı ile yaşam kalitemizi artıracığına inandığı bir bilim kurgu öykü yarışması düzenleme kararı almıştır...” (Aktepe, 2021, s. 12).

TBD, içinde bulunduğumuz çağın geleceğe bakışımızı aydınlatacağına ve insanımızın yaşamında yeni pencereler açacağına inanmaktadır ve bu bağlamda yarışmanın her yıl düzenlenmesine özen göstermiştir (Aktepe, 2005, s. 6). Dolayısıyla bu yarışma, Türkiye'nin süreklilik gösteren ilk bilim kurgu öykü yarışması olmuştur ve Türk bilim kurgu yazarlarının görünürlüğünün artırılmasındaki önemli faktörler arasında sayılabilir (Tacer, 2022, s. 62-66). TBD Bilim Kurgu Öykü Yarışması günümüzde, FABİSAD'ın “GİO Ödülleri” ile birlikte Türkiye'deki en prestijli iki bilim kurgu öykü yarışmasından biri konumundadır.

Yarışmanın süreçleri, Yarışma Yürütme Kurulu'yla birlikte Dernek çalışanlarının, gelen yüzlerce eserin jüri üyelerine gönderilmesi, puanların hesaplanması, jüri toplantılarının düzenlenmesi gibi pek çok işi sistematik, özenli ve adil bir biçimde yürütmesi şeklinde ilerlemektedir (Menteş, 2011, s. 3).

Yarışmada derece alan öyküler, beşer yıllık periyotlarla kitaplaştırılmaktadır: 2005, 2011, 2016 ve 2021 yıllarında basılmış olan dört adet bilim kurgu antolojisiyle TBD, Türk bilim kurgu edebiyatına nitelikli yapıtlar kazandırmıştır ([http 8](http://8)): Bilimkurgu Öyküleri (2005, Remzi Kitabevi), Yörüngeden Çıkanlar (2011, Rodeo Yayınları), Dünyalılar: Bilimkurgu Öyküleri (2016, İletişim Yayınları), Silsile: Bilimkurgu Öyküleri (2021, İthaki Yayınları).

Binlerce yarışmacıdan çok sayıda yazarın ortaya çıktığı yarışmada, farklı yaş gruplarından yazarlar, hayal güçlerini geliştirirken toplumun düşünce dünyasına katkıda bulunmuştur. Yarışmanın amacı, Türk bilim kurgu edebiyatının hak ettiği ilgiyi görmesi ve daha fazla yazar tarafından benimsenmesidir. Bu amaçla, derece almış öyküler kitaplaştırılmaya devam etmektedir (Aktepe, 2021, s. 12).

Kitapların içeriği kadar, kapak tasarımları hedeflenen amaçlara ulaşma doğrultusunda önem arz etmektedir. Grafik tasarımın, gündelik hayatta mesajları hem etkili hem de doğru bir şekilde izleyiciye aktarma işlevi vardır. Lakin, tasarlanan imgelerin izleyiciyi etkilemek ve mesajlarını aktarabilmek için öncelikle izleyicinin dikkatini çekmesi bir gerekliliktir (Akengin ve Ersan, 2020, s. 160). Bilim kurgu eserlerinin kapak tasarımlarının önemi konusunda, TBD Bilim kurgu Öykü Yarışması yürütücüsü Özgür Tacer şunları söylemektedir:

“Kapak tasarımlarını yabana atmamalı, bilim kurgu ve fantazide imgeler önemlidir. Bir sinema salonunda afişlere bakarken düşünün kendinizi: Sadece bir afiş görseli sizi salona davet eder bazen. yayıncılar kitapları satılsın ister ve kitabın cazibesini artıracak unsurlar içinde akla ilk kapak tasarımları gelir. Özellikle Batı’da bilim kurgunun altın çağında türün bu denli popüler olmasında etkileri yadsınamaz. (Hatta kapak resimlerinin bilim kurguda görselliğin normlarını belirleyip sinemadaki temsiliyi şekillendirdiğini savlayanlar da var). Tabii ki her zaman kapak içerikle uyumlu olmaz ve hayal kırıklığı yaratabilir, bana da oldu bu. Hele ki neresinden tutsak elimizde kalan Baskan bilim kurgu serisinde: Kapak resimleri kitabın içeriğiyle nadiren örtüşür” (http 8).

İyi bir kitap tasarımının formülü; yazar, tasarımcı ve yayınevi arasında kurulması gereken sıkı ve uyumlu bir işbirliğidir. Tüm kitapların, kültürel ve estetik bir değer ve kalıcılığa sahip olması gerekir. İyi tasarımlar kitapları sevdirebilir; “okutur”, “izletir”, “satın aldırır” ve “saklatır” (Becer, 2002, s. 246-247). Bu durum, kapak tasarımlarının, içerik ve içeriğe yön veren motivasyonlar bağlamında incelenmesini önem arz eden bir araştırma konusu haline getirmektedir. TBD kapak tasarımları ise çalışmanın devamının inceleme konusunu oluşturmaktadır.

4. YÖNTEM

Bir tasarımın izleyici tarafından nasıl algılandığını ve yorumlandığını anlamak, grafik tasarımda büyük önem taşır (Çeken ve Ersan, 2020, s. 149). Bir afişin, ambalajın, kitap kapağının veya billboard’ın altında, o eserin niçin yaratıldığını ve neden var olduğunu gösteren unsurlar vardır (Heller ve Ilic, 2007, s. 0-1) ve bunlar çeşitli çözümleme metodları ile ortaya çıkarılabilir. TBD antolojilerinin kapak tasarımlarının Türk bilim kurgu edebiyatında yerel üslup arayışı bağlamında incelenmesi için göstergebilimsel çözümleme kullanılacaktır. Elde edilen veriler analiz edilecektir. Tüm kapak tasarımları için tekrarlanacak bu süreç sonucunda elde edilecek bulgular ise çalışmanın sonuç bölümünde derlenmek suretiyle, kitap tasarımında değerlendirme kriterleri eşliğinde tartışılacaktır.

Türk bilim kurgu edebiyatı kitapları bu çalışmanın evrenini, TBD antolojileri ise örneklemine oluşturmaktadır. TBD kitap kapak tasarımlarının seçilmesinde çeşitli faktörler belirleyici olmuştur:

- Türkiye’de bilim kurgu edebiyatı alanında en prestijli yarışmadır.
- Yarışma yerli üslubun kullanımı ve gelişmesini teşvik edici söylemlerde bulunmuştur.
- 1998-2022 yılları arasında aralıksız olarak öykü yarışması düzenleyerek, yüzlerce yazarın eser üretip başvurmasını sağlamış ve geniş bir okur-yazar kitesine hitap etmiştir.
- Her sene ödül alan eserlerin kitap içeriği oluşturacak doluluğa ulaştığı düzenli periyotlarla, yayın serüveni 16 yıla yayılan dört kitap çıkararak süreklilik sağlamış ve bu geniş

zaman aralığıyla kapak tasarımı bakımından geçmişten günümüze evrimin incelenmesi anlamında uygunluk sağlamaktadır.

Tüm bu faktörler bir araya geldiğinde, Türk bilim kurgu edebiyatı kapak tasarımlarının yerel üslup arayışı bağlamında incelenmesi hususunda TBD antolojileri en uygun örneklem olarak belirlenmiştir.

4.1. Göstergebilimsel Çözümleme

Göstergebilim, “gösterge”, “gösteren” ve “gösterilen” üçlüsünü ve bu üçlüye dair kodları tanımlamaktadır. Anlamlandırma düzeyleri fikri Roland Barthes’e aittir ve iki düzeyden oluşmaktadır: düz anlam ve yan anlam. Düz anlamda, anlam doğrudan kendisi olarak varlığını sürdürürken yan anlam, göstergenin kültürel değerleri ve kullanıcıların duyguları ile etkileşimi sonucu ortaya çıkmaktadır. Anlamlandırmanın ikinci düzeyinde mitler önemli bir rol oynar ve birbiriyle ilişkili kavramlar zinciri şeklinde oluşmaktadır (Elden ve Özdem, 2015, s. 160-165).

Bu çalışmada kullanılan model (Tablo 1), “gösterge”, “gösteren”, “düz anlam”, “gösterilen”, “yan anlam” ve “mitler” başlıklarından oluşmaktadır (Barthes, 2009):

Gösterge: görsel iletişimde kullanılan kavramların ifadesidir ve gösteren ile gösterilenden oluşur. Gösteren: gösterilenin görülebilir biçimidir ve her zaman “bir şeyi” işaret eder. Gösterilen: göstergenin iletmek istediği mesajdır ve anlamlandırma sürecinde merkezi bir kavramdır. Gösterenin düz anlamı, göstergenin dışsal realiteyle olan ilişkisini açıklarken, gösterilenin yan anlamı, göstergenin kültürel değerler ve hislerle birleştiğinde ortaya çıkan etkileşimi belirler. Mitler ise anlamlandırmada başka bir unsurdur ve bir olgu üzerine düşünce yürütme ve kavramlaştırmanın kültürel yoludur. Tüm bu başlıklardan elde edilen bulgular analiz bölümünde derlenerek yorumlanmaktadır.

Tablo 1. Araştırma için kullanılan Göstergebilimsel Çözümleme modeli.

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
	<ul style="list-style-type: none"> <i>Düz anlam:</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Yan anlam:</i> <i>Mitler:</i>

5. KAPAK TASARIMLARININ ÇÖZÜMLEMELERİ

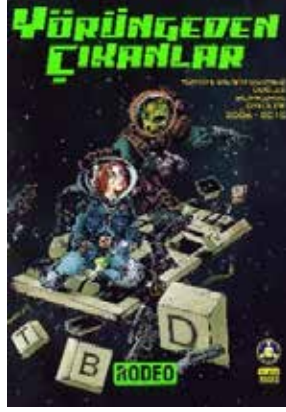


Görsel 1. “Bilimkurgu Öyküleri” (2005, Remzi Kitabevi) Kitap Kapağı, Tasarım: Ömer Erduran.

Tablo 2. “Bilimkurgu Öyküleri” Kitap Kapağı Göstergelimsel Çözümleme.

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<ul style="list-style-type: none"> • Spiral • Mavi Renk • Fütürist Doku • Işık Kaynağı 	<ul style="list-style-type: none"> • Farklı yönlerden gelip, gözü andıran bir ışık kaynağında birleşen spiraller, bir tekno-doku oluşturmuştur. • Tasarım ikiye bölünmüştür, illüstrasyon üstte, yazılar altta yer almaktadır. • Tipografi bir görsel öğe olarak tasarımın merkezindedir. Kontrastlı kullanımıyla tasarımın alt ve üst kısımlarını birbirine bağlamaktadır. • Modern ve sans-serif bir font kullanımı. • Düz anlam: Teknoloji ve fütürizm. 	<ul style="list-style-type: none"> • Yan anlam: Gelecek sizi izliyor. • Mitler: Gelecek teknolojiktir.

Analiz: İllüstrasyonun tümünü kaplayarak bir fütürist/tekno-doku oluşturan, izleyici tarafından ve diğer yönlerden gelen spiral formlar, ilerideki bir noktadaki ışık kaynağında birleşerek bir göz biçimi oluşturmaktadır. Bilim kurgusal bir içeriğe gönderme yapan bu görsel, spirallerin ileride birleşerek ışık saçması ile bilimsel ilerlemeyi ve teknolojik açıdan daha ileride olunacak bir geleceğin yönünü göstermektedir (Görsel 1 ve Tablo 2).



Görsel 2. “Yörüngeden Çıkanlar” (2011, Rodeo Yayınları) Kitap Kapağı, Tasarımcılar: Cem Özüduru ve Caner Atakul.

Tablo 3. “Bilimkurgu Öyküleri” Kitap Kapağı Göstergebilimsel Çözümleme.

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<ul style="list-style-type: none"> • Uzaylı • Astronot • Klavye • Uzay 	<ul style="list-style-type: none"> • Uzay boşluğunda süzülen, bazı tuşları sökülmüş bir klavye. • Eliyle bir yönü işaret eden, ayakta duran uzaylı. • Dizleri üzerine çökmüş bir insan kadın astronot. • Cam şişe içerisine bırakılan mesaj. • Dürbün. • Fütüristik / tekno font kullanımı. • Düz anlam: Bir uzaylı, cam şişeye mesaj bırakmakta olan insan astronota bir yönü işaret etmektedir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Yan anlam: Bilinmezlik, yabancılık, terk ediş, güvensizlik. • Mitler: İnsan, anlamadığı şeyden korkar.

Analiz: Uzayda süzülen bir platform olarak, bazı tuşları yerinden çıkmış, parçalanmakta olan bir klavyenin üzerinde duran iki figür vardır. Bunlardan biri ayakta duran, bir elinde dürbün tutan, diğer eliyle ise bir istikameti gösteren bir uzaylı iken, diğeri bir insan kadındır. Kadın, platformda dizleri üzerine çökmüştür. Uzaylıya göstermek istemiyor gibi bir açıyla, bir cam şişeye kağıt not yerleştirmektedir. Uzaylının yüzünde pozitif bir ifade varken, kadının yüzünde güvensiz ve somurtkan bir ifade vardır. Parçalanmakta olan klavye ile teknolojinin geçiciliği ve günümüz normlarının zaman geçtikçe geçerliliğini yitirip eskimesi, kadın figür ile de işaret edilen geleceğe dair güvensizlik, bilinmezlik duyguları ve tehlike ihtimaline karşı geride kalanlara bir mesaj, bir iz bırakma isteği anlatılmaktadır. Geçmiş, eski olsa da tanıdık ve güvenilirken, onun yürürlükten kalkmasıyla zoraki olarak gidilecek gelecek, teknolojik açıdan daha gelişmiş olmasına rağmen bilinmez olduğu için tedirgin edici bir yanı da vardır (Görsel 2 ve Tablo 3).



Görsel 3. “Dünyalılar” (2016, İletişim Yayınları) Kitap Kapağı, Tasarımcı: Deniz Karagül.

Tablo 4. “Bilimkurgu Öyküleri” Kitap Kapağı Göstergebilimsel Çözümleme.

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<ul style="list-style-type: none"> Astronot Uzay Boşluğu 	<ul style="list-style-type: none"> Boşlukta süzülmekte olan, muhtemelen bir yüzeye iniş aşamasındaki astronot. Yıldız olmayan uzay boşluğunda bu amaca hizmet eden beyaz ve parlak sans-serif font kullanımı. Tasarım yüzeyinin büyük kısmını kaplamak suretiyle bir görsel eleman olarak kullanılmış olan negatif alan. Düz anlam: Uzay boşluğunda hareket eden astronot bir hedefe ilerlemektedir. 	<ul style="list-style-type: none"> Yan anlam: Sonsuz karanlıktaki tek görüntü, tek varlık olan insanoğlu, geleceğin büyük bilinmezliğine doğru tek başına ilerlemektedir. Mitler: Gelecek bilinemezdir.

Analiz: Tasarım alanına en tepeden, henüz giriş yapmış izlenimi verecek şekilde yerleştirilmiş astronot figürü, kapkara, yıldızsız uzay boşluğunda tek başına süzülmekte ve bir hedefe doğru hareket etmektedir. Tasarımın büyük kısmını kaplayan boşluk, negatif alanın bir görsel olarak kullanıldığını göstermektedir. Astronotun alacağı mesafeye dair bir fikir verir. Bir “dünyalı” temsil eden astronot, tamamen kendi bilgi birikiminin ve kendi emeğinin ürünü olan kıyafeti ve ekipmanıya, geleceğe ve onun bilinmezliğine doğru bir ilerleyiş (ya da iniş?) halindedir. Geleceğin bilinmez olması, onu o istikamette gitmekten alıkoymamaktadır (Görsel 3 ve Tablo 4).



Görsel 4. "Silsile" (2021, İthaki Yayınları) Kitap Kapağı, Tasarımcılar: Ebrahel Lurci ve Hamdi Akçay.

Tablo 5. "Bilimkurgu Öyküleri" Kitap Kapağı Göstergelimsel Çözümleme.

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
<ul style="list-style-type: none"> • Işık Kaynağı • Mavi Renk • İnsansı Figür 	<ul style="list-style-type: none"> • Bedeni çözünüp havaya karışmakta olan insansı figür. • Kuvvetli bir ışık kaynağı ve etrafında uzanan mavi ışık huzmeleri. • Modern stile sahip oval kenarlı ve eskitme etkili sans-serif font kullanımı. • Düz anlam: Bedeni çözünüp havaya karışmakta olan bir insansı figür, muhtelemen bu durumun sebebi olan kuvvetli bir ışık kaynağının önünde, bu duruma rağmen kararlı ve kontrollü bir duruş sergilemektedir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Yan anlam: Gelecek, ulaşılabilir bir hedeftir fakat ona ulaşıldığında çözünme, değişim ve dönüşüm kaçınılmazdır. • Mitler: Değişim kaçınılmazdır.

Analiz: Bilinmeyen, sürreal bir mekan ortamında sabit şekilde ayakta duran bir insan figürü, bir ışık kaynağının tam önündedir. Bir yürüyüşün ardından oraya ulaşmıştır. Ulaşılan bu nokta, ışık ile temsil edilmekte olan gelecektir. Işığın etrafına saçtığı mavi ışık huzmeleri, bir kapı formunu andırmaktadır. Zamanda ileri giderek geleceğin “kapısından” içeri girmek mümkündür ve hatta kaçınılmazdır lakin, geçmişe ait bedeninin, yani benliğin, çözünmesi, yani değişip başka bir şey haline gelmesi fedakarlığı ile gerçekleşmektedir (Görsel 4 ve Tablo 5).

SONUÇ

Tasarımlarda bir tasarımsal üslup birliği olmadığı görülmektedir. Birden fazla defa rastlanılan tek ortak nokta, “Dünyalılar” ve “Silsile” tasarımlarının ikisinde de tek bir insan figürünün kullanılmış olmasıdır. Bu iki kitabın kronolojik olarak arka arkaya çıkmış olması, geleceğe dair bir görsel üslup birliğinin habercisi olabilir. Tasarımların hepsinde anlamsal olarak, gelecek ve teknoloji kavramlarını anlatan görseller kullanılmıştır. Çoğunda geleceğin bilinmezliği ve fakat gelecek istikametinde ilerlemenin kaçınılmazlığı işlenmiştir. Tipografi anlamında da görsel bir birlikten söz etmek mümkün olmayıp, genel eğilim, fütüristik bir algı için modernize veya stilize sans-serif bir yazı karakteri kullanmak şeklindedir.

Tasarımların hepsi bilim kurgu türü için uygun ve beklenen tarzda olmasına karşın, bu durum “genel” ve “evrensel” bir bilim kurgu anlayışından ibarettir. Söz konusu tasarımlar Türk bilim kurgu antolojileri için değil, herhangi yabancı bir dildeki kitaplar için de kullanılabilir. Tasarımlarda genel anlamıyla “bilim kurgu” hissiyatı oldukça güçlüyken, “yerel bilim kurgu” anlamında ise herhangi bir görsel unsura rastlanılmamıştır. Genel kompozisyon ve anlatımda da içerikteki edebiyatın yerel olduğuna dair herhangi bir hissiyat söz konusu değildir.

“Özgünlük”, “çeviri kokmayan hikayeler”, “Batı isimleri kullanmama”, “Türkçe’yi etkili ve doğru kullanmak”, “Türk kültür öğelerinin kullanımı”, “sıcaklık ve samimiyet”, “toplumsal dokuya temas etmek” gibi yerelleşme kaygılarına kapak tasarımlarında rastlanılmaktadır.

TBD tasarımlarının, kitap tasarımında değerlendirme kriterleri (Becer, 2002, s. 246-247) açısından incelendiğinde:

1- Konuya ve okur kitlesine uygun bir tasarım yaklaşımı var mı?

Konu olarak bilim kurguya ve bilim kurgu okuruna uygun bir tasarım yaklaşımı vardır.

2- Görsel unsurlar, içeriği hiçbir yanlış anlamaya yol açmayacak şekilde, doğru olarak açıklayabiliyor mu? Görüntü kullanımında ön planda olan bilgilendirici amaçlar mıdır, yoksa süslemeci amaçlar mı?

Görsel unsurlar, hiçbir yanlış anlamaya yol açmayacak şekilde içeriğin bir bilim kurgu olduğunu açıklamaktadır. Görüntü kullanımında bu eserlerin spekülâtif kurgu edebiyat türünde olduğu düşünülürse süslemeci amacın ön planda olduğu söylenebilir fakat aynı sebepten bu aynı zamanda bilgilendirici bir amaçtır da.

3- Metin ve görsel unsurlar mesajın iletilmesine fayda sağlıyor mu? Okur, fotoğraf ve illüstrasyonu izlerken anlamada güçlük çekiyor mu? Görsel unsurların üslubu, kitabın içeriğini destekliyor mu?

Metin ve görsel unsurlar mesajın iletilmesine fayda sağlamaktadırlar. İllüstrasyonlar anlaşılır hazırlanmıştır. Görsel unsurlar bilim kurgusal içerikle uyum içindedir ve içeriği desteklemektedir.

Bu kriterlere göre, TBD tasarımları yerellik hariç her anlamda başarılıdır. Tüm bu sonuçlar, hem genel anlamda Türk bilim kurgu edebiyatında dünden bugüne yerleşme kaygı ve çabalarının hem de yarışmanın bu konudaki kendi teşvik ve duyarlılıklarının kapak tasarımlarına hiçbir şekilde yansımadığını göstermektedir. Bu durum, yerleşmeyle ilgili duyarlılıkların içeriğe odaklandığını, kitap tasarımının bu anlamda önemsenmediğini düşündürmektedir. Türk bilim kurgu edebiyatı yerleşme doğrultusunda olumlu bir gelişim göstermekteyken, gelecekteki kapak tasarımlarında bu konuya dikkat edilmesi, içerikte duyulan kaygının aynısının kapak tasarımı için de gösterilmesi, istenilen hedefe ulaşmada Türk bilim kurgu edebiyatı açısından grafik tasarım vasıtasıyla edinilecek önemli bir kazanım olacaktır. Çünkü kitap, içeriği ve kapak tasarımıyla bir bütündür ve bu ikisi arasındaki ilişki ne kadar sağlıklı olursa kitap da bir bütün olarak o kadar başarılıdır.

KAYNAKLAR

- Akengin, G. ve Ersan, M. (2020). Grafik Tasarımda Soyutlama. *Güzel Sanatlar Alanında Teori ve Araştırmalar II*, s. 160.
- Aktepe, R. (2005). *Bilimkurgu Öyküleri*, s. 6. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Aktepe, R. (2021). *Silsile – Bilimkurgu Öyküleri*, s. 11-12. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Alibey, Ü. (2022). *Karanlık Şafaklar*, s. 9. İstanbul: Paris Yayınları.
- Barthes, R. (2009). *Göstergebilimsel Serüven*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*, s. 16, 20-29. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bayar, Z. (1974). *Antares*, 4, (Güz 1974).
- Becer, E. (2002). *İletişim ve Grafik Tasarım*, s. 246-247. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bozkurt, İ. Ü. (2020). Bir Özel Konu Kütüphanesi Türü Olarak Bilimkurgu Kütüphaneleri: Yurt Dışından Örnekler ve Türkiye'deki Tek Örneği "Özgen Berkol Doğan Bilimkurgu Kütüphanesi", *Türk Kütüphaneciliği*, 34, 2, s. 288.
- Çeken, B. ve Ersan, M. (2020). Gestalt Görsel Algı Kuramının Yaratıcı Kullanımı; Figür Zemin ve Odak Noktası İlkeleri. *Güzel Sanatlar Alanında Teori ve Araştırmalar II*, s. 149.
- Demiral, S. (2021). *Breve Viaggio Nel Tompo: Scrittura Utopistica e Nuovi Realismi in Turchia*, s. 126-135. *Futurchia*. Roma: Future Fiction.
- Elden, M. ve Özdem, Ö. O. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım – Yaratıcılık ve Sanat*, s. 160-165. Ankara: Say Yayınları.
- Heller, S. ve Ilic, M. (2007). *The Anatomy of Graphic Design*, s. 0-1. USA: Rockport.
- Menteş, T. (2011). *Yörüngeden Çıkanlar*, s. 3. Ankara: Rodeo Yayıncılık.
- Reyhanoğulları, G. (2012). Türk Edebiyatının İlk Bilim-Kurgu Öyküleri ve Orhan Duru. *Turkish Studies – International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 7/3, s. 2196.
- Scholes, R. ve Rabkin, E. S. (1977). *A Brief Literary History of Science Fiction*. *Science Fiction: History, Science, Vision*, s. 3. London: Oxford University Press.
- Tacer, Ö. (2019). *Bilimkurgu Roman Kahramanları*. *Roman Kahramanları*, 40, s. 127.

Tacer, Ö. (2022). Türkiye’de Yerli Bilimkurgu – Bir Var Oluş Serüveni. Notos, 91, s. 62-66.

Uğur, V. (2019). Türk Bilimkurgu Edebiyatı ve Arketipler. Ankara: Günce Yayınları.

Uyanık, S. (2013). Osmanlı Bilim Kurgusu: Fenni Edebiyat. İstanbul: İletişim Yayınları.

Görsel 1. Bilimkurgu Öyküleri kitap kapağı, 2005, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Görsel 2. Yörüngeden Çıkanlar kitap kapağı, 2011, İstanbul: Rodeo Yayıncılık.

Görsel 3. Dünyalılar – Bilimkurgu Öyküleri kitap kapağı, 2016, İstanbul: İletişim Yayıncılık.

Görsel 4. Silsile – Bilimkurgu Öyküleri kitap kapağı, 2021, İstanbul: İthaki Yayınları.

İnternet Kaynakları

http 1. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 28.01.2023)

http 2. <https://kayiprihtim.com/dosya/bilimkurgunun-kisa-tarihi/> (Erişim Tarihi: 24.02.2023)

http 3. https://www.youtube.com/watch?v=YU6ZSARafJI&ab_channel=FezaGezginleri (Erişim Tarihi: 02.02.2023)

http 4. https://www.youtube.com/watch?v=LkQNR5iYqo&ab_channel=FezaGezginleri (Erişim Tarihi: 02.02.2023)

http 5. https://www.youtube.com/watch?v=OSlZYJP1Wys&ab_channel=ÖzgenBerkol-DoğanBilimkurguKurguKütüphanesi (Erişim Tarihi: 02.22.2023)

http 6. <https://parsomenedebiyat.com/2019/05/30/bilim-kurgu-dili-ve-cevirisi-uzerine/> (Erişim Tarihi: 14.01.2023)

http 7. <https://www.tbd.org.tr/kategori/yarismalar-ve-oduller/tbd-bilimkurgu-oyku-yarismasi/> (Erişim Tarihi: 13.01.2023)

http 8. <https://kayiprihtim.com/roportaj/ozgur-tacer-bilimkurgu-soylesi/> (Erişim Tarihi: 12.01.2023)

ART IN PARTNERSHIP WITH HUMAN AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: CREATIVITY AND ALGORITHM

• Lec. Özgül ÖZTÜRK* • Assoc. Prof. Yüksel BALABAN**

ABSTRACT

Art has been the most creative form of humans' self-expression since time immemorial and has taken many different forms over the years. Furthermore, digitalization in all aspects of life has foreshadowed radical changes in art in accordance with the opportunities provided by technology. In this study, the possibility of transferring all the characteristics of an artist defining his art to artificial intelligence (AI) has been discussed, and whether the re-evaluation of art production with the developments in AI and the artist's being alive for the continuity of his art are essential or not has been examined. With the distinguished group study carried out in this scope, it has been aimed to explore beyond traditional approaches, putting people at the centre of the creative process, and has greatly benefited from the expertise of three contemporary artists working at the meeting point of art and AI in Istanbul, Turkey. In this context, the in-depth interview method as a qualitative research method has been conducted in the study, the opinions of the interviewed artists on the topic have been evaluated, and the related questions of the arguments have been analysed. All things considered, two conclusions have been drawn: an artist's work or a particular section of an art movement might be reproduced using possibilities created by digital art, and given the current opportunities and conditions of this age, AI systems are unlikely to replace artists and generate art instead of them.

Keywords: Artificial intelligence, Algorithm, Digital art, Human and ai partnership, Digitalization.

* Uskudar University, Faculty of Communication, Cartoon and Animation, zglozturk@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-1027-5353

** Istanbul University, Faculty of Communication, Department of Radio, Television and Cinema, balabany@yahoo.com,
ORCID: 0000-0001-7083-9598

İNSAN VE YAPAY ZEKA ORTAKLIĞINDA SANAT: YARATICILIK VE ALGORİTMA

• Öğr. Gör. Özgül ÖZTÜRK* • Doç. Dr. Yüksel BALABAN**

ÖZET

Eski çağlardan bu yana, insanın kendisini ifade etme yöntemlerinin en yaratıcı hali olan sanat; yıllar içerisinde çok farklı şekillere bürünmüş, teknolojinin getirdiği imkanlar doğrultusunda, hayatın her alanında yaşanan dijitalleşme sanatta da köklü değişimlerin habercisi olmuştur. Bu çalışma kapsamında, bir sanatçının sanatını tanımlayan tüm özelliklerinin yapay zekaya aktarılma olasılığı tartışılmış, yapay zeka alanındaki gelişmelerle sanat üretiminin yeniden değerlendirilmesi ve sanatçının sanatının devamlılığı için hayatta olmasının gerekli olup olmadığı sorgulanmıştır. Bu kapsamda gerçekleştirilen bu seçkin grup çalışmasıyla birlikte, yaratıcı süreçte insanı merkeze alan geleneksel yaklaşımların ötesini keşfetmek amaçlanmıştır ve İstanbul'da sanat ile yapay zekanın buluşma noktasında çalışan üç çağdaş sanatçının uzmanlığından yararlanılmıştır. Bu bağlamda, çalışmada nitel bir araştırma yöntemi olan derinlemesine görüşme yöntemine başvurulmuş, görüşme yapılan sanatçıların konuya ilişkin görüşleri değerlendirilmiş ve söz konusu sorulara ışık tutulmaya çalışılmıştır. Dijital sanatın yarattığı imkanlarla bir sanatçının eserinin ya da bir sanat akımının belirli bir kesitinin yeniden üretilebileceği ancak içinde bulunulan çağın imkan ve koşulları göz önüne alındığında, yapay zeka sistemlerinin sanatçının yerine geçebilme ve onun yerine sanat yapabilme ihtimalinin bulunmadığı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yapay zeka, Algoritma, Dijital sanat, İnsan ve yapay zeka işbirliği, Dijitalleşme.

* Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, zglozturk@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1027-5353

** İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, balabany@yahoo.com, ORCID: 0000-0001-7083-9598

1. INTRODUCTION

From the primitive periods of human history to the present, people have tried to express themselves in many ways and regarded the state of action which they have formed through imagination, emotion and creativity as the art. On the one hand, all the things having an impact upon people have shaped their art, on the other hand, the developments in technology and science, especially culture and art have caused to be shaped many different aspects of society. This transformation has emerged not only in the production areas but also in art by the apparent effects and provided the birth of different art movements.

It is possible to expect innovations to transform all the art techniques, and thereby the artistic inventions itself to be influenced by this transformation and, indeed, perhaps to make an astonishing change in our sense of art. As this initially affects the reproduction and transfer of the artworks, it is inevitable that the artworks having an increasing accessibility is going to become widespread (Valéry, 1964, p. 225-228). However, according to Walter Benjamin, the technique of reproduction, which detaches the reproduced object from the traditional forms, creates a number of copies instead of a unique existence by many reproductions and, furthermore, the reproduced artwork is increasingly becoming an artwork designed for the reproducibility (Durham and Kellner, 2005, p. 21-23). Thus, AI and algorithm systems, the leading technologies of digitalization, and the artworks produced by these systems allow to implement the breakthroughs that will reinterrogate the art and the interpretation of art. AI has become a multi-disciplinary study covering many different fields, from academia to politics and from creative industries to art rather than just a digital partnership built on data. Considering the development of AI based on the recent years in terms of the art, the relation between the artwork described through human-specific qualities and AI is changing the traditional codes of artistic DNA by directly affecting the depiction of art and artist and making a new digital art form inevitable. These systems, emerged as the idea of creating machines with generally human-like cognitive and intellectual abilities, bring forward the idea of superintelligence gradually going beyond what human beings might do and having perceptive skills. Moreover, they also encourage the discussions on qualifying a final product created with the help of AI as the art.

Within the scope of this study, the probability of transferring the characteristics of an artist's art such as technique, style and experience to AI has been discussed. Additionally, even if the artist is not alive, the potentiality of AI to continue producing artistic works of art instead of the artist and AI's ability to create a distinct style and from the artist's and develop this style have been interrogated. Within this framework, it has been focused on the future of digital art and the results of the digitalization process and examined

whether the artist's immortality and the sustainability of the artist's art are possible or not. In this context, the in-depth interview method as a qualitative research method has been utilized in the study, the opinions of the interviewed artists on the topic have been evaluated, and the related questions of the arguments have been analyzed. Hence, this study suggests an in-depth examination on the integration of artificial intelligence technology into the art world and the potential of this integration to ensure the immortality of artists' works. Within this context, to understand how artificial intelligence could internalize the artist's style and experience, the in-depth interview technique has been used in the study; the opinions of artists who have used artificial intelligence systems actively or briefly in their art and their views gained from these experiences have been sought to explore. Thus, through the information gathered, it has been intended to comprehend the process at the intersection of art and technology, the general conception on the role of artificial intelligence in the art world and its effects in the near future. In accordance with the findings, two conclusions have been drawn in the study: It is possible to create AI and algorithm systems that might cooperate with people without any problems and imitate all the components oriented to an artist's or an art movement's technique and style, whereas it is impossible to create an AI system that might solve the complexity of human values and preferences and reflect its historical witness to its art consciously.

The study is significant for evaluating the possibility of AI's generating art instead of the artist and interrogating the artist's immortality according to the artists' perspectives who produce their artworks through by using AI and algorithm systems in İstanbul. In recent years, there have been various studies on the relationship between artificial intelligence and art in the academic world: "A Current Evaluation on Artificial Intelligence and Artworks", "Artificial Intelligence, Machine and Art", "Artist's Role and Changing Art Case in Artistic Production Practice with Artificial Intelligence", and "Usage of Artificial Intelligence in Today's Graphic Design" are the primary studies. In these studies, literature review and analyses on the samples from the current studies have been included. In this context, the study has aimed to enable noteworthy findings to the academic field by using the in-depth interview method contrary to the previous studies presented above. Besides, unlike the other studies, several branches of art in which AI is comprehensively used have been included in the study.

2. AI AS A NEW GENERATION ARTIST

The search for developing a machine that might imitate human intelligence is one of the most daring challenges of the humanity. Thus, the diversity of practices for this purpose

has intersected art and science at many points and the studies shaped by their symbiotic relationship have always nourished the thoughts and attempts about the calculability and imitability of human intelligence.

Art is an autonomous way of expressing emotions as well as an act requiring self-awareness and creativity. Since the concept of a traditional art is defined as a tool for a kind of self-expression or a way of communication being people centered and occurring between the people and subjects, the different approaches such as computer art, computational art, and generative art have emerged for this new generation art practice produced with the help of artificial AI and algorithms. AARON is undoubtedly one of these attempts which is the collective name of a series of computer programs written by Harold Cohen in order to make painting possible through an artificial robot arm (Cohen, 1994, p. 1-13). It is also demonstrated as the most prominent and early instance of the algorithmic artworks. In this context, algorithmic art is a broad term created by using programming and signifying any art that might not be accomplished without programming. On the other hand, thanks to the development of GANs (Generative Adversarial Networks) in recent years, AI has also pioneered to a new wave of algorithmic art used to make art.

In the light of all this information, when the AI and its history including deep learning and machine learning are elaborated, John McCarthy is undoubtedly regarded as one of the most important people with his studies in this field and also considered as the father of the AI. It is possible to explain the AI that he defines as the science and engineering of making intelligent machines via intelligent computer programs ([http 5](http://5)) and the critical turning points of artificial intelligence -in terms of the prominent people and their approaches to the field- as in the following: Marvin Minsky (1969) and John McCarthy (1971) based the foundations of this field on representation and reasoning. On the contrary, Ed Feigenbaum and Raj Reddy (1994) formed expert systems encoding human knowledge to solve problems. Judea Pearl (2011) used the AI to develop probabilistic reasoning techniques. Yoshua Bengio, Geoffrey Hinton, and Yann LeCun (2019) made 'deep learning' (multi-layered neural networks) a critical part of modern data processing. Due to these reasons, they were the major contributors in the history of the AI (Russel and Norvig, 2021, p. 17). The invention of the modern computer has also provided us a model about how we ought to think (Bibel, 2014, p. 90-91).

Alan Turing, a British mathematician, designed a code-breaking machine called The Bombe in order to decipher the Enigma code used by the German army during World War II. Right along with this device, considered as a kind of electromechanical computer, Alan Turing began to search about the intelligence of similar machines and introduced the Turing Test, which has still been accepted as a way to determine the intelligence

of a system today. According to this test, if a human being interacts with another human being and a machine and could not distinguish the machine from the human being, then the machine might be considered as intelligent (Turing, 1950, p. 433-460).

Donald Hebb developed a learning theory known as ‘Hebbian Learning’ which copies the process of neurons in the human brain in the 1940s, then this theory was extensively debated and led to increase of research on the artificial neural networks. However, after Marvin Minsky and Seymour Papert had demonstrated that computers did not possess enough processing power in order to do what such neural networks was required by the end of 1960, the interest on these studies disappeared. Generally, the AI industry grew from a few million dollars in 1980 to billion dollars in 1988, but after a few years, it entered into the process of a recession known as the ‘AI winter’. Although many studies were carried out during this process, the expected interest and the desired breakthrough could not be somehow accomplished. That Deep Blue, a chess-playing supercomputer developed by IBM, defeated Garry Kasparov, the World chess champion on chess, caused a quite splash in 1997. By the early 2000s, different initiatives began to come to the forefront. In 2007, James Hays and Alexei A. Efros devised a clever method that will harmoniously complete the missing parts from the original image by mixing pixels; they discovered that the technique does not appropriately work with a database of a limited number of images, but exceeds the quality threshold with millions of images (Hays and Efros, 2007, p. 1). Soon afterwards, obtaining tens of millions of images in the ImageNet database were headed toward a new revolution in the field of computer vision, and then the availability of big data and the shift to machine learning contributed to the AI to regain its commercial appeal (Havenstein, 2005; Halevy et al., 2009). Starting back to studies on artificial neural networks that had been given up at the end of the 1960s was accelerated in 2010. Through AlphaGo, a program developed by Google, which had defeated the world champion in the board game, Go, in 2015, artificial neural networks came back as “deep learning” and this also underlies the basis of many AI systems used today (Haenlein and Kaplan, 2019, p. 8).

On the contrary, AI, substantially shaped by today’s technical opportunities, has acquired a new mission as being an intelligent and helpful agent doing things faster and easier. In this context, Dr. Rodney Brooks, the former director of Computer Science and Artificial Intelligence Laboratory of MIT stated that AI holds its same place as in the PC industry in 1978; within thirty years, we will possess the intelligence templates to create a powerful AI and our lives will also be surrounded by the intelligent robots by 2050 (Banko, 2009, p. 1760). In fact, the long-term goal for AI is to focus on developing the human intelligence rather than simulating it. This attempt, which was initiated made by

John von Neumann in 1958, but was popularized by Vernor Vinge, has introduced us the concept of ‘singularity’ which have strong supporters such as Raymond Kurzweil from Google. Thus, it is possible to talk about two poles, optimists and pessimists (Boden, 2016, p. 147-153). There have been many concerns and expectations about the process: On the one hand, Kurzweil’s approach has been quite optimistic about the process considering from whether AI will allow us to develop our intelligence to the transhumanism. On the other hand, Elon Musk has had some predictions about the process and its potential to drag the humanity into World War III.

Consequently, the history of AI is a field including a wide range of disciplines as linguistics, mechanical engineering, mathematics, statistics, psychology, neuroscience, economics, cybernetics and philosophy and is a comprehensive field that it might not only be limited to the history of mechanical enterprises (Tecuci, 2012, p. 168-169).

3. AIM AND METHODOLOGY

In the study, the probability of transferring an artist’s experiences and style to AI, the potentiality of AI to continue producing instead of an artist even if the artist is not alive, the possibility of an artist’s immortality and the sustainability of his or her art will be discussed by conducting the semi-structured in-depth interview method which is one of the qualitative research methods and benefiting from AI and the artistic examples in which AI is used. The approaches and opinions on this topic will be argued in accordance with the artists’ considerations who produce with AI and algorithms.

Within the scope of this study, it is mainly aimed at examining the possibility of transferring the characteristics which define the artist and his or her art to AI by benefiting from AI and the artistic examples in which AI is used. Additionally, the secondary aim of the study is also to expose the artist’s the immortality, and the sustainability of his or her art are.

In this context, answers to the following questions will be sought:

- Can artificial intelligence produce a work of art, and what would be its advantages and disadvantages?
- Is it possible to transfer an artist’s works which he or she produced throughout his or her life, experiences, styles and briefly characteristics which define the artist and the art which he or she has created to artificial intelligence? Is the artist’s the immortality, and the sustainability of his or her art probable?

- How should human-artificial intelligence cooperation be?
- Can inspiration be considered as equivalent to algorithm?

The in-depth interview method, which is one of the qualitative research methods and is widely applicable to data collection, was used in this study. Since this method is based on the speech, which is a common form of verbal communication, it provides a shortcut to reveal people's views, feelings and thoughts compared to written communication. Therefore, it is obvious that it removes the limitations and artificiality in the tests and questionnaires based on writing and filling-in (Karasar, 1995, p. 165; Yıldırım and Şimşek, 2018, p. 127).

The data collected through the interviews has been recorded and then deciphered. The development of AI within the context of art has been discussed and the use of AI in the different branches of art has also been examined. In this respect, the information which has been obtained also assisted to arrange the interviews with the artists.

Researchers use exploratory research method when they have limited scientific knowledge about the process, activity, or situation they want to study or there is no pre-existing scientific knowledge before. Additionally, when they have motives to consider that it includes elements worth exploring, this research method is used by researchers. The main purpose of exploratory research is to provide inductively derived generalizations about the group, process, activity or situation being studied. It is clear that that exploratory approach is adopted in three circumstances. If there has been little or no systematic study on the topic to be studied, if the relevant topic has not been studied with a flexible description and has only been searched based on prediction and control about the topic, if the relevant topic has been changed substantially and, hence the findings of previous studies on the topic have become invalid (Stebbins, 2001, p.5-7). The topic examined in this study is included under the type of exploratory research. The study, which is the first research suggested on this topic by this approach in the national context, aims to create a new field of discussion and form a basis for interpreting international developments in the field. As it explores the role of AI in the art production, in this context it will guide to future studies to be examined in the field. In the study, the role of AI in the art production along with the developments in the field of AI is examined in general terms. It is aimed to discuss how the artists are affected by the developments in the field of AI in Istanbul, Turkey and their perspectives about the topic within the framework of art production through AI.

The artists selected as the sample were determined by the purposive sampling method included in one of the non-random sampling types. Purposeful sampling is a sampling

method with the assumption which will represent the target audience. It is determined on which samples might represent the target audience with the experts' and experienced people's opinions (İslamoğlu, 2011, p.174). As creating a sample in this method of sampling, the most appropriate units which are considered to best serve the purpose of the research are taken into account (Baştürk and Taştepe, 2013, p.144).

Therefore, the artists who had explored AI technology and had used AI in their studies were selected as the interviewees and were included in the sample for the research. Although several specific artists in Istanbul, Turkey approximately integrated AI systems into their artworks, three artists were interviewed within the scope of this study. Thus, three different opinions, which approach the potentiality of AI to produce art on its own positively, criticizes this approach, and considers AI systems as a creative partner, but cautiously approaching the identity of AI as an artist, were represented in the study.

An in-depth interview method was used in the data collection phase. Initially, the questions were prepared for the interview in accordance with the purpose of the study and the artists' opinions were tried to be learned. The questions asked were open-ended, and the interviewer was asked to elaborate his answers regarding what he wanted to express. According to the interview process, sub-questions related to the main questions or additional questions were asked as well. From this point of view, it might be assumed that the semi-structured interview method, which is one of the interview types, is more appropriate for the study. The interviews were recorded for the further analysis with the participants' consent. During the interview, the essential points were also noted apart from the audio recording.

Two of the interviews were conducted face-to-face in the artists' offices while the other one was conducted online via the zoom platform. The recordings from the interviews lasting three and a half hours totally were analyzed, and the participants' thoughts were conveyed successfully to the readers in line with the data obtained.

4. FINDINGS

In this section, the issues such as the use of AI in the art production, the perspectives of artists about AI in the art production, and the differences between digital art production and traditional production are argued. Moreover, human-AI collaboration, whether AI might produce instead of an artist, and by this means the possibility of the artist's immortality are also elaborated. The first subsection, "Artificial intelligence in the art production" examines whether artificial intelligence could produce a work of art. In the second subsection, an answer to this problem is sought by focusing on the possibility of

artificial intelligence ensuring the immortality of the artist. In the other subsection, the potential of artificial intelligence to be a creative partner for humans is explained and the dimensions of cooperation between humans and artificial intelligence are demonstrated. The last subsection deals with inspiration and algorithm similarity. Is it possible to create an algorithm of inspiration? The answer to the question is discussed based on the opinions of the artists.

4.1. Artificial Intelligence in the Art Production

Concerning AI and art, perhaps one of the most critical problems is the possibility of regarding the work of AI as a work of art. Considering art from different perspectives is the main issue which needs to be emphasized here. Since the concept is not described clearly and precisely, it might vary from person to person whether it is defined or not accepted as the art or not. The opinions of the three participants about the topic differ from one another.

P2 stated his opinions that, “Since ‘artificial’ and ‘art’ derive from the same origin, art is essentially man-made and that is how it is by definition. Besides, each thing can produce a work of art; for example, water can even produce a work of art, so each form can produce a work,” stated his opinions.” P1, one of the other participants; regarding the art production of algorithms, he considers it somewhat depends on how art is defined. He also explains his views that algorithms or computers are only tools and, just as every artist’s work cannot be called as art, any work produced with every coding cannot be called as art. Consequently, according to P1, art might be produced with an algorithm and with the same algorithm, another man might produce something different by changing the variables. P3’s point of view is slightly different from the others. P3 especially focuses on the originality of the works by AI. He points out that “AI is actually in the first phase of a utopia imagined in the future. It is currently in the phase called narrow AI. In this phase, it is a statistical model working very well and using data well. To call that AI would be too much. There is still a large amount of time and effort for AI to co-exist with human intelligence. Today, the works created by AI do not possess any originality. They only own a structure to the degree that we do not perceive their sophistication.” It is obvious that machine learning and artificial intelligence cannot replicate a man’s lived experience and so, AI cannot create art as human artists do (Mazzone and Elgammal, 2019, p. 8). Although AI cannot create art as men do, the created works can be regarded as art considering in this context. Undoubtedly, AI has contributed a lot to the artist in terms of art production: it may offer much more options and speed up some production processes. P3 claims that the positive side of AI in this regard is related to the aesthetic stance of the work after it emerges as an artistic object. On the other hand, there is a structure that

uses artificial intelligence as a form and does not notice anything in the content of the artwork; he finds all of them very decorative. According to P3, art is a thought supposed to be expanded in a sequence of thoughts entailing to be explained in layers. For this reason, there is a distinction in terms of their opinions between the artists with access to AI and those without access. P2, on the other hand, emphasizes that AI has positive aspects and has broadened his horizons. According to him, “Once you learn its techniques, you also understand how to relate yourself with it. However, some works can be produced when you start pushing its limits.” On the contrary, P1 considers the vital advantage of AI as saving time in this context. Nevertheless, right along with this, he also thinks that the limitlessness of options by AI is, in fact, a giant vortex.

4.2. Artist’s Immortality

AI systems, which we observe in many areas of life, have become an incontrovertible tool considering art. As the partnership between AI and the artists demonstrate itself with new initiatives every day, the ability of AI to generate art has also become one of the most controversial issues. When it comes to the work of art, P2 remarks that the work is a structure which is seen, but not produced. Furthermore, he also states that he does not believe in man and a man’s own creativity. As claiming that, “A work can be produced by itself so that each thing can produce art”, he also emphasizes that AI, which is not capable of producing functionally under technological circumstances, does things such as cataloguing, listing, sorting and distributing. According to P3 who defines AI as a statistical model that works well and uses data well and that has stemmed from all the patterns of human civilization existing till now, AI totally lacks originality. On the other hand, P3 also underlines that to design the decision mechanism for an autonomous system, it is not a correct approach to develop an acceptance by relying just on data, and stresses that this circumstance will lead to ethical problems due to the decisions made by AI.

The living being is a structure that might vary depending on its environment, hence the artist is also affected by the circumstances he lives in and creates his art with the effect of those circumstances, but current AI systems perceive the artist as a fixed form. Thus, they only simulate a particular moment in the artist’s life. In other words, they produce the formula of a particular point of view, so that is not essentially art but design, and it is impossible to qualify the works of the artist as an adaptation to the present (P2). When the topic is considered in the context of the artist’s immortality, P2 points out that “photograph was used to immortalize a moment as AI can immortalize a situation” and adds that: All of an artist’s works can be transferred to AI. Thus, it is possible to create a mechanism that can imitate the artist’s style and simulate a particular moment in the artist’s life. Nonetheless, this merely helps to repeatedly simulate only a particular moment in

the artist's life, rather than the artist himself, because it is currently impossible to transfer the artist's personal experiences and consciousness into - transferable- data that could actively function in his art. For instance, even if all of Rembrandt's works are transferred into AI and taught how to paint (http2; http 1), it is impossible to be sure what and how Rembrandt will paint, for Rembrandt is no longer alive and cannot experience today's world; This uncertainty will create a complex environment for us that cannot be modelled or simulated. According to P3, since AI is a system structured through statistical data, each thing that cannot be converted into countable values would be meaningless. For instance, the note has a mathematical equivalent, yet it is impossible to mention such a response for a door creaking or birds chirping". Furthermore, when it comes to concepts such as consciousness and experience that have no expected equivalents, it is still a utopian idea to create a mechanism that can behave like an artist, make decisions, and comment. In this context, by signifying examples from Can Yücel's poems, P3 considers that those poems could not be rewritten through AI and asserts that it is a betrayal to the artist. On the other hand, P2's approach to the topic is as follows; "Attempting to simulate a self-aware and highly flexible system (human) is both very chaotic and mathematically impossible."

4.3. The Potential of AI as a Creative Partner

P2, who considers AI as a creative partner, states that the cooperation with AI in this context might be very useful if we know what we demand from the tool in terms of technology and engineering. Similarly, P3 approving the partnership as long as it might be questioned and controlled suggests that AI also assists in eliminating some elements that suppress human creativity in all this technological complexity. On the other hand, P3 describes algorithms as a functional tool and simultaneously defines them as a collection of processes that support creativity and make the process more practical. In addition, P3 underlines that it is benefited from AI itself even to criticize AI and maintains that, "I do not think much about what technology I will use while producing my works. If I need to use a technology, I integrate it into my work later. Frankly, I start to produce with an idea, and I prefer to use whatever serves that idea – it might be either AI or a hammer and nails."

It is possible to analyse many structures with mathematical formulas. In this context, P1 claims that even natural life has a mathematical model and discusses the possibility of creating an algorithm that might apply precisely in the digital environment, for example, formulating the growth of vegetation. Furthermore, according to P2, "the fiction that makes you cry also has a math," just as in the method of Propp's Structural Narrative Analysis—like a formula that does not enable one to write a creative story but prevents

one from writing a bad story.

4.4. The Similarity of Inspiration and Algorithm

Is it probable to develop a mathematical formula from an abstract concept like inspiration, or, in other words, to create an algorithm for inspiration? First, it is essential to reach a common understanding or consensus on what inspiration is in order to answer this question. An artist working with traditional methods might perceive inspiration as an element in his creations. Is the algorithm also equivalent to this for an artist working with AI? Another issue to be discussed in this context is whether inspiration might be considered equivalent to an algorithm.

Considering the rate of AI use in the participants' studies, it might be inferred that these rates reflect their perspectives on AI. None of the participants claims that AI has completely produced the work. In general, the determining factor is, again, the human. For instance, P3 suggests that this rate of AI use is around 10 % due to the popularization of AI and his preference in staying away from popular concepts. He even claims that there are works that criticize AI among his works that he has generated with AI. P2, on the other hand, states that it actually has a variable structure depending on his works and the periods of the works. For instance, the character, Deniz Yılmaz, (the robot poet), which P2 created, can be considered an example of AI. While AI use is quite widespread in the context of poetry, it is limited in the context of Deniz Yılmaz's career. The highest rate of AI use belongs to P1. P1 prefers to use algorithms instead of AI and states that this rate is half and half in his studies. He also points out that he determines the rules within the framework of particular aesthetic concerns and enables the machine to act within the framework of these rules.

The main problems here are how inspiration is defined and where inspiration comes from for the artists. According to P2, "Inspiration is not a thing to come, but to remove obstacles." At the same time, the source of inspiration appears to be an uncertain and highly ambiguous concept. On the other hand, P2 considers inspiration an umbrella term. He also thinks that the majority of the inspiration is to nourish well, and a well-nourished system will reflect well, so good results will come if we nourish AI well. "We have to first compromise on inspiration, then deconstruct it, and afterwards define the moments we might define. We also have to take some qualitative notes on what we could not define so that we might provide an algorithm to look for them and model them as well." Human artists spend a lot of time and effort on computer-generated artworks, from the formation of the idea to patiently supervising the execution to choosing among the outputs (Hertzmann, 2018, p. 15).

All three artists state that there is no obvious understanding about inspiration and where it comes from for the artists. P3, on the other hand, says that the description of inspiration concerning the topic is not easy. Therefore, he believes that the algorithm remains highly deterministic in this regard. “At this point, consciousness is important. If what brings that to you does not know what it is doing, if that consciousness lacks, that creates a rather artificial feeling in me, so what we call inspiration does not coincide with this artificiality. Therefore, it is not possible to express that with algorithms. It may be possible to deduce the algorithm of how inspiration is generated. However, it is impossible to create inspiration with algorithms.” He states that he does not perceive algorithm and inspiration as equivalent. A typical statement by those who criticise computational creativity is that “simulating artistic techniques also means simulating human thought and reasoning, especially creative thinking. It is difficult to do that by using algorithms or information processing systems” (http 4). The issue that P1 focuses on is mistakes. He considers that spelling mistakes made while coding might lead to quite different opinions, and these are, indeed, inspiring ultimately. It refers to the fact that this code emerges as in a form that we can perceive either audibly or visually by sharing information in this inspiration or somehow sensorily. Consequently, it is likely to be consider inspiration as an abstract output because: its existence is controversial; it may vary depending on the person; its source and duration are uncertain; it is independent of time; and it comes through creativity and consciousness. It is challenging to determine what inspiration is with so many variables and to analyse it as numerical data. Only then will it be possible to discuss the algorithm of inspiration.

CONCLUSION

In the context of the relationship between AI and art, this study has begun to discuss whether AI productions could be accepted as works of art. Thus, the research questions has been deliberated such as the possible effects of AI on shaping artistic works, the advantages and disadvantages of using AI and algorithm systems in the field of art, the probable consequences of AI and human cooperation, the likelihood of transferring an artist’s experiences and techniques to AI, the potential for AI to continue producing instead of an artist, the possibility of an artist’s immortality, and the probability of AI to create a style instead of an artist. All of these arguments have been examined in light of the comments of the artists from Istanbul, Turkey who work with AI and algorithms.

Since the study has been conducted through the artists who produce artworks with AI and algorithm systems in Istanbul and has been based on those artists’ perspectives, the

potential for AI to replace the artists and produce as an artist is crucial in terms of questioning the possibility of transferring the artists' experiences to AI. This study is the first research suggested on this topic in the national context, and it has attempted to create a new field of discussion and bring a unique perspective to the topic.

Digital transformation brought about by the technological revolution has also lit the blue touchpaper of a radical shift from traditional to digital. In many types of art, the human hand has been replaced by the metal parts of autonomous systems. On the other hand, it is possible to discuss many possibilities that this new digital fictional universe released from the limitations of the physical world has brought along.

There are contrasting views about whether AI productions have the characteristics of artwork. For instance, Coeckelbergh contends that AI-generated products may be associated with both art and objective and subjective criteria (Ballı, 2020, p. 286). On the contrary, there are various works generated and exhibited by many artists today through AI. However, the issue to be studied, especially in cases where AI generates works by itself, is whether these works have an original quality.

The originality of these works might be questioned in the current circumstances of AI. In this context, AI-supported creative software might be used for autonomous creative tasks including writing poems, painting, and composing music. Similar collaborations with AI in artistic production could also be conducted ([http 4](http://4)). Undoubtedly, the most important thing that AI has provided in this collaboration is the opportunity to save time. It is also likely to consider similar situations for the previous technological developments. The use of the computer in artistic works could be demonstrated as a similar example. Following the industrial revolution, some artists even reacted against the development of technique and technology and their use in artistic production. The Art movements such as 'Art and Crafts' and 'Art Nouveau' emerged in response to the industrial revolution at the time. Considering the negative aspects, it might be remarked that only AI with the identity of being stylistically generated can prevent the content of the studies.

The artistic productions, which rapidly change and transform from traditional to digital, have made art more participatory and democratic. On the other hand, the acceptance of technology has also revealed the potential for collaboration between computers and creative men. AI systems and algorithms are unquestionably regarded as important tools in digital art by a variety of artists. In addition to being highly functional, they have been increasingly becoming an indispensable member in the process and have been considered a creative partner in view of providing a more accessible environment and

opportunities. Regarding the relationship between AI and digital art, the unpredictable nature of these systems has been scrutinised favourably. The sententious outputs of this random environment without intellectualizing, on the other hand, have been continued to astound humanity.

All known AI systems are based on references from living organisms. In this context, AI generally works by making suggestions to people according to the preferences they have previously given, and this is accepted as a type of use (http 3). On the other hand, AI and algorithmic systems responding to the different needs of people make it possible to make inferences about the near future of humanity. Although the capabilities of AI are getting increasingly impressive with each passing day, most researchers accept the impossibility of a complete digital transformation in the complex system of a living organism capable of making conscious decisions, such as a human. Accordingly, anything that cannot be converted into digital data creates gaps in the whole system, reinforcing the feeling of artificiality even more. Regarding the possibilities offered by the techniques and technology of today, the issue of the artist's immortality versus the humanity existential pain (for the time being), cannot go beyond a utopia expected to occur. As a result, a widely used method is for an artist or an art movement to create a surprisingly successful imitation with the appropriate conditions provided by digital art. Constructing a system that can make inferences about the present of a past-living artist and transfer them into his art by evaluating current conditions from the artist's point of view is by far the most challenging thing. Thus, making a replica or a reproduction of an artwork with the capabilities of digital art is quite rapid and relatively effortless; the artist's idea of creating a conscious machine, blended with his experiences, slightly opens the doors to an unknown chaotic environment and increasingly converges to the impossibilities.

REFERENCES

- Ballı,Ö. (2020). Yapay Zekâ ve Sanat Uygulamaları Üzerine Güncel Bir Değerlendirme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 277-306.
- Baştürk, S., and Taştepe, M. (2013). Evren ve Örneklem. S. Baştürk (Ed.), *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Benko, A., and Lanyi, C. S. (2009). History of Artificial Intelligence. In *Encyclopedia of Information Science and Technology*, (2nd ed.). IGI Global, 1759-1762.
- Bibel, W. (2014). Artificial Intelligence in a Historical Perspective. *AI Communications*, 27(1), 87-102.
- Boden, M. A. (2016). *AI: Its Nature and Future*. Oxford University Press.
- Cohen, H. (1995). The Further Exploits of AARON, Painter. *Stanford Humanities Review*, 4(2), 141-158.
- Durham, M. G., and Kellner, D. M. (2005). *Media and Cultural Studies: Keywords*, Revised ed. Blackwell Publishing.
- Haenlein, M., and Kaplan, A. (2019). A Brief History of Artificial Intelligence: On The Past, Present, And Future Of Artificial Intelligence. *California Management Review*, 61(4), 5-14.
- Halevy, A., Norvig, P., and Pereira, F. (2009). The Unreasonable Effectiveness of Data. *IEEE Intelligent Systems*, 24(2), 8-12.
- Havenstein, H. (2005). Spring Comes to AI winter. *Computer World*, 14, 28-28.
- Hays, J., and Efros, A. A. (2007). Scene Completion Using Millions of Photographs. *ACM Transactions on Graphics (ToG)*, 26(3), 4-es.
- Hertzmann, A. (2018). Can Computers Create Art? *Arts*, Vol. 7, No. 2, p. 18. MDPI
- İslamoğlu, A.H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*, (2nd ed.). İstanbul: Beta Yayınları.
- Karasar, N. (1995). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Mazzone, M., and Elgammal, A. (2019). Art, Creativity, and The Potential of Artificial Intelligence. In *Arts*, Vol. 8, No. 1, p. 26. MDPI
- Russell, S., and Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, Fourth Edition. Pearson.

- Stebbins, R. A. (2001). *Exploratory Research in the Social Sciences*. Sage Publications.
- Tecuci, G. (2012). Artificial Intelligence. *WIREs Comput Stat* 2012, 4:168–180
- Turing, A.M. (1950). “Computing Machinery and Intelligence,” *Mind*, Volume LIX, Issue 236, October, Pages 433–460
- Valery, P. (1964). *The Conquest of Ubiquity*. Aesthetics. New York: Bolligen, 225-228.
- Yıldırım, A., and Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (8th ed.). Ankara: Seçkin Yayınları.

Internet Resources

- http 1. MICROSOFT (2016). *Stories Europe: Blurring The Lines Between Art, Technology and Emotion*, <https://news.microsoft.com/europe/features/next-rembrandt/> (Date of Access: 25.08.2022).
- http 2. THE NEXT REMBRANT (2016). Retrieved from <https://www.nextrembrandt.com/> (Date of Access: 15.08.2022).
- http 3. ARTIFICIAL AESTHETICS: A CRITICAL GUIDE TO AI IN ART, MEDIA AND DESIGN (2021). *Even an AI could do that*, manovich.net/content/04-projects/165-artificial-aesthetics-book/artificial_aesthetics.chapter_1.pdf (Date of Access: 02.08.2022).
- http 4. ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND THE ARTS: TOWARD COMPUTATIONAL CREATIVITY (2017). <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-arts-toward-computational-creativity/> (Date of Access: 10.08.2022).
- http 5. WHAT IS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (2004). <http://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai/> (Date of Access: 15.08.2022).

GELENEKSEL TÜRK KADIN GIYSİLERİNDE SIFIR ATIK TASARIM YAKLAŞIMI*

• Ceren AKTAŞ** • Prof. Elvan ÖZKAVRUK ADANIR***

ÖZET

Türklere ait geleneksel giysilerin kökeni Avrasya'da yaşamış atalarının kıyafet kültürüne uzanmaktadır. Türkler yaşadıkları iklime, coğrafyaya ve kültürlerine uyumlu, çok katlı, dikişli ve hareket serbestliği sağlayan giysiler giymişler, dar enli dokunan kumaşlardan verimi en çok sağlayan kalıp yöntemlerini kullanmışlardır. Türk geleneksel giysilerinin kesim özellikleri kumaşı ekonomik kullanmak ve fire oluşturmamak üzerine temellenmiş, günlük hayatta ve özel günlerde kullanılan, belli bir sırada üst üste giyilen giysilerde bu yöntem uygulanmıştır. Günümüzde kumaş atıkları büyük bir sorun haline geldiğinden sıfır atık ve sürdürülebilir moda kavramlarıyla çözümler üretilmeye çalışılmaktadır. Bu anlayışın yeni bir olgu olduğu düşünülse de tarihi giysiler incelendiğinde sıfır atık tasarım yaklaşımının yüzyıllar öncesinden uygulandığı söylenebilir. Bu çalışmada, Osmanlı İmparatorluğu döneminde 19. yüzyıl ve 20. yüzyıla tarihlenen geleneksel kadın giysilerinde kalıp ve kesim açısından sıfır atık tasarım yaklaşımının uygulanışı ele alınmıştır. İzmir Etnografya Müzesi'nde bulunan üç etek, cepken ve şalvardan oluşan toplam otuz sekiz adet giysi incelenmiştir. Sonuçlar geleneksel Türk giysilerinde sıfır atık kalıp ve kesim yöntemlerinin kullanıldığını bu sayede fire oranının önemli ölçüde azaldığını göstermektedir. Geleneksel giysilere ait üretim süreçlerinin derinlemesine incelendiği bu çalışmayla gelecekte sıfır atık yöntemi ile yapılacak tasarımlara kaynak oluşturması hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel Türk kadın giysileri, Şalvar, Üç etek, Cepken, Sıfır atık.

* Bu makale, Ceren Aktaş/İzmir Ekonomi Üniversitesi/Lisansüstü Eğitim Enstitüsü/Tasarım Çalışmaları Doktora Programı/ Danışman Prof. Elvan Özkavruk Adanır/"Traditional Turkish Women's Clothing from the Province of İzmir in the 19th and 20th Centuries" başlıklı yayınlanmamış doktora tezinden üretilmiştir.

** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Tasarım Çalışmaları Doktora Programı, cerenege@yahoo.com
ORCID: 0000-0002-9455-6194

*** İzmir Ekonomi Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, elvan.ozkavruk@ieu.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-2821-6412

ZERO WASTE DESIGN APPROACH OF TRADITIONAL TURKISH WOMEN CLOTHING*

• Ceren AKTAŞ** • Prof. Dr. Elvan ÖZKAVRUK ADANIR***

ABSTRACT

The origins of traditional clothes of the Turks extend to the clothing culture of their ancestors who lived in Eurasia. Turks wore multi-layered, stitched clothes that allowed freedom of movement, compatible with the climate, geography, and culture they lived in, and they used pattern methods that provided the most efficiency from narrow-width woven fabrics. The cutting features of the traditional Turkish clothing based on using the fabric economically and avoiding wastage, and this method has been applied to clothes used in daily life and on special occasions and worn on top of each other in a certain order. Since fabric waste has become a big problem today, solutions are being tried to be produced with the concepts of zero waste and sustainable fashion. Although this understanding is thought to be a new phenomenon, when historical clothes are examined, it can be said that the zero-waste design approach was applied centuries ago. In this study, the zero-waste design approach of traditional Ottoman Turkish women clothing dating back to the 19th and 20th centuries are analyzed in terms of cutting and pattern making techniques. A total of thirty-eight uc etek, cepken and shalvar samples found in Izmir Ethnography Museum were examined. The results show that zero waste pattern and cutting methods are used in traditional Turkish clothes, thus significantly reducing the wastage rate. With this study, in which the production processes of traditional clothing are examined in depth, it is aimed to provide a source for designs to be made with zero waste method in the future.

Keywords: Traditional Turkish women clothing, Uc etek, Shalvar, Cepken, Zero-waste.

* This article is based on Ceren Aktaş's unpublished thesis titled "Traditional Turkish Women's Clothing from the Province of Izmir in the 19th and 20th centuries"/Izmir University of Economics/Graduate School/ PhD in Design Studies/Supervised by Prof. Elvan Özkavruk Adanır.

** Izmir University of Economics, Ph.D. in Design Studies, cerenege@yahoo.com, ORCID: 0000-0002-9455-6194

*** Izmir University of Economics, Faculty of Fine Arts and Design, Department of Textile and Fashion Design, elvan.ozkavruk@ieu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2821-6412

1. GİRİŞ

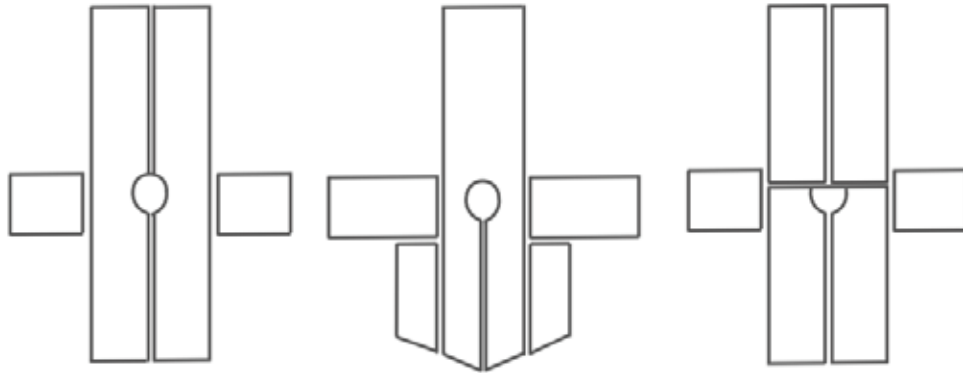
Türklerin pantolon, ceket, gömlek, çizme, kemer, başlık ve eldivenden oluşan giyimi kaynaklarda yer alan bilgilere göre binlerce yıl öncesine dayanmaktadır (Tansuğ, 2021, s. 4). Günümüzde kullanılan giysilerin temelini Türklerin ataları tarafından kullanılan kıyafetlerin oluşturduğu söylenebilir (Görgünay, 2008, s. 37-38). Türk giyim kültürünün devamı olan Osmanlı kıyafetlerinde yaşam biçimine bağlı olarak kat kat giyilmiş ve bu giysiler geometrik kesim anlayışıyla üretilmiştir (Şahin, 2016, s. 383-385). Üst üste giyinme geleneği Türk giysilerinin çeşitlenmesini ve zenginliğini sağlayan özelliklerden biridir. Soğuktan korunma amacıyla çıktığı düşünülen katlı giyim, daha sonraki dönemlerde bir süslenme unsuru olarak görülmektedir (Koç ve Koca, 2015, s. 239-240). *1835-1839 Yıllarında Türkiye'deki Durum ve Olaylar Üzerine Mektuplar*'ın yazarı Helmut von Moltke, kat kat giyinmenin soğuktan olduğu kadar sıcaktan da koruduğunu, ayrıca muhteşem bir görünüm verdiğini ve Avrupalılar gibi giyinmeden önce Türklerin dünyanın en güzel insanları olarak kabul edildiğini belirtir (1960, s. 240-241). Bununla birlikte, fonksiyonel ve estetik anlayışla, belli bir düzen içerisinde giyilen giysilerin malzemeleri ve süslemeleri üstten görünecek şekilde tasarlanmıştır (Ayhan, 2021, s. 37). 19. yüzyıl başında Osmanlı İmparatorluğu'nu ziyaret eden Antoine-Laurent Castellan, Türklerin şalvar ve gömlek üstüne entari ve kaftan giydiklerini hem rahat hareket etmek hem de kaftanın altına giydiği parçaların görünmesi için kaftanın eteklerini bellerindeki kuşağa soktuklarını belirtir (1821, s. 14-15). Türkler giysilerinde kuşak ile bağlanan önü açık üstlükler ve bacakları koruyan pantolonları tercih etmişler, yüzyıllar boyunca giyim geleneklerini beraberlerinde taşımış ve geçtikleri bölgelerde bu giyim tarzını yaygın hale getirmişlerdir (Görünür, 2010, s. 11).

Türk giyim kültüründe kumaşların temel geometrik şekillerde kesilerek dikilmesi, gerektiğinde dikişlerden açılarak tekrar kullanılmasına olanak sağlamıştır (Koç ve Koca, 2012, s. 148). Osmanlı tarihçisi Donald Quataert, kumaşların erkekler ve kadınlar için giysi haline getirilip kullanıldıktan sonra atılmadığını, temizlenip, onarılıp çocuk giysileri yapıldığını, hatta daha da eskiyenlerin temizlik bezleri olarak kullanıldığını belirtmiştir (2000, s. 22). Kadınlar ve erkekler için aynı yapısal özelliklere sahip olan bu giysiler, biçim ve kesim bakımından da birbirine çok benzemektedir. Geometrik kesim tekniğinde giysileri oluşturan tüm parçalar kare, dikdörtgen, üçgen ve eşkenar dörtgenden meydana gelir. Bu kesim yöntemi, el tezgahında dokunmuş dar enli kumaşı en verimli şekilde kullanma mantığını benimseyen ve atık oluşturmayan bir tekniktir (Şahin, 2016, s. 383). Üst giysiler için dikdörtgenden oluşan temel parçalar ön, arka ve kollarıdır. Temel parçaların yanı sıra kol hareketi için kol altına kuş, kalça ve karın genişliğini sağlamak içinse peş adı verilen parçalar eklenir. Bu geometrik kesim ve dikim yöntemi

Türklerin en eski giysi örneklerinde de görülür (Şahin, 2011, s. 182-183).

Osmanlı giysilerinin temel öğeleri olan önden açık, uzun giysiler, kaftan ve şalvarlar Orta Asya giyim kültürünün devamı niteliğindedir (Görünür, 2010, s. 11). Giysi parçalarının ölçüleri değişse de giysiyi oluşturma ve kumaşı kesme yöntemi aynı şekilde kalmıştır. Türklere ait kurganlardan çıkan giysiler ve giyimli insan tasvirleri içeren görsel eserler giysilerin özelliklerini belirlemek için önemli ipuçları vermektedir (Türkoğlu, 2002). 19. ve 20. yüzyılda Ön Asya, Orta Asya ve Kuzey Karadeniz’de yapılan kazı ve araştırmalar sonucunda Türk uygarlıklarının giyim kültürü hakkında daha detaylı bilgilere ulaşılmıştır. Bu uygarlıkların, Mezopotamya ve Mısır Uygarlıklarından daha eski uygarlıklar olduğu ortaya çıkmıştır (Salman, 2013, s. 84).

Osmanlı İmparatorluğu’nun son dönemine kadar kullanılan, geometrik kesim yaklaşımında oluşturulmuş giysilerle paralellik gösteren örnekler Kuzey Karadeniz bölgesinde, M.Ö. 4. yüzyıla tarihlenen İskit/Saka Türklerine ait kurganlardan (Kul-Oba, Voronej, Çertomluk, Gajmanova Mogila ve Solokha) çıkan değerli metal eşyalar, kaplar ve vazolar üzerinde bulunan insan tasvirleri üzerinde görülmüştür. İskitlerin geleneksel giysileri Osmanlılar gibi kaftan, şalvar/pantolon, kuşak ve çizmedir (Rolle vd., 1991, s. 105). İskit kaftanlarının dikiş ve üretim tekniğini inceleyen Renata Rolle vd., farklı kesim yöntemleri tespit etmişlerdir. Kaftanların bir grubunda omuzlar dikişsiz olup beden, yanlardan ve arka ortadan birbirine dikilmiş aynı uzunlukta iki kumaştan oluşmuştur. Diğer bir grup kaftanda omuzlar dikişsizdir, tek en bir kumaşın ortasından yaka oyuntusu açılmış, kumaş ön ortadan kesilerek ikiye ayrılmıştır. Kaftanın önü yanlara eklenen parçalarla (peşlerle) genişletilmiştir. Tespit edilen diğer bir örnekte ise kaftan, birbirine eşit dört parçanın birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Kumaşın enine göre şekillenen bu kalıp yöntemi yüzlerce yıl değiştirilmeden kullanılmıştır (Şekil 1).



Şekil 1. İskit kaftan modelleri Rolle vd. (1991, s. 105) çizimlerinden örnek alınarak yazar tarafından yapılmıştır.

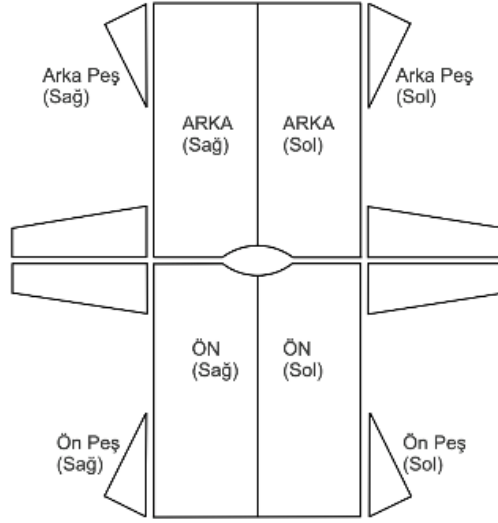
Bu kesim teknikleri iklim koşullarına uyan aynı zamanda vücuda zarif bir şekilde oturan, kullanımı rahat, üretim şekli akılcı ve ekonomik olarak nitelendirilebilecek giysilerin üretimini mümkün kılmıştır (Rolle vd., 1991, s. 105). Kaftanların süslemelerinin dikişler üzerine uygulandığını belirten Rolle vd., bunun genellikle eski, yöresel giysilerin bir özelliği olduğunu, bu dikişlerin kötü ruhlardan korunmak için yapıldığını ve tören giysilerinin daha zengin işlemlerle ve aplikelerle süslendiğini belirtmişlerdir (1991, s. 109).

Osmanlı giyiminde kullanılan kesim tekniklerine benzer, bilinen en eski giysi örnekleri M.Ö. 5.- 4. yüzyıla tarihlendirilen Pazırık kurganlarındaki buluntulardan çıkan elbise, gömlek ve kaftanlarda görülmüştür. Günümüze ulaşan giysiler arasında, dar enli kumaşlara kuş ve peş parçalarının eklenmesi çok daha sonra Osmanlı Türk kadınlarının kıyafetlerinde de görülen özelliklerdendir (Scarce, 2003, s. 32). Pazırık 2. Kurganı'nda bulunan keten ve kenevir ipliğinden dokunmuş, İskit giysileriyle benzerlik gösteren erkek gömleği (Görsel 1, Şekil 2), iki ön, iki arka olmak üzere dört dikdörtgen parçadan yapılmış, ön, arka ve yanlardan dikilmiştir. Gömleğe genişlik vermek için yanlara iki parçadan oluşan peş konulmuştur (Rudenko, 1953, s. 83-85).

Selçuklu döneminde de Türk giysilerinin formları ve kesimleri benzer şekilde uygulanmış ve tüm Anadolu'da yaygınlaşmıştır. Önden açık, uzun ve kısa giysiler, bilek hizasına kadar uzanan ve uçkur yardımıyla belden büzülerek bedene oturtulan şalvarlar giymişlerdir. Kaftanlar diz altından topuklara kadar farklı uzunluklarda dikilmiştir (Ertürk, 2018, s. 27-30). Genel olarak bu giysiler düz ve kavissiz bir kesime sahip olup etek uçları peşlerle genişletilmiştir. Dikiş üzerine uygulanan şerit detayları Selçuklu döneminde de devam eden bir süsleme özelliğidir (Mangır, 2019, s. 295-297). Zamanla küçük değişiklikler olsa da geleneksel Türk giyimi Osmanlı döneminde de fazla değişiklik göstermeden devam etmiş, 18. yüzyıl sonları itibarıyla Avrupa kıyafet modası yayılmış ve yeni biçimlerde çeşitli giysiler yapılmıştır (Kuleli vd., 2013, s. 1-5).



Görsel 1. Keten/Kenevir Gömlek, Pazırık 2. Kurgan. M.Ö. 5.- 4. yüzyıl Ermitaj Müzesi-Erv. No: 1684-194 St.Petersburg <http> 1.



Şekil 2. Keten/Kenevir Gömlek teknik çizimi, yazar tarafından yapılmıştır.

Geleneksel Türk giyiminde kumaşın dokunduğu en, giysi parçalarının boyutlarını belirlemiştir. Parçaların tümü geometrik şekillerde ve düz çizgiler boyunca kesilmiş, böylece kumaşın tüm eni ve boyu atık oluşturmayacak şekilde kullanılmıştır (Micklewright, 1986, s. 187-188). Kumaş çok fazla kesilip biçilmeden, ölçüler eldeki kumaşa göre ayarlanıp kumaşın enine ve boyuna göre kesim yapılmıştır (Tansuğ, 2022).

Bu çalışma kapsamında Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönem kadın giyimine ait üç etek entari, cepken ve şalvar örneklerinde kesim, yapım yöntemleri ve sıfır atık tasarım yaklaşımı İzmir Etnografya Müzesi koleksiyonunda yer alan örnekler üzerinden incelenmiştir. 27 Aralık 2019 tarihinde T.C. İzmir Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü İzmir Müze Müdürlüğü'nden alınan 60760627-155.01-E.1082583 sayılı izinle yapılan araştırmada geleneksel Türk giysilerinin sıfır atık uygulamaları analiz edilmiştir. Türkler kumaşı en verimli şekilde kullanarak, atık oluşturmadan giysilerinde nasıl bir kalıp ve dikim teknikleri uygulamışlardır? sorusuna yanıt aranmıştır. İlgili literatür incelenerek, farklı Türk uygarlıklarında kullanılan giysilerin özellikleri tespit edilmiş, İzmir Etnografya Müzesi'nin deposunda bulunan 19. ve 20. yüzyıla tarihlenen 15 adet üç etek entari, 10 adet şalvar ve 13 adet cepken örneği incelenmiş, fotoğrafları çekilmiş, biçimsel özellikleri, ölçüleri, kesim ve kalıp teknikleri tespit edilerek SmartDraw programı ile teknik çizimleri yapılmıştır. Bu çalışmada ise incelenen 38 giysi içerisinde belirlenen bir adet

üç etek entari, bir adet cepken ve bir adet şalvar sıfır atık yaklaşımı çerçevesinde analiz edilmiştir. Ayrıca giysilerle ilgili Türk etnolog ve koleksiyoner Sabiha Tansuğ (1933-2023) ile 8 Ocak 2022 tarihinde yüz yüze bir görüşme gerçekleştirilmiştir.

2. SIFIR ATIK GİYSİ TASARIMI

Ekoloji ve sürdürülebilirlik günümüz toplumunda önemli konular haline gelmiştir. Moda endüstrilerinde faaliyet gösteren firmalar ve tasarımcılar giysi üretiminin neden olduğu zararları önlemek amacıyla çevreye duyarlı üretim yoluyla, sürdürülebilir tasarım stratejileri geliştirmektedir (Özkavruk Adanır vd., 2013, s. 10). Moda endüstrisinde en değerli malzeme üretim maliyetinin yarısını oluşturan giysinin kumaşdır (Enes, 2021, s. 117). Hazır giyim üretiminde kumaşın %85'i kullanılırken, kesim işleminden kaynaklanan kumaş atığı %15'tir (Carrico ve Kim, 2014, s. 58). Bu nedenle, kumaş atığını azaltmak için çözüm olarak giysi tasarımında sıfır atık yöntemi uygulanmaya başlanmıştır. Bu yöntem, üretim ve tüketim süreçlerinde oluşan atık miktarını minimum seviyeye indirmeyi hedefleyen bir yaklaşımı belirtmektedir. Bu yaklaşımın amacı, kaynakların etkin kullanılmasını sağlamak ve atık miktarını en aza indirerek çevresel etkileri azaltmaktır. Sıfır atık, atığın kaynağında önlenmesini, yeniden kullanılmasını ve geri dönüşümünü teşvik etmektedir. Bu yöntemde atığı önlemenin ilk aşaması olarak ürün tasarımı ön plana çıkmaktadır (Bilgili, 2023, s. 22- 23).

Kumaş kesim atığı, giysi üretim sürecinde en önemli atıklardan biri olduğundan, giysi tasarımı kumaşın enine göre hazırlanan ve kumaş atığına sebep olmayan kalıp tasarımlarıyla oluşturulmalıdır (Enes, 2021, s. 118-120). Sıfır atık giysi, kumaşın tamamının kullanıldığı ve hiçbir kesim atığı kalmayacak şekilde tasarlanan giysiyi ifade etmektedir. Kalıbı oluşturan parçaların kumaş eni üzerinde mümkün olduğunca birbirine yakın olarak yerleştirilmesi ve yapboz gibi birbirine geçmesi gerekmektedir (Rissanen, 2013, s. 2- 4). Rissanen'e göre günümüzde moda tasarımı ve kalıp kesimi ayrı uygulanmakta, moda tasarımcısı çizim yaparken, giysiyi oluşturan kalıp parçalarının şekillerini ve kumaş eninde nasıl uygulanması gerektiğini dikkate almamaktadır. Kalıp tasarımının ise amacı ise iki boyutlu çizilen bir fikrin üç boyutlu olarak gerçekleştirilmesini sağlamaktır. Sıfır atık giysi tasarımının anahtarı kalıp tasarımının moda tasarımı uygulamasına dahil edilmesidir (2013, s. 4-5). Sıfır atık moda tasarım teknikleri arasında yap-boz, mozaik ve minimal kesim yöntemleri bulunmaktadır. Timo Rissanen ve McQuillan tarafından ele alınmış olan yap-boz yönteminde, tüm kalıp parçaları kumaş atığı oluşturmayacak şekilde hazırlanarak kalıp parçaları iç içe geçecek şekilde yerleştirilir ve kesilir. Bu yöntemde belirleyici ana unsur kumaşın enidir ve hedef, giysi tasarımı yaparken kullanılan

kumaş miktarını azaltmak değil, kumaş atığı çıkarmamaktır (Enes, 2021, s. 121-122). Mozaik yönteminde ise kumaş kalıbı aralarında boşluk olmayan, tekrarlayan şekiller ve motiflerden meydana gelmektedir. Dikiş payı verilmeden kesilen parçalar yan yana veya üst üste getirilerek giysi formu oluşturulmaktadır. Holly McQuillan, Carla Fernandez ve M.C. Escher mozaik yöntemiyle hazırladıkları giysiler tasarlamışlardır. Mozaik yönteminde kullanılan kalıp şekilleri, yap-boz yöntemine göre daha sınırlıdır (Carrico ve Kim, 2014, s. 59-60). Bir diğer sıfır atık moda tasarım uygulaması ise minimal kesim olarak adlandırılan, kumaş fazla kesilmeden giysinin drapaj yoluyla tasarlandığı bir yöntemdir. Drapeli giysi tasarımları oluşturulurken, kumaş fazla kesilmediğinden çok fazla dikiş gerektirmez ve diğer yöntemlerden daha az kalıp kullanılır. O'Rourke-Kaplan'ın yüksek belli elbisesi bu tasarım uygulaması içinde sınıflandırılmaktadır. Minimal kesim, moda tasarım öğrencilerini sıfır atık kalıp tasarımı uygulamasıyla tanıştırmak için kullanılmaktadır (Carrico ve Kim, 2014, s. 62). Sıfır atık moda tasarım yaklaşımları, sürdürülebilir giysi tasarımları oluşturmak, atık sorununun atığın oluşmadan engellemesini sağlamak ve kaynakları daha verimli kullanmak amacıyla geliştirilmiştir.

3. GELENEKSEL OSMANLI KADIN GIYİMİNDE SIFIR ATIK YAKLAŞIMI

3.1. Üç Etek Entaride Sıfır Atık Yaklaşımı

Geleneksel Türk giyiminde önemli bir yere sahip olan üç etek entariler hem İslamiyet öncesinde hem de İslamiyet'in kabulünden sonra kullanılmıştır (Ertürk, 2018, s. 32). Üç etekler birleştirilme noktalarında keskin açılara sahip, dikdörtgen ve üçgen parçalardan oluşmuş giysilerdir (Görünür, 2010, s. 39). Üç etek entariler, dikim ve kalıp açısından benzer özelliklere sahip olup parçaların boyutları ve şekilleri değişse de kumaşın enine göre yapılan kesme yöntemi ile fire vermeden giysiyi dikme yaklaşımı değişmeden devam etmiştir. Araştırma kapsamında İzmir Etnografya Müzesi'nin deposunda bulunan 19. ve 20. yüzyıla tarihlendirilmiş 15 adet üç etek entari biçimsel özellikleri, ölçüleri, kesim ve kalıp teknikleri bakımından incelenmiş, bu çalışmada 772 envanter numaralı üç etek örnek olarak sunulmuştur.

Görsel 2'de, 19. yüzyıl Osmanlı dönemine ait çözüde renkli ipek iplikler, atkıda klabdanla dokunmuş, yollu sevai kumaştan dikilmiş üç etek entari örneği görülmektedir. Küçük hakim yakalı, önü boydan açık, kol uçları balık ağzı şeklinde kesilmiş, yanları yırtmaçlı olan entarinin tüm kenarlarına balıksırtı sırma kaytan geçirilmiştir. Ön ve arka beden, tek parça kumaşın enlemesine ortadan ikiye katlanmasıyla oluşturulmuştur. Omuz, kumaş katına yerleştirildiği için dikişsizdir. Şekil 3'te ve 4'te görüldüğü gibi ön beden etek ucundan yakaya kadar ikiye bölünerek kesilmiş, yaka oyuntusu açılmıştır.

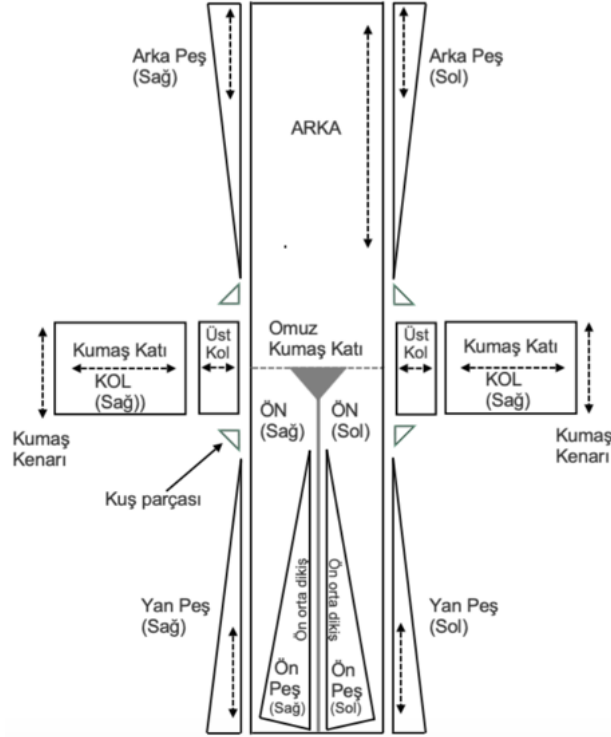
Dar enli kumaşın eni, kol boyu olacak şekilde yerleştirildiğinden dolayı kol kalıbının kesiminde daha az kumaş kullanılmıştır.



Görsel 2. *Yollu ipek sevai kumaştan üç etek entari, 19. yüzyıl, envanter no: 772. Yazar tarafından fotoğraflanmıştır.*

Kol boyunu uzatmak için, kol ve omuz arasına kumaş parçası eklenmiştir. Tarihi geleneksel giysiler ve betimlemelerini içeren görsel kaynaklarda bu tarzda üst kol eklemesine ve dikiş çizgisine sıkça rastlanmaktadır. Üç eteğe takılan üçgen biçimli ön, yan ve arka peşler dikdörtgen bir kumaşın çapraz şekilde kesilmesiyle oluşturulmuştur. Ön sağ ve sol peş, yan ve arka peşlere göre daha büyüktür (Şekil 3).

Hareket serbestliği sağlamak ve dirseğe doğru bir eğim vermek için kol altına üçgen şeklinde peşler yerleştirilmiştir. 772 envanter numaralı, boyu 140 cm olan üç etek, 50 cm en ve 490 cm boy ölçüsüne sahip kupon bir kumaştan ("kupon kumaş: yalnız bir giysiliğe yetecek boyutta ve üstün nitelikte üretilmiş kumaş" (Ergür, 2002, s. 161)) dikilmiştir. Üç eteğin kalıp çizimi ve kesim yöntemi Şekil 4'te gösterilmiştir. Üç etek entari, 16 parçanın yapboz gibi kullanılarak atık çıkmayacak şekilde iç içe geçen dikdörtgen ve üçgen formların kesilmesiyle oluşturulmuştur.



Şekil 3. 772 envanter numaralı, yollu ipek sevai kumaştan üç etek entari teknik çizimi, yazar tarafından yapılmıştır.



Şekil 4. 772 envanter numaralı, üç etek entari kalıbı, yazar tarafından çizilmiştir.

Müzede bulunan mor ipepli (envanter no:495), açık pembe ipepli (envanter no: 615), mavi pamuklu (envanter no:3133) ve pembe pamuklu (envanter no:2876) üç etek entariler benzer şekilde dikilmiştir.



Envanter no: 495 .



Envanter no: 615.



Envanter no: 3133.



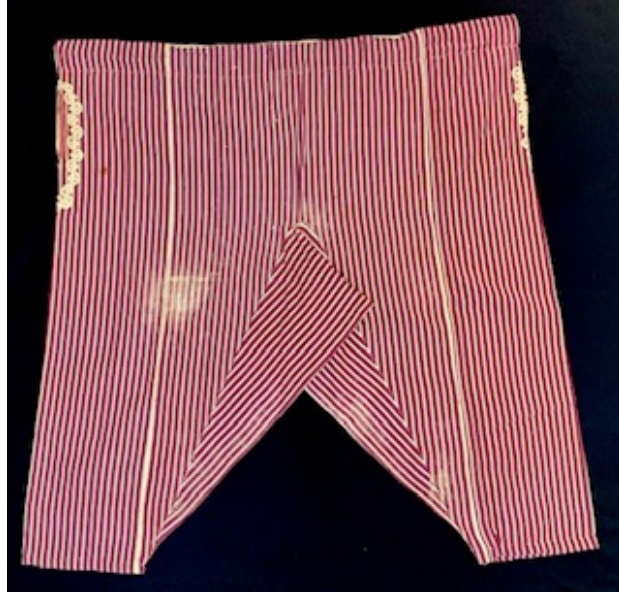
Envanter no: 2876.

Görsel 3. Üç etek entari örnekleri, 19. yüzyıl sonu-20. yüzyıl başı, yazar tarafından fotoğraflanmıştır.

3.2. Şalvarda Sıfır Atık Yaklaşımı

Kadınlar ve erkekler tarafından kullanılan şalvarlarda da kumaş kesilirken atık çıkarılmamasına özen gösterilmiş, kumaşlar en verimli şekilde kesilip birleştirilmiştir. Bazı modellerde kesilen parçalar 90° veya 180° döndürülerek kullanılmıştır. Kumaş katından faydalanılarak dörde veya ikiye katlanan kumaş, düz çizgide kesilmiştir. Nancy Micklewright, kumaşların cömertçe kullanıldığını fakat israf edilmediğini, giysilerin dikimi basit gibi görünse de özenle yapıldığını ve detaylara çok önem verildiğini vurgulamıştır (1986, s. 188). Araştırma kapsamında İzmir Etnografya Müzesi'nin deposunda bulunan 19. ve 20. yüzyıla tarihlendirilmiş 10 adet şalvar biçimsel özellikleri, ölçüleri, kesim ve kalıp teknikleri bakımından incelenmiş, bu bölümde 1219 envanter numaralı şalvar

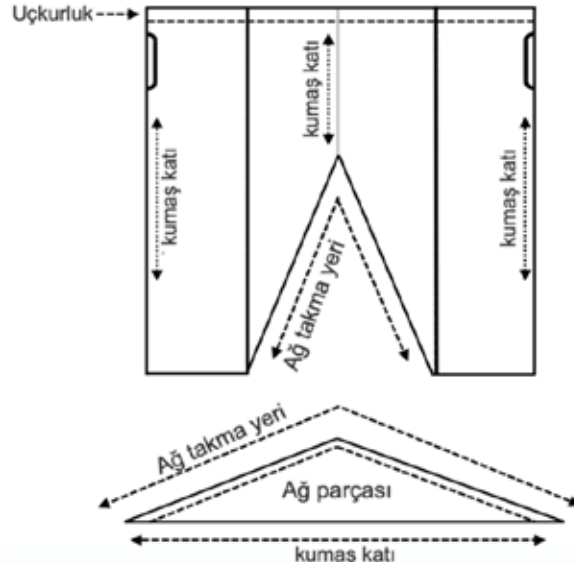
örnek olarak sunulmuştur. Örnek olarak seçilen Görsel 4'teki şalvar, vişneli meydaniye kumaşından üretilmiştir. Kumaş eni yaklaşık 50 cm'dir. Belinde uçkur, ön ve arka beden arasında ağ parçası bulunmaktadır. Uçkur ve paça temizleme işlemi kumaş kendi etrafında kıvrılarak yapılmıştır. Bu model şalvara Bursa yöresinde paçalı, üçgen çatal ağı şalvar denilmektedir (Koç vd., 2016, s. 116).



Görsel 4. Vişneli meydaniye kumaşından şalvar, 19.-20. yüzyıl, envanter no: 1219.
Yazar tarafından fotoğraflanmıştır.

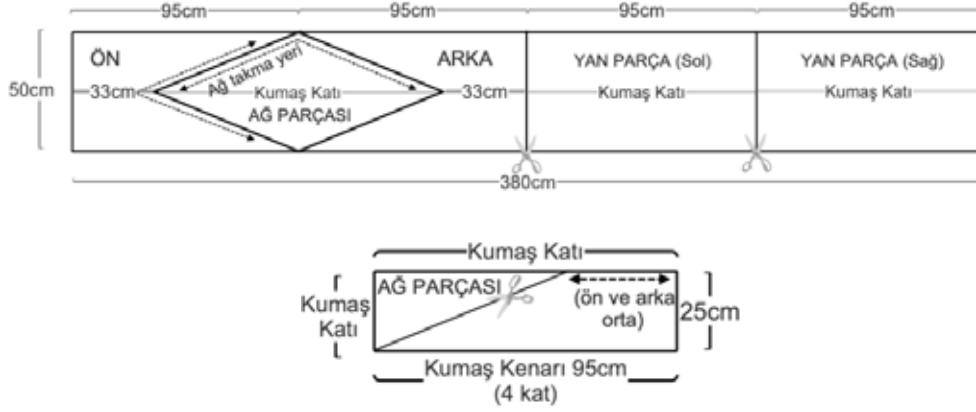
Şalvar eni 50 cm, boyu 380 cm olan vişneli meydaniye kumaşından dikilmiştir. Şekil 5'te 95 cm boyunda beş parçadan oluşan şalvarın kalıp örneği bulunmaktadır. Şalvar için gerekli olan dört boy kumaş, uçlar üst üste gelecek şekilde önce boy iplik yönünde katlanıp, iki eşit parçaya bölünmüştür. Bunlardan biri ön, arka ve ağ parçalarının yapımında, diğeri ise tekrar ikiye kesilerek yan parçalarda kullanılmıştır. Bu parçalarda kumaş eninin tamamı kullanarak, yanlara dikey olarak eklendiğinden şalvarda yan dikiş bulunmamaktadır. Kumaşın dar eni, ön ve arka kısmın bel hattını oluşturduğundan, kalça ve karın bölgesine gerekli olan genişlik yan parçaların eklenmesiyle sağlanmıştır. Bu uygulama farklı şalvar modellerinde de görülmektedir.

Şalvarların ön ve arka yüzleri kesim ve ölçü olarak bire bir aynıdır. Şalvarın ön ve arka kısımlarını oluşturmak için kumaşın diğer yarısı yatay ve dikey olarak dörde katlanıp, ağ takım yeri ve ön/arka orta yüksekliği yerine dikilmektedir. Ağ genişliği, bacak ve paça genişliği ile ters orantılıdır. Ağ paçasının genişliği arttıkça bacak ve paça genişliği daralmaktadır.



Şekil 5. 1219 envanter numaralı vişneli meydana kumaşından şalvar teknik çizimi, yazar tarafından yapılmıştır.

Şekil 6'da görüldüğü gibi, ön ve arkayı oluşturan parçalar kumaş dört kat yapıldıktan sonra bel hattından kumaşın köşesine doğru kesilmiş, kalan üçgen şeklinde parça açıldığında eşkenar dörtgen şeklinde ağ parçası elde edilmiştir. Bu parça 90° döndürülüp ağ takma yerine dikilmektedir. Paça ve bacak kenarından çıkarılan parça, ağ olarak kullanıldığından kesim sonunda kumaş atığı oluşmamaktadır (Koç vd., 2016, s. 116). Tüm kalıp parçaları dikdörtgen ve üçgen biçimlerde, geometrik hesaplamalarla hazırlanmış, sadece üç defa kesim işlemi uygulayarak oluşturulmuştur (Şekil 6).



Şekil 6. 1219 envanter numaralı paçalı, üçgen çatal ağı şalvar kalıbı, yazar tarafından çizilmiştir.

2855 envanter numaralı çitari şalvar (Görsel 5) Görsel 4 ile benzer teknikle üretilmiştir. 762 envanter numaralı ipek şalvar (Görsel 6) ise İzmir yöresinde sıkça rastlanan bir kesime sahiptir. Bu model şalvarlar, genel olarak yanlarda iki bacak parçasından ve bacak parçalarını birleştiren bele kadar uzanan iki ağ parçasından yapılıdır. Bir en ve bir boy kesilen dikdörtgen şeklindeki kumaş şalvarın bacak kısmını oluşturmak için eklendiğinden şalvarlarda yan dikiş yoktur. Ağ kısmı, birbirine eşit dört parça kumaşın birbirlerine dikey olarak dikilmesiyle oluşmaktadır. Bu kısımlarda kumaş katlanarak kesildiği için ön ve arkayı oluşturan kumaş desenleri birbirine terstir. Bazı örneklerde uçurluk ve paça kendi kumaşından ters kıvrılarak dikilirken bazı örneklerde ayrı bir parça eklenmiştir. Beli daraltmak için ön ve arka orta kısımdan üçgen bir parça kesilmiştir.



Görsel 5. Çitari şalvar, 20. yüzyıl başı, envanter no: 2855.



Görsel 6. İpek şalvar, 19.- 20. yüzyıl, envanter no: 762.

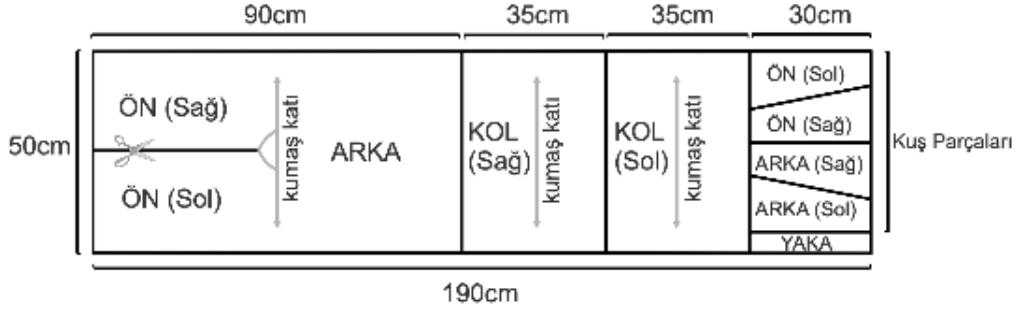
3.3. Cepkende Sıfır Atık Yaklaşımı

Cepken/cebken Avrasya'da yaşayan Türklerin atalarının giyim kültürüne kadar uzanan geleneksel Türk giyiminin en önemli unsurlarından biridir. Gömlek üstüne giyilen, belden kısa, kolları uzun (Pakalın, 1993, s. 266), küçük dik yakalı, avuçlara kadar sarkan uzun kollu, önü açık, bel hizasında biten bir cekettir. Araştırma kapsamında İzmir Etnografya Müzesi'nin deposunda bulunan 19. ve 20. yüzyıla tarihlendirilmiş 13 adet cepken biçimsel özellikleri, ölçüleri, kesim ve kalıp teknikleri bakımından incelenmiş, bu başlık altında 338 envanter numaralı cepken örnek olarak sunulmuştur. Görsel 7'te çözümlü sarı klabdan çözümlü pembe ipek atkılı dokuma kumaştan, düz, kare kesimli, bele kadar kuşlu cepken örneği görülmektedir. Cepkenin kumaşı, çiçeklerden oluşan celenkler ve kurdelelerle desenlendirilmiştir.

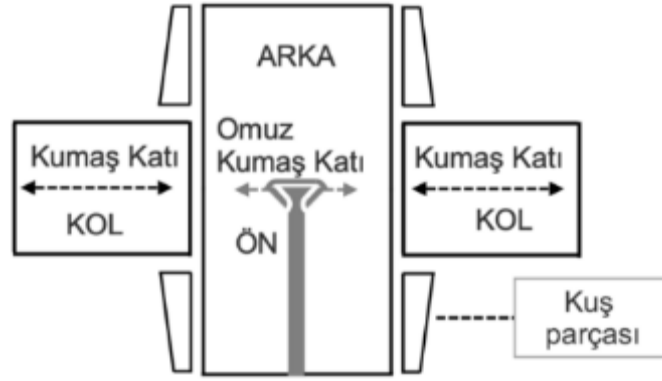


Görsel 7. Pembe ipekli cepken, 19. yüzyıl, envanter no: 398. Yazar tarafından fotoğraflanmıştır.

tBedene düz olarak takılan kollara, kol altından bele kadar yerleştirilen kuşlar hareket rahatlığı kazandırırken aynı zamanda bedene genişlik de sağlamıştır. Cepkenin ön ortası ve etek uçları yarım daire şeklinde kavisler ile şekillendirilmiştir. Şekil 7'de görüldüğü gibi ön ve arka beden, tek parça kumaştan oluşturulmuştur. Omuz, kumaş katına hizalandığından dikişsizdir. Arka parça, kumaşın tam enini oluşturacak şekilde tasarlanmış, ön beden etek ucundan yakaya kadar ikiye bölünerek kesilmiş, yaka oyuntusu açılmıştır. Kumaşın eni, kolun boyu olarak kullanılmıştır. 50 cm en ve 190 cm boy ölçüsüne sahip küçük bir kumaşla dikilebilen cepken için sekiz parça kumaş kullanılmış (Şekil 8), tüm kalıp parçaları dörtgenlerden oluşturularak kumaştan azami verim elde edilmiştir.



Şekil 7. 398 envanter numaralı cepken teknik çizimi, yazar tarafından yapılmıştır.



Şekil 8. 398 envanter numaralı cepken kalıbı, yazar tarafından çizilmiştir.

Çalışmada ulaşılan cepkenlerin kol altına eklenen kuş parçalarının biçimleri farklılık göstermektedir. Görsel 7 ve 8'deki cepken örneklerinde kuş parçaları bele kadar uzanmaktadır. Görsel 9'da ise kol altına üçgen şeklinde küçük kuş parçaları yerleştirilmiştir. Kumaş kesilmeden boydan ikiye katlanarak oluşturulduğundan üç etek örneklerindeki gibi kumaş deseni arkada ters olarak devam etmektedir. Kol, kumaşın eninden kesilerek yapıldığı için beden kumaş desen yönüyle kol desen yönü aynı değildir. Bu uygulama cepken kalıbını oluşturan parçaların kumaş eni ve boyunu tamamen kullanarak kesim atığı kalmamasına sebep olmaktadır.



Görsel 8. Kırmızı pazen cepken, 19. yüzyıl, envanter no: 3135. Yazar tarafından fotoğraflanmıştır.



Görsel 9. Pembe çizgili ipekli cepken, 19.-20. yüzyıl, envanter no: 766. Yazar tarafından fotoğraflanmıştır.

SONUÇ

Geleneksel Türk giyim kültüründe yüzyıllarca benzer biçimlerde ve kesim teknikleri uygulandığı görülmektedir. Bu çalışmada, İzmir Etnografya Müzesi'nde bulunan, Osmanlı döneminden kalan giysiler incelenerek, üç etek, cepken ve şalvar örnekleri üzerinden geleneksel Türk giysilerinde sıfır atık tasarım yaklaşımı açıklanmaya çalışılmıştır. Geometri ve matematik bilgisi kullanılarak kumaşların en verimli şekilde kesilip birleştirildiği, kesilen parçaların döndürülerek kullanıldığı ve kumaş katından faydalandığı görülmüştür. Giysilerin kalıpları ölçülüp detaylı teknik çizimleri yapılarak, kumaşların israf edilmeden kullanıldığı kanıtlanmaya çalışılmıştır.

Tüm üç etek ve cepken örnekleri benzer biçimde ön ve arka beden tek parça kumaştan yapıldığından, ön ve arka kumaş desenlerinin yönlerinin birbirine ters olduğu gözlemlenmiştir. Bu şekilde üretilen çiçek desenli üç etek ve cepken bedenlerinin ön kısmında bulunan çiçeklerin yönü düz ise arkasında bulunan çiçeklerin yönü terstir. Omuz kısmı kumaş katına getirildiğinden dolayı dikiş bulunmamaktadır. Üç etek ve cepkenlerin kol takma şekillerinin düz takma kol biçimine sahip olduğu ve kumaşın eninin kol boyunu

oluşturacak şekilde kesildiği belirlenmiştir. Bu yöntemle daha az kumaş kullanıldığı saptanmıştır. Rahat hareket etme kabiliyeti için kullanılan kuş ve peş parçalarının atık olmayacak şekilde kesimi gibi akılcı tasarım fikirleri gözlemlenmiştir. Paçalı üçgen çatal ağı şalvarın kumaşının katlanarak kesildiği ve bacak kısmı kesildikten sonra kalan kumaşı enine katlayarak ağ kısmı için kullanıldığı tespit edilmiştir. Bedeni ve kalçayı genişletmek için her iki yana kumaşın kesilmeden, tezgâh eninde kullanıldığı böylece yan dikişlerinin olmadığı belirlenmiştir. Şalvarlarda paça ve bel kısmında kumaş döndürülerek uçkur yapılmıştır. Tüm örneklerde kumaş katı yöntemi uygulanmış ve kumaş tüm parçaları kullanılacak şekilde kesilmiştir. Kalıp parçaları dörtgen ve üçgenlerden oluştuğundan birbiri içine geçerek ve düz çizgide kesilerek kumaş israfı olmayacak şekilde tasarlanmıştır. Ayrıca kumaş kenarlarının kesilmeden dikiş payı olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu çalışmada görüldüğü gibi, geleneksel giysiler günümüzde moda endüstrisinde sıfır atık olarak adlandırılan yöntemle tasarlanmış, bilinçli olarak kumaş israfına yol açmayacak şekilde kesilmiş ve akılcı bir tutumla dar enli kumaş en verimli şekilde kullanılmıştır.

Sıfır atık moda üretim yöntemleriyle ilgilenen tasarımcı Timo Rissanen'e göre sıfır atık moda tasarımının en önemli unsurlarından biri kumaşın eni ve boyudur. Moda tasarımcısının kullanacağı kumaşın ölçülerini bilmesi ve tasarımını ona göre oluşturması bu nedenle önemlidir. Moda bağlamında sıfır atık teriminin 2008'den itibaren kullanılıyor olması bu terimin yeni bir olgu olduğunun düşünülmesine neden olsa da (Paralı, 2021, s. 1459-1462) geleneksel Türk giysilerinden şalvar, üç etek ve cepken incelendiğinde sıfır atık tasarım özelliğinin bu giysilerde de olduğu görülmektedir. İncelenen giysilerde çoğunlukla yap-boz sıfır atık kalıp tasarım yönteminin uygulandığı tespit edilmiştir.

Kumaş enlerinin değişmesi ve üretim yöntemlerinin farklılaşması geleneksel giysilerde kullanılan sıfır atık tasarım yaklaşımının giderek unutulmasına yol açmıştır. Günümüzde farklı amaçlar için üretilen geleneksel giysilerin kesim ve kalıplarının geleneksel yöntemlerle yapılmadığı görülmektedir. Türk geleneksel giysilerinde kullanılan, insan anatomisine uygun, sıfır atık, sürdürülebilir ve çevre dostu tasarım yöntemleri gelecek tasarımlar için örnek oluştururken bu yöntemlerin tasarımcılara da ilham kaynağı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Ayhan, F. (2021). Bugün Giyilen Modern Giysinin Oluşumunda Türklerin Etkisi. *Humanities Sciences*, 16 (1), 24- 44.
- Bilgili, M. Y. (2023). Sıfır Atık Yönetiminin Çevre Etiği Yaklaşımları Açısından İncelenmesi. *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, (64), 21-28.
- Carrico, M. ve Kim, V. (2014). Expanding Zero-Waste Design Practices: A Discussion Paper. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 7(1), 58-64.
- Castellan, A. L. (1821). *The World in Miniature; Turkey, being a description of the manners, customs, dresses, and other peculiarities characteristic of the inhabitants of the Turkish Empire; to which is prefixed a sketch of the history of the Turks.* (Ed. F. Shoberl). Cilt 6. Londra: R. Ackermann.
- Enes, E. (2021). Sıfır Atık Moda Tasarımı ve Yapboz, Mozaik ve Çıkarma Kesim Yöntemlerinin İncelenmesi. *STAR Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 2 (2) , 116-128 .
- Ergür, A. (2002). *Tekstil Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Ertürk, N. (2018). *Orta Asya'dan Osmanlı İmparatorluğu'na Türklerde Giyim Kuşam*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Göğünay, N. (2008). *Geleneksel Türk Giyim Tarihi (Milattan Önce Binyıllardan Günümüze Kadar)*. İzmir: Sergi Yayınevi.
- Görünür, L. (2010). *Osmanlı İmparatorluğu'nun Son Döneminden Kadın Giysileri Sadberk Hanım Müzesi Koleksiyonu*. İstanbul: Vehbi Koç Vakfı.
- Kim, S. ve Kim, H.Y. (2022). Creative Exploration: Zero-waste Fashion Design Practices with Traditional Korean Clothing. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, doi:10.1080/17543266.2022.2148293.
- Koç, F. ve Koca, E. (2012). The Clothing Culture of the Turks, and the Entari Part 2: Entari. *Folk Life*. 50(2), 141-168.
- Koç, F. ve Koca, E. (2015). Türk Halk Giyiminde Kullanılan Süslemelere Tipolojik Bir Yaklaşım. *İdil Dergisi*, 5 (19), 237- 262.

- Koç, F., Koca, E., ve Çakmak, Ş. (2016). Bursa Osmangazi Halk Giyim Kuşamında Kullanılan Şalvarlar. 2. Uluslararası Çin'den Adriyatik'e Sosyal Bilimler Kongresi, 110-125.
- Kuleli, S., Özkavruk Adanır, E., ve Dikkaya Gökner, Ö. (2013). Türkiye ve Rusya: Giyimde Batılılaşma Hikayesi. Yöresel Ürünler Sempozyumu ve Uluslararası Kültür/ Sanat Etkinlikleri.
- Mangır, F. A. (2019). Anadolu Selçuklu Devleti ve Osmanlı İmparatorluğu Dönemi Esnaf Kıyafetleri. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Micklewright, N. (1986). Women's Dress in 19th Century Istanbul: Mirror of a Changing Society. Yayınlanmamış Doktora tezi. Philadelphia: University of Pennsylvania, History of Art.
- Moltke, V. H. (1960). Türkiye'deki Durum ve Olaylar Üzerine Mektuplar (1835-1839). (Çev: H. Örs). Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Özkavruk Adanır, E., Kuleli, S., Dikkaya Gökner, Ö., Kuleli, A. (2013). Sustainable design in the bridal wear industry of Izmir through reuse of local silk fabrics. *Sericologia*, Vol. 53, No. 1, 10-14.
- Pakalın, M. Z. (1993). Osmanlı Tarih Deyimleri ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Paralı, A. (2021). Sürdürülebilir Moda Kapsamında Sıfır Atık Kalıp Hazırlama Tekniklerinin İncelenmesi: Mozaik Yöntemi Örneği. *Ulakbilge*, 67, 1457-1474.
- Quataert, D. (2000). *Consumption Studies and the History of the Ottoman Empire, 1550-1922: An Introduction*. New York: State University of New York Press.
- Rissanen, T. (2013). Zero-waste Fashion Design: a study at the intersection of cloth, fashion design and pattern cutting. Yayınlanmamış Doktora tezi. Sidney: Teknoloji Üniversitesi.
- Rolle, R., Müller-Wille, M., Schietzel, K. (1991). *Gold Der Steppe: Archäologie Der Ukraine*. Almanya: K. Wachholtz.
- Rudenko, L. S. (1953). *Frozen Tombs of Siberia*. Londra: J.M. Dent and Sons Ltd.
- Salman, F. (2013). Başlangıcından Anadolu Selçukluların Sonuna Kadar Türklerde Kıyafet Biçimleri. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Rektörlüğü.
- Scarce, J. (2003). *Women's Costume of the Near and Middle East*. Londra: Routledge.

- Şahin, Y. (2011). Geleneksel Kadın Giyimi Kesim Tekniğinde Modanın Etkisi. Folklor / Edebiyat, Cyprus International University, 17(68), 181-185.
- Şahin, Y. (2016). Geleneksel Türk Giyim Kültürü ve 20. Yüzyıl Modasının Kesişme Noktası: Geometrik Kesim. Art e- Sanat Dergisi 9 (17), 376-390.
- Tansuğ, S. (2021). Ege'de Renklerin Cümbüşü. İzmir: Aracılar Ambalaj Matbaacılık.
- Türkoğlu, S. (2002). Tarih Boyunca Anadolu'da Giyim Kuşam. İstanbul: Atılım Kâğıt Ürünleri ve Basım.

İnternet Kaynakları

- Görsel 1. Keten/Kenevir Gömlek, Pazırık 2. Kurgan. M.Ö. 5.- 4. yy. Ermitaj Müzesi- St. Petersburg [http](http://) 1.
- <https://pano.hermitagemuseum.org/3d/html/pwoaen/main/#node312> (Erişim tarihi: 11.01.2023)

THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON DESIGN: THE EXAMPLE OF DALL-E

• Prof. Dr. Birsen ÇEKEN* • Bartuğ AKGÖZ**

ABSTRACT

Applications of artificial intelligence, initially utilized during the Digital Revolution and continuously developing with advancing technology, are starting to appear more frequently in the field of design. Today, we encounter artificial intelligence in a wide range of fields, and, wittingly or unwittingly, one can benefit from it. The study is concerned primarily with the uses of artificial intelligence in graphic design, which is a visual art form communicating ideas and demanding creativity, and the potential future outcomes of machine learning-based design. In this context, the artificial network developed by OpenAI called Dall-E, which converts texts in written language into images, was examined as an example. The qualitative research method was used in the study. Printed publications and visuals related to artificial intelligence, technology, and design were scanned, and data collected by observation and document scanning was compiled. Samples were produced using artificial intelligence applications, after which they were interpreted and analyzed using descriptive analysis method. In conclusion, we consider that machine learning programs cannot go beyond the data they process and that they cannot have human emotions, intelligence, and creativity even if they can generate infinite variations by being 'inspired' by a work of art. By this assumption, in terms of discussing the effects of artificial intelligence on the field of design, it is significant to understand that, while the value of what is produced by artificial intelligence will decrease, the value of the original work will continue to increase in that the original will always be more valuable.

Keywords: Artificial intelligence, Graphic design, Design.

* Ankara Hacı Bayram Veli University Faculty of Arts and Design, Department of Graphic Design birsen.ceken@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8112-992X

** Ankara Hacı Bayram Veli University Faculty of Arts and Design, Department of Graphic Design akgoz.bartug@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6210-4679

YAPAY ZEKANIN TASARIMA ETKİSİ VE DALL-E ÖRNEĞİ

• Prof. Dr. Birsen ÇEKEN* • Bartuğ AKGÖZ**

ÖZET

Dijital devrim ile başlayan ve geçmişten günümüze teknolojinin gelişmesiyle evrimine devam eden yapay zeka uygulamaları tasarım alanında da görülmeye başlanmıştır. Bugünlerde yapay zeka bir çok alanda karşımıza çıkmakta ve kişi isteyerek ya da farkında olmadan yapay zekadan yararlanmaktadır. Yaratıcılık gerektiren bir görsel iletişim sanatı olan grafik tasarım alanında yapay zekanın kullanımı ve makine öğrenmesine dayalı tasarımların gelecekte yol açacağı potansiyel sonuçlar, bu çalışmanın asıl problemi oluşturmaktadır. Bu bağlamda OpenAI tarafından geliştirilen ve yazı dilindeki metinleri görsellere dönüştüren yapay bir ağ olan Dall-e örneği incelenmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılarak yapay zeka, teknoloji ve tasarım konuları ile ilgili basılı yayın ve görsel taraması yapılmış, gözlem ve belge tarama yöntemi ile toplanan veriler bilgisayar aracılığıyla, yapay zeka programı kullanılarak örnekler üretilmiş, yorumlanmış ve betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Sonuç olarak makine öğrenmesine dayalı programların işlenen verilerin dışına çıkamayacağı, bir sanat eserinden 'ilham alarak' sonsuz diyebileceğimiz varyasyonları üretebileceği ancak insan duygularına, zekasına ve yaratıcılığına sahip olamayacağı düşünülmektedir. Bu varsayım, üretilenlerin değeri düşerken orijinal eserin değerinin artmaya devam edeceği çünkü özgün olanın her zaman daha değerli olacağı konusunun anlaşılması, yapay zeka tasarımlarının alana etkilerinin tartışılması bakımından önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Yapay zeka, Grafik tasarım, Tasarım.

* Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Anasanat dalı, birsen.ceken@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8112-992X

** Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Anasanat dalı, akgoz.bartug@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6210-4679

1. INTRODUCTION

The word 'design' is a commonly used, impressive word. However, its exact meaning is not fully understood. "Design is not about making a model, mold, or ornament." A design should have a structure within itself and a planning behind this structure. The foundation of all arts is a design" (Becer, 2011: 32). The cover of Elizabeth Adams Hurwitz's book reads: "Design: A Search for Essentials". According to another American designer Bob Gill, "you can't hold design with your hands. It is not an object; it is a process, a system, a way of thinking" (Ambrose and Harris, 2013: 5).

As for graphic design, it positions itself in a very different place with its usage areas and advancing technology, although theoretically not far from its earlier definitions today. Gutenberg's printing press and the industrialization move in the 18th century paved the way to the mechanization of the graphic design, which has a long history dating back to the drawings on cave walls.

Uçar emphasized that graphic design is a dynamic branch of visual communication with numerous specialized fields, intensive techniques, and extensions, where innovations are made on a daily basis (Uçar, 2004: 156) In the last three decades, the technology environments we live in have changed in many ways as a result of the increasing use of digital technology, from computers to portable electronic devices. Digital devices have quickly become a part of the culture at home, at school, at work, and individuals from all segments of society, young and old, have started to use these technologies intensively (Ersan, 2016: 2).

The consumer economy that emerged in the Western world as a result of the industrial revolution increased the demand for high-quality design, which led to the evolution of graphic design while raising a number of questions. In addition to printed materials, graphic design, which is expanding and developing by incorporating new technologies, includes digital designs created with the aid of video and computers. In the age of information and technology we currently live in, graphic design produces a lot of interdisciplinary work and is constantly establishing new fields for itself. Design and technology have been continuously influencing each other and evolving together. Technological transformation happening at an ever-faster pace in recent years and many seemingly extraordinary developments in the field of digital technology become quickly mediocre.

Computer technologies, which emerged with the digital revolution and rapidly entered our lives, have become an indispensable medium for designers to reach their target audience and keep up with the requirements of the age. The technologies we use in our daily lives are advancing so fast that graphic designers have to update themselves much

faster than before and follow the latest trends.

Artificial intelligence has entered our lives quickly and unavoidably, just like many other technological developments. In today's world, most of us interact with this technology wittingly or unwittingly. Artificial intelligence is a key technology in numerous industries these days. For instance, today's simple banking transactions, mobile applications, autonomous vehicles, and search engines all make use of artificial intelligence.

This research, entitled "The impact of artificial intelligence on design and the example of Dall-e", aims to answer the following questions using descriptive analysis method: 1. Can artificial intelligence replace designers? 2. What is the contribution of AI to the design industry? 3. What is the future and position of artificial intelligence in the field of design? The data collected through observation and document scanning was analyzed with the descriptive analysis method frequently used in qualitative research. Description is the process of identifying what the collected data means in relation to the research problem and what results they reveal in general (Doğanay, Ataizi Şimşek, Salı and Akbulut 2018: 185). In this method, data are classified, summarized, and interpreted according to pre-determined themes. A cause-and-effect relationship is established between the findings; comparisons are made between the cases if necessary (Yıldırım & Şimşek, 2008: 224). The concept of artificial intelligence and the example of Dall-E were explained. In the second stage, works produced with artificial intelligence were sampled according to the determined thematic framework. In the third stage, the findings organized according to the thematic framework were compared and analyzed in a comprehensible way. In the fourth stage, the findings were interpreted.

2. ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Since the dawn of civilization, philosophers and thinkers from numerous cultures have discussed and written about automation.

"The quest for Artificial Intelligence (AI) begins with dreams, as all quests do. Machines that embody human capabilities have long been imagined: automats that can move and devices that are capable of reasoning. Human-like machines have been described in several stories and depicted in sculptures, paintings and drawings" (Nilsson, 2010: 19).

"The Iliad of Homer mentions self-propelled chairs called "tripods" and golden "attendants" made by the lame blacksmith god, Hephaistos, to help him get around" (Nilsson, 2010: 19). The concept of artificial intelligence was first coined by John McCarthy in the 1950s, following the work of a group of researchers in Germany (Russell and Norvig, 2010: 17).

In his 1950 article “*Computing Machinery and Intelligence* “, which took the question “Can machines think?” as the starting point, Alan Turing defined “machine” and “thinking” and claimed that this question could not be answered, but rather could be understood with a test he called “*the Imitation Game*” (Turing, 1950: 433). The purpose of this test is to determine whether a machine is capable of thinking logically. In the Turing Test, an interrogator is in a room separated from a computer and a human. The interrogator communicates with both of them without knowing which of them is the person and which is the machine. A screen shows the written answers of the machine and the human to the questions asked. The objective is for the evaluator to distinguish between the computer and the human when evaluating the responses (Pirim, 2006: 90). The computer is deemed to have passed the test if, after several attempts, the interrogator is unable to identify the human.

As a result of these innovations, research into artificial intelligence gathered steam, and numerous businesses throughout the world began to experiment and create their own AI programs. Perhaps the most sensational of them is IBM’s “Deep Blue,” an artificial intelligence program that can play chess. This software, defeating world chess champion Garry Kasparov in a chess match in 1997 (Image 1), was programmed to calculate millions of chess moves per second. After this match won by artificial intelligence, it was suggested that computers could outperform humans in some situations.



Image 1. Garry Kasparov vs Deep Blue, “Chess Match”, 1997, (<http> 1).

According to studies on the subject conducted over the past 50 years, there will be three phases of development for artificial intelligence. The first phase is called Artificial Narrow Intelligence. The aim of this phase, also called “Weak AI,” is to create systems designed to address simple problems (Jajal, 2018: 1). Examples of Artificial Narrow

Intelligence include Facebook's facial recognition system, Apple's voice assistant service 'Siri', and Tesla's autonomous vehicles (Kaplan and Haenlein, 2019: 2). Numerous technological tools that we use on a daily basis, whether wittingly or not, can be used to highlight the contributions of Artificial Narrow Intelligence to our daily lives.

The second phase, called Artificial General Intelligence (AGI), aims for a machine intelligence that can learn and comprehend intellectual tasks. The common theme in science fiction and dystopian future scenarios is frequently artificial general intelligence, also known as "Strong Artificial Intelligence." Artificial general intelligence should be capable of performing tasks such as problem solving, reasoning, analyzing, language learning, strategic planning, and decision making (Teigens, 2022: 1-3). The primary distinction between the two phases is that the second phase can learn on its own without a command or an instructor. In the literature, this type of learning, also referred to as deep learning, is a subfield of machine learning. Along with many other traditional artificial intelligence fields, deep learning is used extensively in natural language processing and semantic parsing (Guo et al., 2016: 27).

This phase, referred to as Artificial Superintelligence, is the third and final phase of artificial intelligence. University of Oxford philosopher Nick Bostrom defines it as "any intellect that greatly exceeds the cognitive performance of humans in virtually all domains of interest" (Jajal, 2018: 1). According to Kaplan and Haenlein (2019: 2), Artificial Superintelligence is interpreted as "truly self-aware and conscious systems that will make humans redundant". Considering the research and studies of scientists on this subject, one can argue that super artificial intelligence, the final phase of AI, will possess consciousness which was absent in the first two stages, and that, thanks to this consciousness, it will be able to become more intelligent than human beings.

As machine learning software have advanced, they have begun to be used in design and art, as in many industries. Artificial intelligence programs focused on design-based production have evolved into tools that are fed with data by programmers along with designers, and have become widely used in graphic design as in many other fields.

Prior to 1980s, graphic design works were produced with conventional methods; however, as of the 1990s, the computer-assisted process for graphic design was introduced. Artificial intelligence entered the design industry in the ensuing years as a result of the rapidly advancing technology and the inevitable adoption of computer-assisted graphic design (Hashemieh, 2020: 1).

Graphic design is increasingly becoming automated. Artificial intelligence applications will inescapably gain ground in the graphic design industry as technology advances.

With AI codes, anyone with no prior experience can now design on websites created specifically for this purpose. For example, corporate identity, layout design, illustration, and websites can be created with them. In this case, the originality and creativity of these works may become questionable in terms of design (Karaata, 2018: 184-185).

In today's world, where the relationship between artificial intelligence and graphic design is gradually increasing, there is discussion about whether artificial intelligence will merely facilitate designers' work or totally replace them. Speed is vital for designers in the modern world, as such positioning the relationship between design and technology correctly will help designers and make them more productive.

Future applications of artificial intelligence are expected to focus primarily on speed and optimization. Designers will be able to create their designs faster and with less workforce thanks to the features offered by the software, such as analyzing large amounts of data and making suggestions on design settings. Thus, when the designer creates a design draft, artificial intelligence will process this data and produce the most effective design to present to the designer. Additionally, it will assist the designer by offering alternative designs to help him or her make the best choice. By rearranging this data, the designer can complete the project (Philips, 2020: 1).

Concept is crucial in graphic design even though we do not exactly define creativity. Various processes have been developed to spark creativity and come up with unique solutions to problems. Every designer has his or her own unique style. Today, AI software produces designs by using pre-programmed algorithms and mimicking user actions through machine learning. In this case, the artificial intelligence that assumes the role of designer works without any design process and needs no power or inspiration to trigger the creativity that a real designer needs. This begs the question: "Can artificial intelligence really pass these tests and become a designer?" Although AI lacks the creativity required for design, it can perform the tasks of a graphic design operator faster and easier. For instance, it can systematically place a layout designed by an art director or graphic designer on the page and organize it as trained. A significant part of the graphic designer's or operator's work is not creativity, but the swift and flawless execution of the design or the requested command. Compared to human beings, artificial intelligence is less likely to make mistakes, so the work is more likely to be close to perfection (Karaata, 2018: 187).

Machines versus Humanity debate began with the invention of machines. When machines were first developed, it was feared that humans would become obsolete in terms of production and design, which would lead to a reduction in employment. Indeed, machines have largely replaced people in many industries. However, this has not exhausted

people's options at all; on the contrary, machines have enabled them to accomplish new objectives. A similar situation exists in the relationship between the design industry and artificial intelligence. Artificial intelligence will not entirely eliminate the need for designers, but with the technology it currently possesses, it will allow them to achieve higher goals in a faster and more manageable way. Today, artificial intelligence design systems are able to identify different shapes, colors, patterns, and texts presented to them. They can categorize various data, and thus organize and use only the portion that is specifically required. They are capable of storing data for longer and have better memory compared to humans (Cass, 2019: 1).

It is also known that, as well as designing, artificial intelligence is capable of performing behavioral analyses, such as identifying the target audience in the advertising and marketing industry, selecting the right visuals for them, and determining which advertisement, service, or product to offer to which consumer. In order to create personalized experiences, designers may prefer to use AI. Major global brands use artificial intelligence designs for this purpose.

It is the data and AI-centric operating model of Netflix, an international content provider, which is using the power of artificial intelligence and big data to completely change today's media landscape. It is supported by an artificial intelligence infrastructure that collects data with machine learning techniques, personalizes user experiences, generates ideas for upcoming productions based on user preferences, and executes almost every action in the background. Netflix, which started using artificial intelligence in 2010, began to strengthen its recommendation engine a few years later, investing heavily in understanding viewer behavior, thus providing a personalized streaming experience for each user. The application screens that users see are designed by AI in "real time". Many boundaries are specified by human designers at the beginning of the process. However, the decisions about which movies to show to the user, in which order and how they will be displayed, which visuals to represent them with, and many other design decisions are implemented by algorithms embedded into AI problem-solving loops (Verganti et al., 2020: 216).

Among millions of images, artificial intelligence designs and presents the same content to different users in a way that best suits their personal preferences as well as tendencies and garners the greatest attention thanks to the personalized recommendation algorithm used by the Netflix application. The character images, which are usually prominent in the designs, are selected by an artificial intelligence algorithm using object recognition technology. Artificial intelligence analyzes millions of images and lines for these designs and determines the use of color and typography in the content. By doing so, it

can design personalized artworks for the same films and series. This software, which is an algorithm based on machine leazhings' series and has the artworks of the series designed by artificial intelligence thanks to the data obtained from this algorithm (Image 2). In this way, it aims for the most appropriate artwork-user relationship that can attract the viewer's attention.



Image 2. Artwork for “Stranger Things”, Netflix, (<http> 2).

Netflix categorizes its content in accordance with your preferences and the information it has learned about you. This personal categorization includes data such as your favorite movie genres, which character is more popular in which country, or whether abstract artworks appeal to you. It processes this information to recommend the most relevant imagery for the user, and then it displays the artworks that are thought to be most likely to attract their attention. In this way, Netflix can be said to impact its viewers' motivation to watch.

Numerous AI-powered design websites have gained a lot of popularity recently, the most preferred of which are logo maker websites where you can create a logo and corporate identity work for a new brand without actually being a real graphic designer. “Looka” is one of the most popular AI-supported applications that can produce various logo designs based on your preferences. Founded in 2016 with the goal of producing a logo quickly and affordably, this application can create a logo according to your preferences at the end of a 6-step process (Image 3). You can also add an icon and slogan related to your. Before you begin creating the logo, the algorithm prompts you to make some decisions. These

include selecting a few logos you like from the sample templates, determining the color of the design, and choosing the style. Based on your selections, artificial intelligence generates alternate logos using templates. Mockups of corporate identity and other types of mockups related to the logo of your choice are also created by the software within seconds.

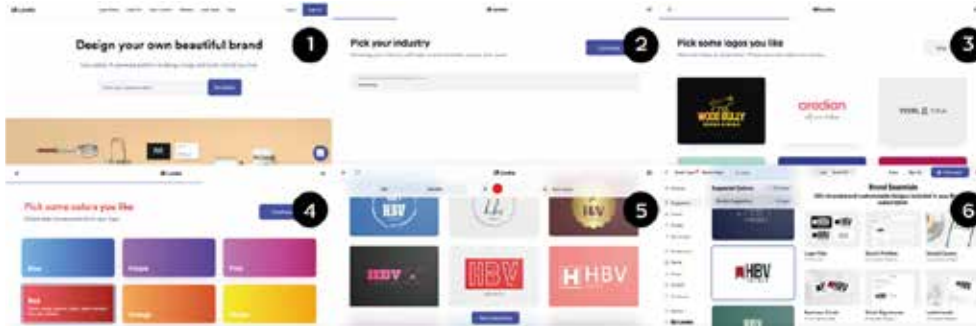


Image 3. Looka, Logo design process, (<http> 3).



Image 4. LogoMaster, Logo design process, (<http> 4).

Looka, Logomaster, and similar AI-supported design applications can create logos by matching various fonts, colors, and symbols trained to the machine. All the choices you make when creating your logo are recorded by artificial intelligence, which contributes to machine learning as well. There is no denying the significance of the logo, which is the most crucial visual component for the recognition and recall of your brand. These applications make it possible for unpretentious small businesses or companies to access simple and attractive logos; however, these images are unlikely to match the level of creativity of a skilled graphic designer because they lack the design principles that a logo should have.

The phenomenon of digitalization has unavoidably established itself in the field of art and in every other field of life in this process that we are currently going through and which we can refer to as the postmodern period. Art is being rapidly digitalized in the modern world, and this trend is becoming more common in Turkey as well. Refik Anadol, an artist who combines digital art and artificial intelligence to produce distinctive works, uses memories as the central theme of his exhibition *Melting Memories*, which he organized at the Istanbul Plevneli Gallery in 2018.

The question “What are memories, and what do they tell us?” is the starting point of the exhibition. Receiving permission to anonymously collect and use the data kept by the neuroscience laboratory at the University of California, San Francisco, which converts brain functions of both healthy and disabled individuals into data, analyzes them (Image 5), and conducts studies, Anadol feeds this data regarding the movements and vibrations that occur in the brain during the recall of a happy or sad memory into an algorithm and combines them with artificial intelligence to create multi-dimensional moving visual structures.



Image 5. Artificial intelligence application used by Refik Anadol to visualize brain waves (Çoban and Kılıçoğlu, 2018:239).

Consisting of three-dimensional canvases and digital sculptures, the exhibition features abstract works transferred to the image through LED screens (Image 6). The video produced by Refik Anadol using his brain waves is also available to visitors who take the

transparent elevator to the upper floors of the gallery. In addition to the images that continuously cycle on moving and three-dimensional canvases, the works are accompanied by sounds that were collected using data and converted into frequency with minimum human intervention (Çoban and Kılıçoğlu, 2018: 240).



Image 6. Refik Anadol “Melting Memories”, 2018, (<http> 5).

2.1. Dall-E

Can machines produce art? As the development of machine learning has increased in recent years, this question has become a topic of discussion. Open AI, which defines itself as a non-profit artificial intelligence company, concentrated on this question and initially worked on a model of artificial intelligence called GPT-3, or Generative Pre-Trained Transformer 3. Using deep learning, this 3rd generation language prediction model can generate texts thanks to pre-trained algorithms. Following this software, in 2021, a new GPT-3 product, Dall-E, which was named after the combination of Salvador Dali, the surrealist artist, and Wall-E, the futuristic robot created by Pixar, was introduced by Open AI as another AI model that could visualize data. Dall-E, which is claimed to be as creative as an artist and as powerful as a robot, is an artificial intelligence software that can transform texts written by users into visuals.

One year after the debut of Dall-E, Open AI introduced its newest system, Dall-E 2, which can produce more realistic and accurate images with four times greater resolution than its previous version. Dall-E is a 12-billion parameter autoregressive transformer trained using a dataset of text-image pairs to produce images from text descriptions.

In addition to the picture-like illustrations, Dall-E can also produce very realistic photographs. Capable of combining concepts, attributes, and styles as well as modifying and editing existing images, Dall-E can also take into account light, shadow, reflections, and textures. Dall-E 2 can learn the relationships between images and the text used to describe them. It uses a process called “diffusion”, which starts with a pattern of random dots and gradually changes that pattern toward an image when it recognizes certain aspects of that image (http 6).

After typing the phrase you want to visualize as a sentence into the search bar on Dall-E’s interface, Dall-E generates several alternative designs for you (Image 7).

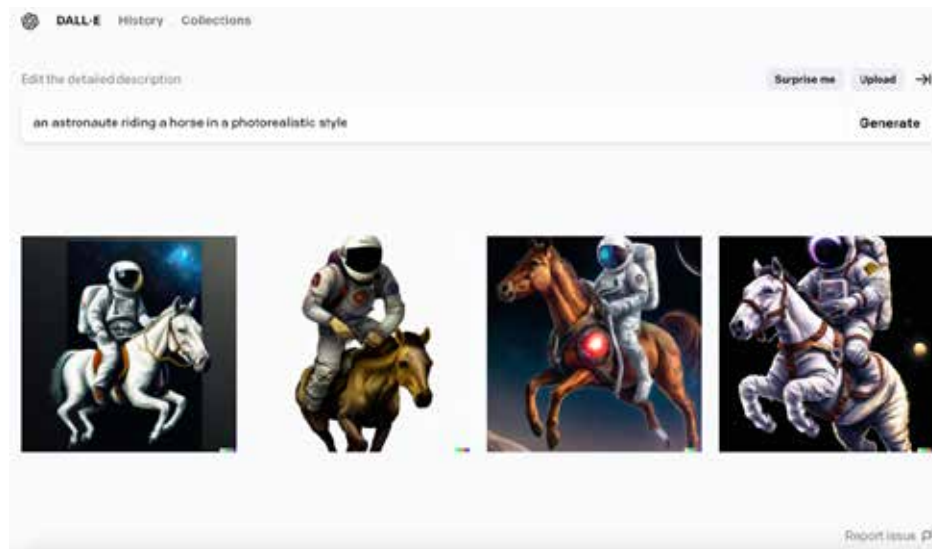


Image 7. *Dall-E 2, An image generated by artificial intelligence, 2022, (http 7).*

In order to further exemplify and deepen the research, it will provide a better understanding to compare the illustrations that two artificial intelligence tools, which can be considered pioneers in the field of data visualization, would create for the same text. Another popular AI tool that can convert texts into visuals is Midjourney, originally created by Discord, an online interaction and messaging tool. Midjourney was previously available with a free trial for up to 25 images; however, as of March 2023, the free trial was discontinued due to people abusing the system, and now one can subscribe to Midjourney with the most basic membership plan for 10 dollars per month. On becoming a paid member, users are asked to log in to Discord and create a channel or log in to one of the existing channels. After inviting the Midjourney bot to your channel, typing “/image” in the command line, and then adding a description of the image you want it to

create, the AI bot will create 4 alternative designs for you (Image 8). Under each image set are eight different buttons named U1, U2, U3, U4, V1, V2, V3, and V4. The buttons with U expand the selected image to create a larger version with extra details. The V buttons, on the other hand, create four new variations of the selected image that match in terms of style and composition.

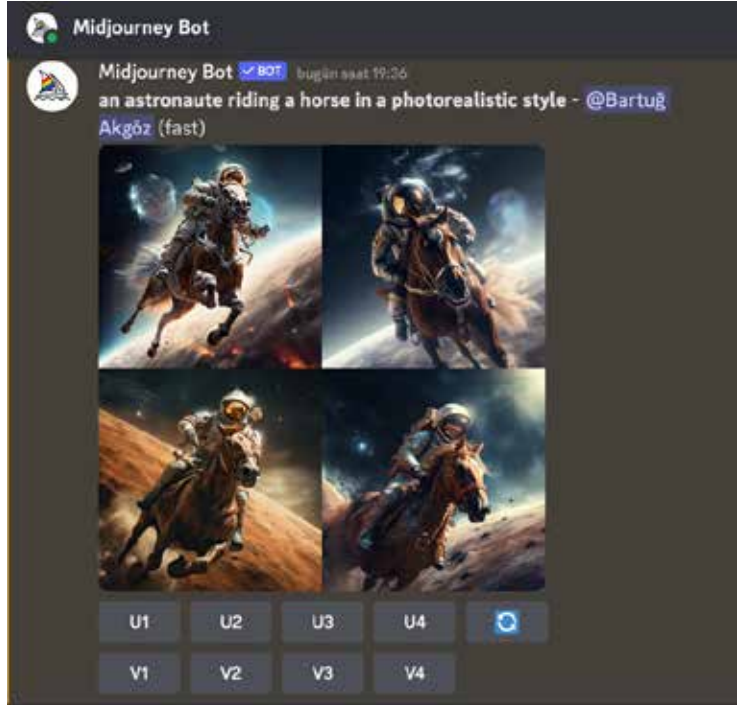


Image 8. Midjourney, An image generated by artificial intelligence, 2024, (<http> 8).

In an attempt to evaluate the functionality and results of both AI tools, we compared the illustrations created in the same style with the same descriptions by both Midjourney and Dall-E. In this context, Midjourney produced relatively better results considering the elements such as clarity, sharpness, details, light-shadow, and composition.

Another feature of Dall-E is that it can reproduce the illustration you want in any style you like. Besides many styles such as photorealistic, charcoal, and oil painting, one can also request illustrations in the style of a specific artist (Image 9).

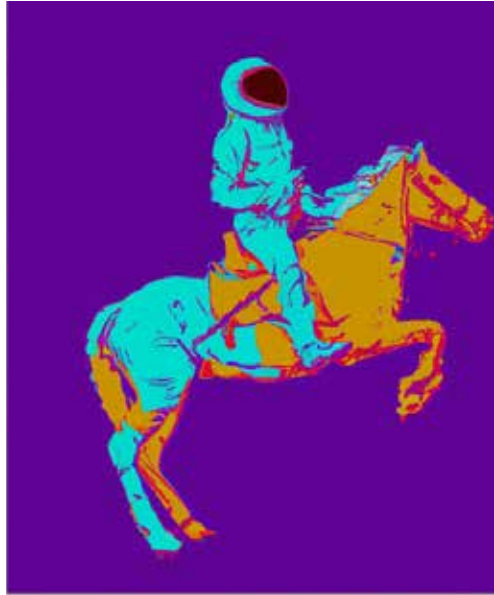


Image 9: An Andy Warhol-style illustration created by Dall-E (<http 9>).

The images in Dall-E 2's database and its ongoing learning process have greatly improved the program's ability to draw inspiration. We can also apply this feature of inspiration to works of art. With artificial intelligence, Dall-E can draw inspiration from Dutch artist Vermeer's "Girl with a Pearl Earring," also known as the Mona Lisa of the North, and create virtually endless variations of it (Image 10).



Image 10. Dall-E 2, Variations of 'Girl with a Pearl Earring' generated by Artificial Intelligence, 2022 (<http 10>).

Dall-E 2 can create a wide variety of artworks in a matter of seconds, which lowers the value of what is produced while raising the value of the original piece of art. Dall-E can also extend images beyond the original canvas to create expansive new compositions (Image 11).



Image 11. Dall-E 2, 'Girl with a Pearl Earring' composition generated by Artificial Intelligence, 2022 (<http> 11).

The latest version of Dall-E differs from the previous version in that it can modify and edit previously created images or taken photos, which is one of the most talked about features. Any other object can be added to any part of an image, and realistic edits can be made by considering textures, shadows, and reflections. A dog image, for instance, could be superimposed in a photograph previously taken in a museum by placing it, whether behind a man in a painting on the wall or on top of a stool on the floor in the photograph. Depending on the context, the AI detects the texture to place the object on and superimposes a dog image, whether behind a man in the painting on the wall in the style of the painting (Image 12) or on top of a stool on the floor in the foreground (Image 13).

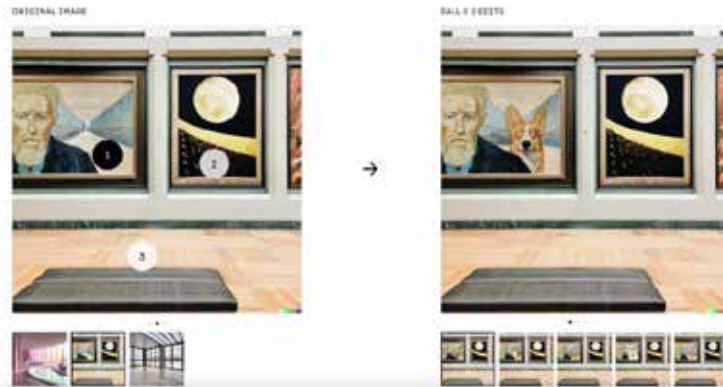


Image 12. *Dall-E 2, Dog superimposed in a painting in a real photo by artificial intelligence, 2022, (<http> 12).*

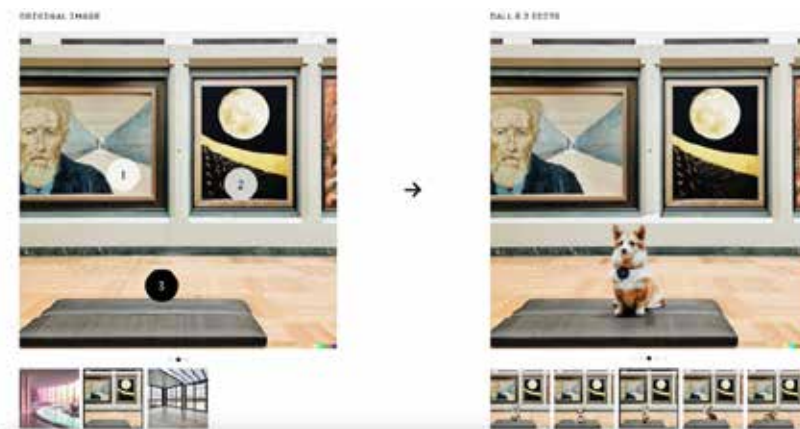


Image 13. *Dall-e 2, Dog superimposed on top of a stool in a real photo by artificial intelligence, 2022 (<http> 13).*

Dall-E, using GPT-3 technology, has yet to develop its ability to visualize texts or produce illustrations in different variations in more specific designs. We asked Dall-E to design a logo by entering a prompt similar to the ones we provide to AI-supported websites that are built to design logos (“Create me a logo for a University. The name of my brand is “AHBV”. Let it be a simple design. The background should be red. You can use the following colors in the logo [Red, White]”) (Image 14). The main issues with the resulting designs include barely visible letters, the presence of irrelevant words, and the lack of fonts or symbols that can be used as logos.

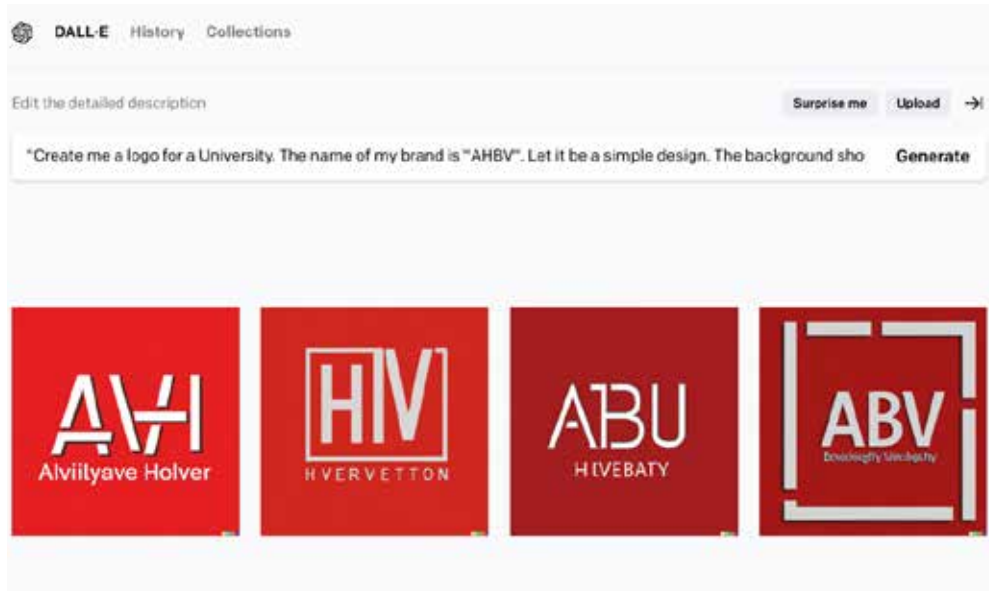


Image 14. *Dall-e 2, A sample logo generated by artificial intelligence, 2024 (http 14).*

When we asked Midjourney, another data visualization AI tool, to generate a logo with the same prompt (Image 15), it generated illustration-like visuals that were far from the principles of logo design as in Dall-E. It seems quite unlikely to use any of these images as a logo for any brand.



Image 15. *Midjourney, A sample logo generated by artificial intelligence, 2024 (http 15).*

With a significant place in Graphic Design and generally used as a visual communication tool to promote a specific event, product, service, or information, posters can also be produced with various artificial intelligence tools. Many factors, however, are involved in the creation process of posters that are generally designed to address large audiences. We asked Dall-E to design a poster for a Jazz festival (Image 16). The visual produced by Dall-E cannot convey an effective message and is far from all the basic factors that can be counted among the main purposes of an efficient poster, such as visual communication, promotion and advertising, strengthening the brand image, attracting the attention of the target audience, conveying information, and art and aesthetics.

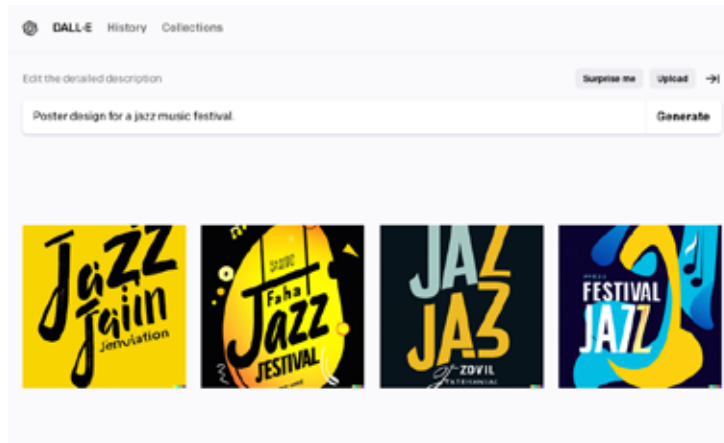


Image 16. *Dall-E 2, A sample poster generated by artificial intelligence, 2024 (http 16).*

Above, various design samples produced by two data visualization tools, Dall-E and Midjourney, have been analyzed and illustrated to facilitate a comparison. These illustrations are crucial for comprehending how an AI transforms written texts into images without the skills of a designer. It is remarkable that these softwares, relying solely on deep learning methods and given keywords, can understand and visualize attributes such as composition, color, shape, and texture accurately without human intelligence. However, one can assert that they are still very far from ideal in more specific design processes requiring creativity.

CONCLUSION

Given the state of technology today and in the future, it is evident that human-machine cooperation will be unavoidable. Moreover, the success of artificial intelligence in data visualization through algorithms should not be ignored. Artificial intelligence has

quickly advanced in the visualization and illustration fields and created works that can be used in visual communication. Nevertheless, it still has several issues. For instance, it is less successful in logo design than it is in data visualization because the resulting symbols are far from being creative, functional, and original. Studies aimed at developing artificial intelligence in the design field are increasing day by day and various theories about its future are being proposed, but a lack of creativity has always remained the primary challenge. The machine cannot go beyond numerical data, symbols, and trained models and remains dependent on the inputs from a designer or programmer when the human factors and the urge to be concerned and to design are neglected in the process of creating an art product.

When evaluated in this context, artificial intelligence may make positive contributions, particularly in graphic design, in the upcoming years. With its low error rate compared to humans, it will provide designers with advantages in terms of speed and time. Humans will never stop exploring the realm of art and artists and designers will continue to incorporate the technological advancements in artificial intelligence into their artistic production process.

At the present stage, it is evident that there has been a significant advancement in artificial intelligence, but predicting its future cannot go beyond utopian or dystopian visions for now. In terms of possessing qualities specific to humans as well as artistic and social sensitivity, art, which is perhaps the culmination of all human creative endeavors, will be a resistance area against many industries that are becoming increasingly automated with the rapid development of technology. In this process, taking advantage of the pragmatism of artificial intelligence is inevitable.

REFERENCES

- AMBROSE, G. and HARRIS, P. (2012) Grafik tasarımın Temelleri. (Çev: M. E. Uslu). Literatür Yayınları, İnkilap Kitabevi, İstanbul.
- AMBROSE, G. and HARRIS, P. (2013) Grafik tasarımda Tasarım Fikri. (Çev: A.G. Taşçıoğlu ve M. Taşçıoğlu). Literatür Yayınları, İnkilap Kitabevi, İstanbul.
- ASLAN, E. (2019) Yapay Zeka Resimleri ve Sanatın Başkalaşan Mecrası Üzerine. GSED, Sayı:42, 231-242.
- BABİLİK, D., GÜZEL, B., ASLAN, C., K.CAN, M., (2019) Yapay Zeka'nın Sanat ve Tasarım Eğitimi Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. Uluslararası Sanat Kongresi Bildiri Kitabı, 915-924.
- BALLI, Ö. (2020) Yapay Zeka ve Sanat Uygulamaları Üzerine Güncel Bir Değerlendirme. STD, Aralık, 277-307.
- BECER, E. (2011) İletişim ve Grafik Tasarım. Dost Yayınları, 8. Baskı.
- BEKTAŞ, D. (1992) Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı.
- CASS, J. (2019) Artificial Intelligence & Its Impact on the Design Industry. Just Creative <https://justcreative.com/artificial-intelligence-design/> (Erişim Tarihi: 11.11.2022).
- CHANDRASHEKAR, A., AMAT, F., BASILICO, J., JEBARA, T., (2017) Artwork Personalization at Netflix. Netflix Technology Blog: <https://netflixtechblog.com/artwork-personalization-c589f074ad76> (Erişim Tarihi: 11.11.2022).
- ÇOBAN, İ. and KILIÇOĞLU, B. (2018) Dijital Çağda Sanatın Akışı: Refik Anadol'un Eriyen Hatıralar Sergisi Örneği. Sobider Sosyal Bilimler Dergisi, Yıl:5, Sayı:25, 230-243.
- DEVECİ, M. (2022) Yapay Zeka Uygulamalarının Sanat ve Tasarım Alanlarına Yansıması. Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi, Sayı:9, 119-140.
- DOĞANAY, A. ATAİZİ, M. ŞİMŞEK, A. BALABAN, J. AKBULUT, Y. (2018) Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri. Anadolu Üniversitesi Yayını.
- ERSAN, M. (2016) Tablet Ortamında Resimli Çocuk Kitapları; Biçim ve İçerik Özellikleri Üzerine Bir İnceleme. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC , Sayı:6.
- GILL, B. (2003) Graphic Design as a Second Language. İmages, 1. Baskı.

- GUO, Y., LIU, Y., OERLEMANS, A., LAO, S., WU, S., LEW, S. M. (2016) Deep Learning for Visual Understanding: A review. Neurocomputing. Sayı:187, 27-48.
- GÜNEY, E. (2020) Yapay Zeka ile Sanatsal Üretim Pratiğinde Sanatçının Rolü ve Değişen Sanat Olgusu. STD, 415-439.
- HASHEMIEH, S. (2020). Distinguishing between Narrow AI, General AI and Super AI: Vega School
- JAJAL, T. D. (2008) Usage of Artificial Intelligence in Today's Graphic Design. Mapping Out 2050, Online Archive. <https://medium.com/mapping-out-2050/distinguishing-between-narrow-ai-general-ai-and-super-ai-a4bc44172e22> (Erişim Tarihi:10.11.2022).
- KAPLAN, A. and HAENLEIN, M. (2019) 'Siri, Siri, in My Hand: Who's the Fairest in the Land? On the Interpretations, Illustrations, and Implications of Artificial Intellegience". Business Horizons, 62(1).
- KARAATA, E. (2018) Usage of Artificial Intelligence in Today's Graphic Design. Online Journal of Art and Design, Cilt:6, Sayı:4.
- KARABULUT, B. (2021) Yapay Zeka Bağlamında Yaratıcılık ve Görsel Tasarımın Geleceği. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:20, Sayı:79.
- KARASHAHİNOĞLU, Ş. (2020) Yapay Zeka'nın Grafik Tasarım Alanında Kullanım Örneklerinin ve Gelecekteki Olası Rolünün İncelenmesi. ODU Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi, 10 (3), 612-626.
- KOCAMAN, Ş. (2021) Grafik Tasarım Endüstrisinde Yapay Zeka. JSHSR Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi, 8 (77), 3000-3016.
- NILSSON, N. J. (2021) Yapay Zeka Geçmişi ve Geleceği. (Çev. DOĞAN, Mehmet.) İstanbul Boğaziçi Üniversitesi Yayın Evi.
- PHILIPS, M. (2020) The Present and Future of AI in Design (With infographic). Digital Blog. <https://www.toptal.com/designers/product-design/infographic-ai-in-design> (Erişim Tarihi: 12.11.2022).
- PİRİM, H. (2006) Yapay Zeka. Journal of Yaşar University İstanbul Boğaziçi Üniversitesi. Sayı:1
- RUSSELL, S., NORVIG, P. (2010) Artificial Intelligence: A Modern approach. USA: Prentice Hall Series

- ŞAHİN, H. (2016) Sanatta Kitsch Olgusu Üzerine. Akdeniz Sanat Dergisi, Cilt:9, Sayı:17.
- ŞEN, E. and ATİKER, B. (2020) Grafik Tasarım Uygulamalarında Yeni Bir Aktör: Yapay Zeka. JSHSR Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi, 7 (63), 3946-3957.
- ŞEN, E. (2021) GPT3: Dall-e ve JL2P Ekseninde Veri Görselleştirme ve Hareketlendirme Üzerine Bir İnceleme. USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi, 3 (5), 253-280.
- TEIGENS, V. (2022) Yapay Genel Zeka. Cambridge Stanford Books.
- TOPAKKAYA, A. And EYİBAŞ, Y. (2019) Yapay Zeka ve Etik İlişkisi. Felsefe Dünyası Dergisi, Sayı:70, 81-99.
- TURING, M.A. (1950) 'Computing Machinery and Intelligence', Mind, (236) 433-460.
- UÇAR, T. F. (2004) Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Kitabevi, İstanbul.
- UÇAR, T. F. and AKMAN, M. (2019) Bugünün ve Geleceğin Grafik Tasarımı. Akdeniz Sanat Dergisi, Cilt:14, Sayı:25.
- UZUN, Y., AKKUZU, B., KAYRICI, M. (2021) Yapay Zeka'nın Kültür ve Sanatla Olan İlişkisi. Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi, Cilt:28, 753-757.
- VERGANTI, R., VENDRAMINELLI, L., IANSITI, M. (2020) Inovation and Design in the Age of Artificial Intelligence. J. Prod Innov Manag, Cilt:37, Sayı:3
- YAKAR, G. and KINIK, M. (2020) Yapay Zeka ile Üretilen Görsel Sanatlar Eserlerinde Fikri Mülkiyet. SDÜ Art-e Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, Cilt:13, Sayı:26.
- YILDIRIM, Ali. ŞİMŞEK, Hasan. (2008) Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (6. Baskı). Seçkin Yayıncılık. Ankara.
- ZORLUEL, Mustafa. (2019) Yapay Zeka ve Telif Hakkı. Türkiye Barolar Birliği Dergisi, Sayı:142.

Internet Resources

- http: 1. <https://theconversation.com/twenty-years-on-from-deep-blue-vs-kasparov-how-a-chess-match-started-the-big-data-revolution-76882> (Accessed:10.11.2022).

- http: 2. <https://medium.com/p/c589f074ad76> (Accessed:12.11.2022).
- http: 3. <https://looka.com> (Accessed:20.11.2022).
- http: 4. <https://logomaster.ai/tr/> (Accessed:15.01.2024)
- http 5: <https://openai.com/dall-e-2/> (Erişim Tarihi: 25.12.2022).
- http 6. <https://refikanadol.com> (Accessed:22.12.2022).
- http 7. <https://openai.com/dall-e-2> (Accessed:25.12.2022).
- http 8. <https://midjourney.com/imagine> (Accessed:26.12.2023).
- http 9. <https://openai.com/dall-e-2> (Accessed:26.12.2022).
- http 10. <https://openai.com/dall-e-2> (Accessed:29.12.2022).
- http 11. <https://openai.com/dall-e-2> (Accessed:29.12.2022).
- http 12. <https://openai.com/dall-e-2> (Accessed:03.01.2023).
- http 13. <https://openai.com/dall-e-2> (Accessed:03.01.2023).
- http 14. <https://openai.com/dall-e-2> (Accessed:18.01.2024).
- http 15. <https://midjourney.com/imagine> (Accessed:19.01.2024).
- http 16. <https://openai.com/dall-e-2> (Accessed:20.01.2024).

KONYA'NIN İKİZ MELEKLERİ NEREYE UÇUYOR?

• Dr. Öğr. Üyesi Yunus ASLAN* • Prof. Dr. Remzi DURAN**

ÖZET

Konya İnce Minareli Medrese Taş ve Ahşap Eserler Müzesinde yer alan iki melek figürü birbirlerine doğru veya ortadaki bir nesneye koşar yahut uçar durumda tasvir edilmiştir. Bu melek tasvirleri, daha önce Prof. Dr. Selçuk Mülayim tarafından incelenmiş ve “İkiz Melekler” olarak adlandırılmıştır. Yapılan çalışmayla, “İkiz melekler nereye koşuyor veya nereye uçuyor?” sorusunun yanıtı aranmaktadır. Çalışma çerçevesinde, Taş ve Ahşap Eserler Müzesinde yer alan diğer bir taş kabaranın, bahsedilen melek figürlü taş eserlerle bağlantısı tespit edilmiştir. Fiziksel uygunluk, ölçüler ve anlamsal bütünleşme bu taş eserlerin özgününde beraber kullanıldığını düşündürmektedir. Dolayısıyla bahsedilen sahne, yöntem olarak, başka kültürler de dâhil olmak üzere, çeşitli malzeme ve stildeki benzer sahneler ve figürlerle karşılaştırılarak, kurgusal açıdan incelenmiştir. Bu makalenin amacı, Konya İnce Minareli Medrese Taş ve Ahşap Eserler Müzesine Konya Kalesi'nden getirildiği bilinen, 883-884 numaralı ve 935 numaralı envanterlere kayıtlı olan mimari taş eserlerin, özgününde beraber kurgulandığını ortaya koymaktadır.

Bu araştırma, mevcut taş eserlerden yola çıkılarak, yukarıda bahsedilen melek figürlü sahne ve bu sahnenin sembolik anlam içeriği üzerinedir.

Anahtar Kelimeler: Konya, Selçuklu, İkiz melekler, Sembol, Taş eser.

* Bartın Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü, Türk İslam Sanatları Anabilim Dalı, Bartın/Türkiye, yunusaslan1881@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7087-338X

** Selçuk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü, Sanat Tarihi Anabilim Dalı, Konya/Türkiye, duranremzi@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7374-6116

WHERE ARE THE TWIN ANGELS OF KONYA FLYING TO?

• Asst. Prof. Yunus ASLAN* • Prof. Dr. Remzi DURAN**

ABSTRACT

Two angel figures in Konya İnce Minareli Madrasah Stone and Wooden Works Museum are depicted running or flying towards each other or an object in the middle. These angel depictions were previously produced by Prof. Dr. It was studied by Selçuk Mülayim and named as “Twin Angels”. With the study done, “Where are the twin angels running or where are they flying?” search for an answer to the question. Within the framework of the study, the connection of another stone trestle in the Museum of Stone and Wooden Works with the stone works with angel figures was determined. Physical fitness, dimensions and semantic integration suggest that they were used together in the original of the mentioned stone works. Therefore, by comparing the mentioned scene with similar scenes and figures in various materials and styles, including from other cultures, analyzed from a fictional point of view. The aim of this article is to reveal that the architectural stone works, which are known to have been brought to Konya İnce Minareli Madrasah Stone and Wooden Works Museum from Konya Castle and registered in the inventories numbered 883-884 and numbered 935, were originally constructed together.

This research is on the above-mentioned angel figure scene and the symbolic meaning content of this scene, based on the existing stone works.

Keywords: Konya, Seljuk, Twin angels, Symbol, Stone piece.

* Bartın University, Faculty of Literature, Art History Department, Turkish and İslamic Arts, Bartın/Türkiye, yunusaslan1881@gmail.com ORCID: 0000-0002-7087-338X

** Selçuk University, Faculty of Literature, Art History Department, Art History, Konya/Türkiye, duranremzi@gmail.com ORCID: 0000-0002-7374-6116

1. GİRİŞ

Sanat tarihi alanının konu kapsamı içerisinde, müzelerde sergilenen eserler oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu eserler, fiziksel olarak estetik görünüşleriyle, simgesel arka planlarıyla ve buldukları özgün konularıyla ait oldukları çağın birer temsilcisidir. Sanat alanındaki dikkat çekici eserler, araştırmacılar tarafından tekraren fakat farklı bakış açılarıyla incelenmektedir. Eserler bünyesinde salt fiziksel görünümünden başka bazı ikonografik anlamlar da barındırmaktadır. Nitekim anlam, eserin yer aldığı kültürel ve sosyolojik ortamın ve başka birçok faktörün, dönemi içerisinde değerlendirilmesi yoluyla ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma, eser, simge, anlam gibi üç unsurdan yola çıkarak, figürlü yeni bir kompozisyon önerisini ele almaktadır.

Prof. Dr. Selçuk Mülayim “Değişimin Tanıkları” adlı kitabındaki “Konya’nın İkiz Melekleri” bölümünde, Konya İnce Minareli Medrese Taş ve Ahşap Eserler Müzesine Konya Kalesi’nden getirildiği belirtilen iki adet melek figürlü zemin oyma eser hakkında, ayrıntılı tanımlar ve değerlendirmelerde bulunmuştur ¹. S. Mülayim’in kitap bölümündeki isme atfen, bu makalenin başlığında da “İkiz Melekler” ibaresi yer almaktadır.

Müze envanter kayıtlarında 883 numaraya kayıtlı olan, bel hizasından iki parça halinde sağa doğru dönük ve 884 numara ile kayıtlı bulunan ise tek parça olup sola doğru ortadaki bir nesneye koşar veya uçar halde işlenmiştir (Görsel 1; Görsel 2; Görsel 3). Anadolu Selçuklu devrine ait olan bu eserler, müzeye 1899 (H. 21.11.1315) yılında getirilmiş olup, 1220-1221 yıllarına tarihlendirilmektedir (Erdemir, 2009, s. 42). Burada yer alan her iki meleğin de yapı malzemesi, işleme tekniği ve kalitesi, boyutları, kıyafetleri, vücut hareketleri, yüz ifadeleri ve birbirleriyle olan bakış ilişkisi aynı mekâna ait olduklarını ve aynı sanatkarın işi olduğunu ortaya koymaktadır. Konunun esasını, bahsi geçen 883-884 numaralı eserlerin sunduğu karşılıklı sahne oluşturmaktadır. Bu melekler nereye koşuyor veya nereye uçuyor?

¹ Bu başlıkta geçen “İkiz Melekler” ibaresi Prof. Dr. Selçuk Mülayim’e aittir (“Konya’nın İkiz Melekleri”, Mülayim, 2015, s. 211-226).



Görsel 1. Konya İnce Minareli Medrese Taş ve Ahşap Eserler Müzesi 883-884 Envanter numaralı melek figürlü taş eserler (Konya'nın İkiz Melekleri).



Görsel 2. Melek figürlerinden ayrıntı.



Görsel 3. Çizim Selçuk Mülayimden işlenerek yeniden çizilmiştir (Mülayim, 2015).

2. KONYA'NIN İKİZ MELEKLERİ NEREYE UÇUYOR?

Işıktan (nurdan) yaratıldığı düşünülen melekler, yaratıcı ve insan arasında aracılık yapan, gözle görülmeyen, tinsel-manevi varlıklardır². Melek kelimesi, Sami dillerde yer alan “göndermek” manasındaki “lek” kökünden gelmektedir. Bu bakımdan melek, “elçi, haberci, yöneten” gibi anlamlara karşılık gelmektedir (Claude, 2006, s. 44; Erbaş, 2004, s. 37). Dilde yerleşen anlamıyla ise melek, saflığın ve güzelliğin karşılığı haline gelmiştir. Ayrıca bazı dilbilimciler melek kelimesinin başında yer alan “mim” harfinin kelimenin asıl harfi olduğunu ve “mülk” kökünden türediğini öne sürerek, kelimenin güç-kuvvet manasına gelebileceğini de iddia etmektedir (Bayrak Kaya, 2021, s. 170).

Melekler, üç semavi dinde, vahye dayalı olarak, yaratıcı ve insan arasındaki manevi mesafe korunarak, bu iki unsur arasında ilişki kurma görevindedir. Yaratıcıdan daha alt derecede ve güçte olan, gücünü yaratıcıdan alan, “yöneten” kelime anlamına ithafla melekler, Tanrı tarafından görevlendirilen ve buyrukları yerine getiren ruhani varlıklardır. Melek kavramı, özellikle İslam dini ve dolayısıyla Türk kültürü içerisinde de önemli bir yere sahiptir. İslam dininde imanın altı temel şartı arasında, kesin olarak “meleklerle iman etmek” yer almaktadır. İslami inanışta Azrail, Cebrail, Mikail ve İsrail gibi önemli görevleri bulunan dört meleğin yanı sıra Kiramen, Katibin, Münker, Nekir gibi meleklerin isimleri de ayet ve hadisler aracılığıyla bilinmektedir. Yine Kuran-ı Kerim’de geçen bazı ayetlerden anlaşıldığı üzere Cehennem meleklerine Malik, Cennet meleklerine ise Rıdvan denilmektedir.

Bedensiz birer ruhani varlık olan melekler, esasen nasıl göründükleri bilinmemesine rağmen somut bir bedene sahip, canlı, kanatlı ve kıyafetli şekilde resmedilmektedir (Davidson, 1968, s. 21). İslami sanat eserlerinde de melek figürleri, genellikle insani özellikleri yansıtılarak tasvir edilmiştir. Farklı biçimlere bürünebildiğine inanılan meleklerin peygamberlerle iletişime geçerken insan biçimine büründükleri, bu yüzden sanata yansıyan figürlerin de insani görünüşlerinin ağır bastığı düşünülebilir. Melek figürlerinde insan figürlerinden farklı olarak, en belirgin ve ayırt edici unsur kanatlardır. Bu sebeple eserlerin, zaman zaman “kanatlı insan” (Erdemir, 2009, s. 42) şeklinde de tanımlandığı olmuştur. İki veya dört kanatlı olabilen melek figürleri araştırmacılar tarafından kanatlarının konumlarına göre sınıflandırılmış; el kol hareketleri, yüz tipleri, kıyafet ve renk kullanımına göre değerlendirilmiştir (Temekoğlu, 2021, s. 171-173).

Melek figürleriyle ağırlıklı olarak İslam minyatür sanatı içerisinde, peygamberler tarihi (Siyer-i Nebi) konulu yazma eserlerde miraç, cennet, cehennem, mahşer ve kıyamet alametleri gibi konular işlenirken karşılaşılmaktadır. Bunların yanı sıra melek figürleri İslami eserler arasında taş eserlerde, seramikler üzerinde ve madeni sanatlarda da

² Türk Dil Kurumu.güncel sözlüğü (http 1).

görülebilmektedir.

Anadolu Selçuklu Dönemi'ne ait sanat eserleri arasında, bu türden karşılıklı melekli sahnelerle genellikle mimari unsurlar üzerinde karşılaşılmaktadır. Fakat bu meleklerin üslup ve biçim olarak minyatür sanatı ile bağlantılı olduğu düşünülebilir. Bunların yanı sıra Anadolu'yu gezen seyyahlar mimari eserler üzerindeki figürleri de belgeleme amaçlı olarak çizmişlerdir. İnce Minareli Medrese'ye Konya Kalesi'nden getirildiği düşünülen melekler de birden fazla defa gravürlere konu olmuştur. Charles Texier'de yer alan A. Guillaumot imzalı gravürdeki meleklerin (Görsel 4) bu müzedekiler olmadığını, S. Mülayim makalesinde ortaya koymuştur.



Görsel 4. Charles Texier'de yer alan A. Guillaumot imzalı gravür (Mülayim, 2015, s. 215).

Medresede sergilenen meleklerin nereye ait oldukları ve özgün durumları tam olarak bilinmemektedir. Fakat S. Mülayim'in de ifade ettiği "...birlikte aynı cephenin iki yanında kemerli bir açıklığın köşelerinde yer aldıkları..."(Mülayim, 2015, s. 211-222) kanaati makuldür. S. Mülayim bu eserlerin, hem geliş yerleri hem de işleniş şekillerini gravürler ve 19. ve 20. yüzyıl gezgin ve araştırmacıların notlarını ayrıntılı değerlendirerek oldukça uzun bir şekilde konuyu tartışmıştır (Mülayim, 2015, s. 213-218). Genel kanaat Konya surlarının Pazar Kapısına ait oldukları şeklinde olmasına karşın S. Mülayim bu görüşlere

katılmamaktadır ki (Mülayim, 2015, s. 216) bunda da haklıdır. Çizilen gravürlerdeki figürlerin işlendiği zeminler müzedeki eserlere uygun değildir. Ayrıca S. Mülayim bu melek tasvirleri çevresindeki olması gereken bazı parçaların eksikliğine vurgu yaparak nerede oldukları konusunda bilginin bulunmadığını, belki Kapı Camisi belki de Hükümet Konağı döşemelerinde veya duvarların içinde olabileceğini ifade etmektedir (Mülayim, 2015, s. 221). Konya kalesinden (Görsel 5) Konya şehrindeki kamu veya sivil yapılara kesme taşların götürüldüğü ve hatta satışlarının yapıldığı bilinen bir gerçektir.



Görsel 5. Konya Surları'ndan bir görünüm, Mayıs 1905, Gertrude Bell Arşivi'nden (Yalman, 2022, s. 68).

Konya kalesi surlarını tasvir eden, ortasında bir nesneye yönelmiş, diğer melek figürü, Fransız Seyyah, Leon de Laborde'un (1807-1869) gravüründe (Görsel 6) yer almaktadır. Gravür, Laborde'un "Voyage De L'Asie Mineure" kitabında (Laborde, 1838) bulunmaktadır.



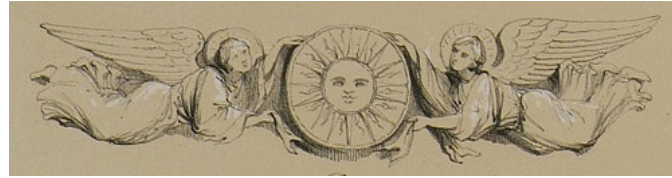
Görsel 6. Leon de Laborde'un "Voyage De L'Asie Mineure" kitabında yer alan gravür (Laborde, 1838; http 4).

İlgili gravürde, Konya Kalesi burçları ve bir burcun yan cephesinden girişi resmedilmiştir. Gravürdeki, daha uzakta kalan ikinci burcun ön cephesinde, biri daha üstte olan üç adet arslan heykeli küçük platformlar üzerine yerleştirilerek sunulmuştur. Sivri kemerli kavsaranın içinde, düz üst eşikli girişin üzerinde cepheden tasvir edilmiş tek başlı kartal figürü bulunmaktadır. Aynı burcun ön duvarında yerden yüksek küçük bir platform üzerinde baş ve el kısmı kopmuş erkek insan heykeli; heykelin yukarısında ise sivri kör kemer köşeliklerinde yer alan, birbirine doğru uçar-koşar vaziyette, ellerinde dairesel bir nesne tutan melek figürleri konumlanmaktadır. Meleklerin alt kısmında da birer dairesel kabara mevcuttur. Bu gravürde yer alan melek tasvirleri, Konya Taş ve Ahşap Eserleri Müzesindeki örneklerle hem görünüş hem de stil olarak örtüşmemektedir.

Müzedeki tasvirlerde melekler, dizleri kırılmış halde fakat dikey bir duruş sergilerken, gravürdeki melekler daha yatay olarak uzanmaktadır. Laborde bu gravürde yer alan figürlü içerikleri sonraki sayfada, ayrıntılı olarak tasvir etmiştir (Görsel 7; Görsel 8). Burada melek tasvirlerinin ortasında tutmuş olduğu nesne, bir daire içerisindeki güneş kursu şeklinde izlenmektedir. Güneş kursunun merkezinde insan yüzlü bir mask bulunmakta, bu maskın etrafından ise uçları sivri güneş ışınları uzanmaktadır.



Görsel 7. Laborde'un gravüründeki figürlerin ayrıntılı çizimi (<http> 5).



Görsel 8. Gravürde yer alan karşılıklı melekler ve güneş kursu.

Işığın kaynağı olan Güneş, İslami olarak ışık veya nur (Tanrısal ışık) ile bağlantılı olarak düşünülebilir. İslam'a göre melekler de nurdan-ışığından yaratılmış olan ruhani varlıklar olarak bilinmektedir. Nur, İslami düşüncede insanların yolunu aydınlatarak doğru-gerçek olanı görmelerini, doğru ile şerri, hak ile batılı ayırt etmelerini sağlayan ilahi ve manevi ışıktır (Uludağ, 2007, s. 244). Bu anlamda Görsel 8'de görülen gravürde yer alan, ortasında Güneş tutan iki meleğin sembolik anlamları açığa çıkmaktadır.

Güneş Türk mitolojisi açısından da kutsal kabul edilen öğelerden birisidir. Güneş'i dişi Ay'ı ise erkek olarak gören Türkler her ikisine de saygı gösterdiği ve hatta güneşi üç kez diz çökerek selamladıkları bilinmektedir. Doğu yönünün de simgesi olan güneş, aynı zamanda Türk kaya resimlerinde güneş adam şeklinde de karşımıza çıkmaktadır. Yaygın düşünceye göre Güneş göğün sekizinci katında, Tanrı da dokuzuncu katında yer almaktaydı. Ayrıca Güneş'in kendine ait bir gücü bulunmamakta, Tanrı'nın ona verdiği ışığı yansıtmaktadır (Ögel, 1995, s. 187-188). Güneş'in göğün sekizinci katında olması, İslami olarak sekiz sayısının Cennet ile bağlantısını (Aslan-Duran, 2021, s. 389-390) akla getirmektedir. Bu noktada melek ve cennet gibi iki kavramın simgesel anlam ortak

noktasında bulunduğu görülmektedir.

Benzer şekilde melek tasvirli diğer bir sahne, Burdur Bucak Susuz Köyü'nde yer alan Susuz Han (1237-1246) taç kapı yan niş kuşatma kemerleri üzerinde izlenmektedir (Görsel 9). Daha küçük boyutlu olan bu düzenlemede melekler, Konya Kalesi gravüründe olduğundan daha stilize bir görünümde uygulanmıştır. Yine birbirlerine uçar veya koşar halde olan melek figürlerinin tam ortasındaki taş her iki yan nişte de tahrip edilmiş ya da yerinden sökülmüştür. Anadolu'da bu türde tahribatların genellikle insan yüzü, insan siması olanlarda sıklıkla uygulandığını bilinmektedir. Bu sebeple buralarda da birer mask veya güneş kursu olduğu düşünülebilir. Böylelikle Laborde'un gravüründe yer verdiği güneş ve iki melek sahnesi bu yapıda da nur ve cennet sembolizmi ile ilişkili olarak tekrar etmiş olabilir. Ek olarak, Susuz Han yan niş kuşatma kemeri içerisinde (meleklerin alt kısmında) yer alan ikili ejder figürlerinin, kemer ortasında, ağızlarında daire biçimli bir nesne (?) tutmaları da dikkat çekicidir (Görsel 10). Daire biçimi, sembolik olarak farklı kültürlerde ve sanat eserlerinde kutsallıkla ve tanrısallıkla bağlantılı olarak sıklıkla uygulanmıştır (Aslan, 2021, s. 1191-1215).



Görsel 9. Burdur/Bucak, Susuz Han yan niş köşeliklerinde yer alan melek figürleri (kuzey yan niş).



Görsel 10. *Susuz Han güney yan niş köşeliklerinde yer alan melek figürleri, altta yer alan ejderler ve daire formundan ayrıntı.*

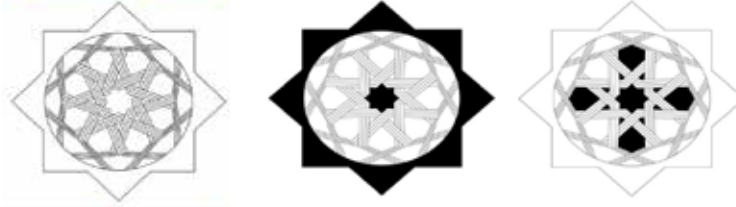
Bugünkü Konya Taş ve Ahşap Eserler Müzesinde (İnce Minareli Medrese) yer alan bir diğer taş eser, konu açısından önem arz etmektedir. 935 envanter numaralı mimari taş parçasının (Görsel 11) Konya Kalesi sınırları içerisinde bulunarak müzeye getirildiği bilinmektedir. Mimari taş, Yaşar Erdemir tarafından Karamanoğlu devrine tarihlendirilmiştir. Ayrıca yazar, eserin biçim ve boyut bakımından abidevi bir taş kapının köşeliklerine ait olabileceğini belirtmektedir (Erdemir, 2009, s. 77). Eserin konumu hakkındaki düşünceye kısmen katılmakla beraber, bu taş eser özgününde Konya Kalesi'nde Selçuklu dönemine ait bir taş kapı veya giriş üzerinde yer almış olmalıdır.



Görsel 11. *İnce Minareli Medrese Taş ve Ahşap Eserler Müzesinde yer alan 935 Envanter numaralı mimari taş eser, kabara.*

Bu çalışmada yapılan sahne önerisine göre kabara, kapı köşeliklerinde değil, taç kapının orta kısmında, kemerin üzerinde konumlanmaktaydı. Ayrıca melek tasvirli taş eserlerle sembolik bağı bulunan bu eserin, iki yanında, kemer köşeliklerinde yeni bir tasarım olarak, müzedeki melek figürleri yer almaktaydı.

Bu çalışma ile öne sürülen sahnede, üst ortada yer alan kabaranın simgesel içeriği şu şekildedir. Müzedeki bu mimari parçanın (kabara), dış konturları sekiz köşeli Cennet damgası³ biçimindedir. Bu sekiz kollu çerçevenin içerisinde, daire biçimli bir alandan, üç boyutlu yarım küre şeklinde, kabara bölümü öne taşıntı yapmaktadır. Kabaranın yüzeyine geometrik şekil ve semboller işlenmiştir. Kabaranın tam merkezinde Cennet damgasından gelişen ve dört yönü işaret eden “TD4” biçimli Tanrı damgası⁴ yer almaktadır (Görsel 12).



Görsel 12. Kabara üzerinde yer alan Cennet Damgası (ortada) ve TD4 Tanrı Damgası (sağda),
(Çizim: Yazar).

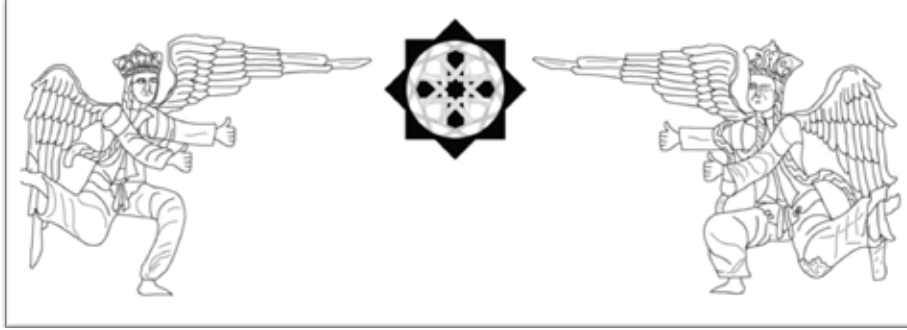
Kabaranın yüzeyine zemin oyma tekniğinde uygulanan damgalar, yivli şeritlerin kırılma yapması ile oluşturulmuştur. Bu uygulama, kutsiyet ifade eden üst damgaların (Tanrı ve Cennet damgalarının) yan yana kullanımına bir örnektir (Aslan-Duran, 2022, s. 373). Eser dıştaki çerçevesi ve merkezindeki sekiz köşeli damga ile Cennet'i, dairesel kabara biçimi ile kutsalı, merkezden dört yöne dağılan şeritlerle de Tanrı'yı, yaratıcıyı işaret etmektedir. Bu kutsal birleşim aynı zamanda, ruhsal varlık olan iki melek tarafından, iki yanda vurgulamaktadır.

Aynı müzede yer alan ve aynı alandan getirilen, ikisi melek tasvirli bu üç⁵ mimari taş eser, üçlü bir kompozisyon halinde yeni bir sahne oluşturmaktadır (Görsel 13). Karşılıklı olarak birbirlerine koşar-uçar vaziyetteki melekler; esasında ortalarında yer alan Cennet ve Tanrı simgesi olan dairesel kabara, yani Cennet'e ve Tanrı'ya (Allah'a, Yaratıcı'ya) doğru uçmaktadır.

³ Türk Sanatında Cennet damgasının anlam kökenleri ve sayı sembolizmi ile bağlantısı hakkında bilgi almak için bkz: Aslan-Duran, 2021.

⁴ Türk Sanatında Tengri-Tanrı hakkında bilgi edinmek için bkz: Aslan-Duran, 2020.

⁵ Melek tasvirli taşlardan 883 numaralı olan, yatay olarak birleşen iki ayrı taş parçasından meydana gelmektedir.



Görsel 13: Müzede yer alan melek ve damgalı kabaranın oluşturduğu muhtemel sahneye yönelik çizim denemesi (Çizim: Yazar).

Birbirinden bağımsız olan bu taş eserlerden her birinin, bulunduğu asli konumları neresi olursa olsun, mevcut kalınlıkları dolayısıyla, bir duvara gömülü şekilde sunuldukları açıktır. Melek tasvirli taş eserler ve kabara taşlarının, duvara gömülü olması gereken arka kısımları yaklaşık 30-32 cm boyutlarında benzer kalınlığa sahiptir. Bu bakımdan eserlerin aynı duvara yerleştirildiği düşünülebilir. Görsel 8’de incelenen, Leon de Laborde’un Konya kalesi surlarını tasvir eden gravüründe de benzer şekilde ortasında bir nesneye yönelmiş iki melek figürü yer almaktadır. Bu üçlü sahne önerisinin fikir noktasında ortaya çıkışı bu gravürdür. Bu noktadan hareketle yapılan incelemelerde ortaya çıktı ki “karşılıklı iki melek ve ortasında kutsal nesne veya simge” içerikli sahne yalnızca İslami eserlerde bulunmamaktadır.

Yunan mitolojisinde zafer tanrıçası olan Nike’nin (Roma mitolojisinde Viktorya) benzer bir sahnesi Selçuk/Efes’te karşımıza çıkmaktadır (Görsel 14). Görünüm olarak meleği andıran tanrıça çok hızlı koşma ve uçma yeteneğine sahiptir. Taş üzerine yüzey oyma olarak işlenen tanrıça figürü, elinde daire biçimli ve defne yapraklı bir taç tutmaktadır.



Görsel 14. İzmir, Selçuk/Efes Nike/Viktorya figürü (<http> 6); Bartın / Amasra Müzesi: Zırlı İmparator Heykeli üzerinde Nike/Viktorya figürleri (Roma Dönemi).

Figürün uygulandığı alan, üçgene yakın bir köşelik şeklinde olduğu için karşısında günümüze ulaşamayan simetrik bir uygulama olmalıdır.

Hıristiyanlıkta Hz. İsa'nın göğe yükselişi, genellikle iki meleğin Hz. İsa'yı ve tahtını iki yandan taşıması şeklinde tasvir edilir (Özalan, 2010, s. 66). İstanbul Arkeoloji Müzesinde sergilenen Sarıgül Prens Lahdi'nin (4-5. yy) geniş yüzünde, bu defa Hz. İsa yerine onun haç monogramı⁶ iki melek tarafından taşınmaktadır (Görsel 15).



Görsel 15. İstanbul, Sarıgül Prens Lahdi üzerindeki melekler ve haç monogramı ([http 7](http://7)).

Dairesel bir hale veya çelengün ortasında yer alan simge “✠”, yine kutsallıkla ilişkili olarak Hz. İsa'nın ve Hıristiyanlığın yüceltilmesini temsil etmektedir.

El Kazvini'nin Acaibül Mahlukat'ında (Şam, 1367 Tarihli Nüsha: Staatsbibliothek, München) yer alan minyatürdeki, karşılıklı duran ve ortalarında görünmeyen bir şey tutar vaziyetteki altı melek figürü oldukça dikkat çekicidir (Görsel 16). Konya'daki melekler gibi dizlerinin üzerine çökmüş biçimde duran figürlerin, metindeki anlatıdan hareketle göğün direklerini tuttukları düşünülmektedir (Bayrak Kaya, 2021, s. 188). Esasında bu minyatürde de ortadaki kavram göğün direği olarak düşünüldüğünde, yine kutsallıkla bir bağlantı ortaya çıkmaktadır.

Göğün direği veya “temir kazuk, altın kazık”, Türk mitolojisinde yerden kutup yıldızına kadar uzanan, dünyanın dengesini sağlayan, çekilmesi durumunda kıyametin kopacağına inanılan bir unsurdur. Bazen doğrudan kutup yıldızı da göğün direği olarak kabul edilmiş, kutup yıldızı ise maddi dünya ile manevi âlem arasında bir kapı olarak görülmüştür.

⁶ Chi-Rho Sembolü: XP harflerinin birleşiminden meydana gelen monogram, Yunanca'da “Xp” ile başlayan Christos (Chi) veya Mesih anlamına gelen (Rho) kelimelerden kaynaklanmaktadır (Steffler, 2002, s. 66; [http 3](http://3)).



Görsel 16. *El Kazvini'nin Acaibül Mahlukat'ında yer alan karşılıklı melek figürleri*
(Bayrak Kaya, 2021, s. 188).

Kamlık törenlerinde Tanrı kutup yıldızının olduğu bu kapıya ruhlarından birini elçi olarak gönderir, burada Kam ile iletişim kurardı (Ögel, 1995, s. 169-170). Bu ilginç kıssadan anlaşıldığı üzere İslamiyet'teki insan ile yaratıcı arasındaki Melek, Peygamber, Vahiy yoluyla sağlanan iletişimin bir benzeri de Türk inanışında Kam, Gök Direği (Kutup Yıldızı), Ruhlar aracılığıyla sağlanmaktadır. Dolayısıyla, Görsel 16'da görülen meleklerin ortasında sembolik olarak tuttuğu göğün direği, onların elçilik sıfatına bir gönderme olarak anlaşılmaktadır. Buradan hareketle, Eski Türk inanışlarının zamanla, İslami unsurlarla yer yer sentezlendiği görülmektedir.

Bunlara ek olarak ortalarında kutsal bir öge olmayan (fakat yine peygambere hizmet eden), stil ve duruş olarak Konya'nın İkiz Melekleri'ne benzeyen bazı minyatür örnekleri mevcuttur. İstanbul Topkapı Sarayı Müzesi Kütüphanesinde yer alan Siyer-i Nebi yazmasında (H. 1221, M. 1806), 214a sayfasında yer alan minyatürde bazı melek figürleri izlenmektedir (Görsel 17). Hz. Muhammed'in doğacağı gece peygamberin annesine gösterilen olayların anlatıldığı sahnede, üstte yer alan melek tasvirlerinden ikisi çetr (gölgelik), diğer ikisi de döşek tutmaktadır (Temekoğlu, 2021, s. 168). Bu melek tasvirleri kanatlarının duruşu, başlarındaki taç, kollarındaki pazubent (tiraz), bellerindeki kuşaklarla Konya'daki örneklerle büyük oranda benzerlik göstermektedir.



Görsel 17. Erzurumlu Darir'in *Siyer-i Nebi*'sinde yer alan, minyatürdeki melek figürleri (Temekoğlu, 2021, s. 174).

SONUÇ

Genel bir ifade olarak figür, içerisinde hareket veya canlılık barındıran fiziksel görünüm-ler olarak tanımlanabilir. Resim, oyma ve yontu sanatlarında, canlı varlıkların resimde yer alan görüntüsüne figür denilirken, dansa uzuvlarla meydana getirilen harekete de benzer şekilde figür denmektedir. Sanat tarihi anlatımında genellikle figürden kasıt insan veya hayvan sureti içeren süsleme programlarıdır. Figürlü süslemeler yalnızca Türk sanatı açısından değil hemen hemen dünya kültürlerindeki tüm süsleme programlarında karşımıza çıkmaktadır. Figürler genel olarak insan, hayvan ve fantastik (hayali) figürler şeklinde ana başlıkları altında gruplandırılmaktadır. Fantastik figürler, insan veya hayvana doğadaki normal anatomik görünümlerinden farklı olarak, bazı uzuvlar eklenerek meydana getirilmektedir. Bu anlamda manevi olarak bazı kutsal unsurların da görünümü bilinmediği için bu yolla sanata yansıtıldığını görülmektedir. Bu figürlerin doğaüstü özellikleri bu şekilde vurgulanmaktadır. Melek figürü de tam bu biçimde oluşturulmuştur.

İnsan zihni, hayali ve manevi figürleri mevcut görsel deneyimlerinden yola çıkarak oluşturmaktadır. Dolayısıyla melek figürü de gökyüzü ve uçma yetisiyle bağlantılı olan kanatları haricinde, insan biçimli olarak tasvir edilmiştir. Melekler İslamiyet'te emirleri yerine getiren bir elçi olarak Allah'ın gücünün yeryüzündeki tecellisi ve yaratıcının buyruklarını peygamberlere ileten bir aracı görevindedir. Melekler benzer olarak Türk mitolojisinde ve İslam dininde gökyüzü ile ilişkilendirilmiştir. Gökyüzü ise eskiden beri hem Türkler hem Müslümanlar açısından kutsal kabul edilmiş, manevi olgu ve olayların

sonsuz gökte gerçekleştiği düşünülmüştür. Bu anlamda ruhani birer varlık olan melekler de kanatlarıyla uçarak gökyüzüne, Türk mitolojisi açısından gökyüzünün sekizinci katına ulaşmaktadır. Gökyüzünün sekizinci katmanında aynı zamanda Cennet'in (Uçmağ) olduğu yine mitolojik metinlerden öğrenilmektedir. İslami literatürde de sekiz Cennet yahut sekiz katlı-kapılı Cennet'ten sıkça bahsedilmektedir. Dolayısıyla yeryüzünde Cennet'in temsili sekiz sayısı ile ifade edilen sembol ve damgalarda saklıdır. Daha önce üzerine ayrıntılı çalışmalar yapılan sekiz köşeli Cennet damgası, bu açıdan önem arz etmektedir.

İlgili bölümde yapılan karşılaştırmaya göre, benzer kompozisyonda, karşılıklı hareket halindeki diğer melek tasvirlerinde, ağırlıkla orta kısımda, dairesel veya kutsal simgeler yer almaktadır. Bu dairesel simgeler, Yunan ve Roma mitolojilerinde defne yapraklı bir çelenk, Hıristiyanlıkta Hz. İsa'ya ait daire içerisinde "XP" haç monogramı şeklinde tekraren kutsallıkla ilişkili olarak karşımıza çıkmaktadır. Son kısımda verilen minyatür örneklerinde ise Acaibül Mahlûkat eserindeki göğün direklerini tutan melekler Allah ile insan arasında kurulan kutsal iletişimin birer göstergesidir. Siyer-i Nebi'de melekler ise Hz. Muhammed'in doğumu öncesinde döşek ve çetr tutmaktadırlar. Burada da melekler Allah'ın peygamberinin doğumuna hizmet etmektedir.

Sonuç olarak Konya Taş ve Ahşap Eserleri Müzesinde farklı odalarda sergilenen 935 envanver numaralı kabara ve 883-884 numaralı melek figürleri, hem ölçüleri ve taş yapısı hem de yukarıda açıklanan sembolik nitelik bakımından bir sahnenin parçaları olmalıdır. Bu çalışmada, müzedeki bahsi geçen taş eserlerin, özgününde yan yana bir sahne oluşturduğu öne sürülmektedir. Her biri Konya Kalesi'nden müzeye getirilen bu eserler, hem fiziksel hem sembolik içerik anlamında, uyum içerisindedir. Mevcut üç eserin, hangi taç kapıya ait olduğu bilinmemekle beraber, dönemin sultanına ait bir yapının duvar yüzeyinde, aynı sahnede rol aldıkları kuvvetle muhtemeldir.

KAYNAKLAR

- Aslan, Y., (2021). “Daire Simgesi ve Kutsal Bağlantıları Üzerine: Manevi Temelde Aşkın Bir Üretim”, Sanat Tarihi Dergisi, S. 30(2), (Ekim), İzmir, 1191-1219.
- Aslan, Y. ve Duran, R. (2020). Türk sanatında Tengri-Tanrı damgası. Ulakbilge Dergisi, 8(54), Ankara, 1378-1398, doi: 10.7816/ulakbilge-08-54-11.
- Aslan, Y. ve Duran, R. (2021). Türk Sanatında Cennet Damgası ve Türk Kültüründe Sekize “8” Yüklenen Anlamlar. Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 51, Konya, 383-405, <http://sutad.selcuk.edu.tr/sutad/article/view/1773>.
- Aslan, Y. ve Duran, R. (2022). “Türk Sanatında “Tanrı” ve “Cennet” Damgalarının Beraber Kullanımı Üzerine”, Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 54, Konya, 365-390.
- Bayrak Kaya, E. (2021). İslam İnancında Melek Kavramı ve Minyatür Sanatındaki Yorumları, Mecmua - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 6 (11), 168-191.
- Claude, G. (2006). “Angels”, Medieval Islamic Civilization, An Encyclopedia, Ed. Joseph W. Meri, I-II, Routledge: New York.
- Davidson, D. (1968). A Dictionary of Angels, London: The Free Press.
- Erbaş, A. (2004). “Melek” Maddesi, T.D.V. İslam Ansiklopedisi, C. 29, Ankara, 37-39.
- Erdemir, Y. (2009). İnce Minare Taş ve Ahşap Eserler Müzesi. Konya: Konya Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü Yay.
- Mülayim, S. (2015). Değişimin Tanıkları: Türk Sanatında İkonografik Dönüşümler, İstanbul: Kaknüs Yay.
- Ögel, B. (1995). Türk Mitolojisi (Kaynakları ve Açıklamaları ile Destanlar) C. 2, Ankara.
- Özalan, I. (2010). Bizans Sanatında Melek Tasvirleri, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Steffler, A.W. (2002). Symbols of the Christian Faith, Wm. B. Eerdmans Publishing: Michigan and Cambridge, United Kingdom.
- Temekoğlu, E. (2021). “İstanbul’da Bulunan Siyer-i Nebi Yazmalarına Ait Minyatürlerdeki Uçar Vaziyetteki Melek Tasvirleri”. Kalemşi, 19, 166–181.
- Uludağ, S. (2007). “Nur” Maddesi, T.D.V. İslam Ansiklopedisi, C. 33, İstanbul, 244-245.

Yalman, S. (2022). “Görsellerin Tanıklığı: 19. Yüzyıl Sonunda Konya’da Âsâr-ı Atıka Anlayışı ve Selçuklu Surlarından Bazı Devşirme Rölyeflerin Akıbeti”, Ortaçağ Araştırmaları Dergisi, V(I), 53-72.

İnternet Kaynakları

http 1: Erişim : www.sozluk.gov.tr Erişim Tarihi: 06.04.2023.

http 2: Erişim : [https://www.researchgate.net/publication/344271974_XP_Chi_Rho_Sembolunun_Anلامي_ve_Kullanim_Alanlari#:~:text=XP%20i%C5%9Fare-ti%20mesihin%20bir%20monogram,P%20\(rho\)%20olarak%20a%C3%A7%-C4%B1klayabiliriz](https://www.researchgate.net/publication/344271974_XP_Chi_Rho_Sembolunun_Anلامي_ve_Kullanim_Alanlari#:~:text=XP%20i%C5%9Fare-ti%20mesihin%20bir%20monogram,P%20(rho)%20olarak%20a%C3%A7%-C4%B1klayabiliriz). Erişim Tarihi: 06.04.2023.

http 3: Erişim: <https://tr.travelogues.gr/collection.php?view=330> Erişim Tarihi: 06.04.2023.

http 4: Görsel 6: Laborde, L. (1838). Voyage De L’asie Mineure, Paris, Erişim: <https://tr.travelogues.gr/item.php?view=54656> Erişim Tarihi: 06.04.2023.

http 5: Görsel 7: Erişim: <https://tr.travelogues.gr/item.php?view=54657> Erişim Tarihi: 06.04.2023.

http 6: Görsel 14: Erişim: <https://kabafii.com/yunan-tanricasi-nike-3626> Erişim Tarihi: 06.04.2023.

http 7: Görsel 15: Erişim:<https://www.facebook.com/groups/istanbularkeoloji/posts/10159867862297235/> Erişim Tarihi: 06.04.2023.

SÜRÜKLEYİCİ SANATTA SOMAESTETİK YAKLAŞIMLAR; (UN)BALANCE XR DENEYİMİ ÖRNEĞİ

• Dr. Öğr. Üyesi Atiye GÜNER*

ÖZET

Bu araştırma, sürükleyici sanatta (immersive art) somaestetik yaklaşımın önemini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bir başka ifade ile sürükleyici sanat olayları gerçekleşirken, gerçeklik algularının, bedenle bir bütün olarak dönüşüp değiştiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Somaestetik, bedenin bir algı merkezi olarak önem taşıdığı bir felsefedir. Beden anlamına gelen soma, geleneksel olarak zihin ve beden olarak ayırt edilen (ve bölünen) şeyleri içerir. Yani soma, beden ve zihin birlikteliğini içerir. Zihin terimi ayrı bir tözden ziyade bedenin önemli bir fiil veya işlevi olarak kavrandığında soma kavramını anlamak mümkündür. Somaestetik felsefeye göre gerçeği anlamak beden ve duyuşsal algı yoluyla gerçekleşir. Alguların değişkenliğinde de beden deneyimi önemlidir. Bedenin bütünselliğinin deneyimlenebildiği en üst merteye sanattır. Sürükleyici sanatta beden, sanal çevreyi insan duyularını taklit edebilen çeşitli teknolojik cihazlarla algılayabilmekte ve sanatsal deneyimi kişi ancak bedeni ile sağlayabilmektedir. Beden, sürükleyici teknoloji donanımları ile bazı sürükleyici sanat olaylarında sanal bedenlere de dönüşebilmektedir. Bu çalışmada, El-yne Legarnisson'un XR (genişletilmiş gerçeklik) deneyimi (Un)Balance, örnek olay seçilmiş ve bu durumun analizi yapılmıştır. 20. yüzyıl başlarından itibaren sanatta beden, özne ve nesne olarak öne çıkmıştır. Bununla birlikte bedensel algılar değiştikçe farklı deneyimlerin yaşandığı, neticesinde farklı gerçekliklerin ortaya çıktığı bir dönem olarak 21. yüzyıl ve sürükleyici sanat karşımızda durmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sürükleyici sanat, Sürükleyici teknoloji, Somaestetik, Pragmatist estetik.

* Hasan Kalyoncu Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Gaziantep/Türkiye, atiye.guner@hku.edu.tr, ORCID :0000-0003-4984-109X

SOMAESTHETIC APPROACHES IN IMMERSIVE ART; (UN) BALANCE XR EXPERIENCE EXAMPLE

• Asst. Prof. Atiye GÜNER*

ABSTRACT

This research aims to reveal the importance of the somaesthetic approach in immersive art. In other words, it aims to reveal that the perceptions of reality transform and change as a whole with the body while the immersive art events take place. Somaesthetics is a philosophy in which the body is important as a center of perception. Soma, meaning body, includes what is traditionally distinguished (and divided) into mind and body. So the Soma includes the union of body and mind. It is possible to understand the concept of soma when the term mind is conceived as an important verb or function of the body rather than as a separate substance. According to the somaesthetic philosophy, understanding the truth occurs through the body and sensory perception. Body experience is also important in the variability of perceptions. Art is the highest level in which the integrity of the body can be experienced. In immersive art, the body can perceive the virtual environment with various technological devices that can imitate human senses, and can provide artistic experience only with its body. The body can also transform into virtual bodies in some immersive art events with its immersive technology equipment. In this study, Elyne Legarnisson's XR experience (Un) Balance, case study was selected and analyzed. Since the beginning of the 20th century, the body has come to the forefront as a subject and an object in art. However, as bodily perceptions change, different experiences are experienced and different realities emerge as a result of the 21st century and immersive art stands before us.

Keywords: *Immersive art, Immersive technology, Somaesthetics, Pragmatist aesthetic.*

* Hasan Kalyoncu University, Communication Faculty, Visual communication design department, Gaziantep/Turkey, atiyeguner@hku.edu.tr, ORCID :0000-0003-4984-109X

1. GİRİŞ

20.yüzyılda deęişen estetik anlayışları ve beden algısının öne çıkarılışı ile sanatta göz ardı edilemez bir performatif süreç başlamıştır. Sanatlarda performatifleşme yani edimsellik aynı zamanda aksiyon, performans sanatı gibi sanat dallarının da ortaya çıkmasını sağlamıştır (Lichte, 2016: 26, 27). Görsel sanatlarda önceleri aksiyon sanatı (action painting) ve beden sanatı (body art), daha sonra ışık heykelleri video art vb sahneleme nitelięi kazanmıştır. Böylece beden, bir sanat nesnesi olarak kullanıldığı gibi sanatın sınırlarını sorgulayan bir ifade aracı olmuştur. Antmenè (2008: 222) göre bedene odaklanan hemen tüm performanslarda bedenin (doęanın) kendi öğretisine önem verilmiştir.

Batı sanatında 20.yüzyıl başlarına kadar olan süreçte modernist estetik anlayışlarının temeli olan özne-nesne dualitesi her zaman bir ayrılığın var olduğunu vurgulamıştır. Tin ve ten ayrılığı... ve bu ayrılık sanatın doğadan ve yaşamdan kopuk oluşunu gerektirmiştir. Modern felsefenin kurucusu Descartes, madde ve ruh beden ve zihin arasındaki gerçek farklılık ve ayrımı vurgulamış hatta ikisini birbirinden bağımsız tözler olarak düşünmüştür. Descartes, aralarında ortak hiçbir yön bulunmadığı için, yer kaplamayan ama düşünen tinsel tözün (zihin) düşünemeyen fakat yer kaplayan maddi tözü, maddi töz ya da bedenin de tinsel tözü etkileyemeyeceğini vurgulamaktadır (Cevizci, 2005: 462). Bu dualite sanatta özne-nesne ayırımına sebep olmuş, modern felsefenin bir anlayışı olarak modern estetięi ve dolayısıyla modern sanatı derinden etkilemiştir. Hatta bu tavır modern sanatın yaşamdan kopuklaşmasına neden olmuştur denilebilir.

Sanatta, özne-nesne ayırımı temelinde gelişen modernist estetik anlayışları, postmodern düşüncenin sanata egemen olduğundan itibaren, içinde pragmatist estetięinde olduğu farklı estetik anlayışlara bırakmıştır. Farklı estetik yaklaşımlar ile idealist bir çizgide ilerleyen modern estetięe bir tepki olarak doğan avandgarde sanat, sanatın hakikatle olan baęını yeniden kurmaya çalışmıştır (Yıldırım, 2013a: 250). Pragmatist estetik, aklın yanı sıra duyuların da önemine dikkat çekmiş ve sanatı deneyim temelinde ele almıştır. Pragmatist estetik anlayışlarından etkilenerek somaestetik felsefesini öneren William Shusterman, pragmatist estetięi geliştiren düşünürlerle aynı görüşte olarak insanın bedensel boyutu ile zihinsel ve kültürel boyutunun bir bütün olduğunu düşünür (Yıldırım, 2013b: 145, 146). Somaestetik felsefesinde, insanın zihinsel ve bedensel tepkileri farklı olgular değildir. İnsan, bedeni ve aklıyla, duyguları ve inançlarıyla ve diğer tüm özellikleriyle birlikte bütün bir varlıktır. Estetik deneyimde beden bir algı merkezi olarak çok önemli bir rol oynar ve somaestetik anlayışla gerçekleşen sanat bu durumu deneyimlemenin en üst noktasındadır.

Bu makalede sanatta beden deneyimi ve pragmatist estetik ışığında ortaya çıkmış olan

somaestetik kavramı ile sürükleyici sanat olaylarının bağlantısı incelenmiştir. Günümüzde AR, VR, MR, XR teknolojileri ile üretilen, sunulan veya sergilenen sanat olayları, sürükleyici sanat (immersive art) diye adlandırılmaktadır (http1). Sürükleyici sanatta immersive (daldırma) özelliği bulunan, insan algılarını manipüle edebilen takılabilir, giyilebilir vb. teknolojiler kullanılmaktadır. Böylece, beden bir algı merkezi olarak ortaya çıkmaktadır.

Makale giriş ve sonuç bölümleri de dahil, 2.*Pragmatist Estetik ve Somaestetik*, 3.*Sürükleyici Sanat ve Beden Algısı*, 4.*Sürükleyici Sanatta Somaestetik Yaklaşımlar* olmak üzere beş bölümde incelenmiştir. 2.*Pragmatist Estetik ve Somaestetik* adlı bölümde önce somaestetik felsefenin büyük ölçüde dayandığı pragmatist estetik ve pragmatizm kısaca tanımlanmıştır. Yine bu bölümde William Shusterman'ın pragmatist estetiği daha farklılaştırarak önerdiği somaestetik felsefesine değinilmiştir. 3.*Sürükleyici Sanat ve Beden Algısı* adlı bölümde sürükleyici sanat tanımlaması yapılmıştır. Sürükleyici sanatta kullanılan sürükleyici teknolojilerin insan algısını manipüle etme özelliği ve bu bağlamda değişen gerçeklik anlayışları tartışılmıştır. 4.*Sürükleyici Sanatta Somaestetik Yaklaşımlar* adlı bölümde Elyne Legarnisson'un 2019 yılında sergilediği (Un)Balance XR deneyimi, somaestetığın ileri sürdüğü, algılamada beden deneyiminin önemini ortaya koymak açısından incelenmiştir.

2. PRAGMATİST ESTETİK VE SOMAESTETİK

Pragmatizm, 19. yüzyılın ikinci yarısında Amerika Birleşik Devletleri'nde ortaya çıkan bir felsefe akımıdır. Pragmatizm akımının ilk temsilcilerinden olan William James, Pratiklik, faydalılık ve verimlilik kavramlarına dayanan felsefi anlayışını 1907 yılında yazdığı Pragmatizm kitabında ortaya koyar. James'e göre zihnen veya soyut olarak ne kadar doğru olur veya görünürse görünsün pratiği olmayan ve hayatta bir etki meydana getirmeyen şey, bir değer ifade etmez ve gerçek sayılmaz. O halde var olan gerçeklik, deneyimden ayrı ve bağımsız değildir. Deneyimin akışı, pek çok alternatif gerçeklik için bir temel oluşturur (Bulut, 2020: 34,39). Yıldırım'a (2013a: 232) göre insanı bilgi, bilim, felsefe ve sanat gibi birbirinden farklı alanlarla bir araya getirip dünyayla bütünleşmesini sağlayan tek şey, özne ile nesnenin içinde eridiği bir deneyimdir. Deneyim doğadan bağımsız değildir. Çevredeki nesnelere etkileşim sonucu gerçekleşmektedir. Görüldüğü gibi pratik çözüm ve sonuç, odaklı olmayı hedefleyen pragmatizm deneyim kavramını öne çıkaran ve her tür ikiliği reddeden bir felsefedir. Pragmatizm yalnızca felsefe ile sınırlı kalmayıp, farklı disiplinlerin de çalışma alanına girmiştir.

John Dewey, pragmatist felsefeyi William James'in önerilerinden bir senteze ulaşılarak

mantıksal ve ahlaki bir boyuta taşımıştır (Bulut, 2020: 38). Deneyimle eş zamanlı olarak natüralizmin de ön planda tutulduğu anlayış, Dewey'in pragmatist felsefesinin özünü oluşturur. Dewey, devamlılık ile süreklilik kavramlarını da estetik deneyimde ele almış ve sanatı da deneyim olarak ifade etmiştir. Estetik, insan organizmasındaki ihtiyaçların doğal bir sonucu olup, temel hayati işlevlerle ortak bir kaynağa sahiptir. Algısal deneyim estetiğin temel formudur. Dewey de James gibi, sanatın, hayattan kopuk değil, insan ve insan hayatının tüm yönleriyle bağlantılı olarak ele alınması gerektiğini savunmuştur. Dewey, sanatın yaşattığı estetik deneyimi, insanın dünyayla bütünleşmesini sağlaması bakımından tamamlanmış bir deneyim olarak kabul etmiştir (Yıldırım, 2013a: 217, 218).

Somaestetik alanında incelemeler yapan Richard Shusterman, William James'in ve John Dewey'in pragmatist felsefe yaklaşımları ve görüşleri ışığında yeni bir öneri getirir. Bu öneri felsefi antropolojide bedenin önemini vurgulayan somaestetiktir. Somaestetik, sadece felsefede değil sanat estetiğinde de beden deneyimini öne çıkaran bir öneridir. Richard Shusterman (2011) *Soma, self, and society: Somaesthetics as pragmatist meliorism* isimli makalesinde, bedeni, insan vücudunun duyuları veya algılarının bütünü olarak tarif etmektedir. Shusterman'a (2011: 315, 316) göre soma kavramı yalnızca fiziksel bedeni değil, zihinsel, sosyal ve zihinsel, sosyal ve sosyal kavramları içeren yaşamış, duyarlı bedeni ifade eder. Soma yalnızca bir bilinç nesnesi değil, farklı bilinç (ve bilinçsizlik) düzeylerini gösteren bilinçli bir özneliktir ve kültürel boyutlara sahiptir. Bu tanımlamaya göre, Özdemir'in de vurguladığı gibi, fiziksel beden ve bedenin algıladıklarının tamamının bütüncül içeriğine "beden" denilmektedir (http 2). Bedenin dış dünyaya ilişkin algılarının içeriği, insanın maddi ve fiziksel bedeninden olduğu kadar yorumlama etkinliğini üreten beyin ve zihninden de kesinlikle farklıdır. Bu bağlamda beden, kişisel olduğu kadar toplumsal bir nesne haline gelir.

Richard Shusterman (1999: 300, 301), *A Disciplinary Proposal'da*, önerdiği Somaestetinin temel amaçlarını, öğelerini belirtmek ve somaestetinin estetik geleneğe dayandığını göstermek için Alexander Baumgarten'ın *Aesthetica'sını* (1750) inceleyerek metne başlar. Baumgarten, estetiği duyuşal biliş bilimi ve onun mükemmelleştirilmesini amaçlayan bir bilim olarak tanımlar. Ama duyular kesinlikle bedene aittir ve onun durumundan derinden etkilenirler. Bu nedenle duyuşal algımız, vücudun nasıl hissettiğine ve işlev gördüğüne ne arzuladığına ne yaptığına ve acı çektiğine bağlıdır. Shusterman'a göre Baumgarten, estetik programına vücudun incelenmesini ve mükemmelleştirilmesini dahil etmeyi reddeder. Teolojiden eski mite kadar burada kucaklanan birçok bilgi alanından fizyoloji veya fizyonomi gibi bir şeyden söz edilmez. Oysa ki Shusterman yaklaşımına göre beden, estetik deneyimde hayati ve karmaşık bir rol oynar. Baumgarten estetiğinde beden işlenmemiştir. Somaestetik ise Baumgarten estetiğinin dışlanmış olduğu bedeni merkeze

koyar. Fakat bu Baumgarten estetiğini reddetmek değildir. Yıldırım'ın da (2013b: 145, 146) vurguladığı gibi somaestetik teorisinde, tüm estetik algı ve beğenilerin kökeninde beden vardır. İnsan, bedeni ve aklıyla, duyguları ve inançlarıyla bütün bir varlıktır. Bedensel ve biyolojik boyutu ile zihinsel ve kültürel boyutu birbirinden ayrılamaz. Baumgarten'ın erdem ve iyi yaşamı amaçlayan pratik ve mükemmeliyetçi ideal estetik anlayışı içine duyuşsal algıların kaynağı olarak beden de dahil edilir. Kısacası somaestetik önerisi beden merkezli bir disiplindir ve beden algı merkezi olarak ortaya çıkar.

3. SÜRÜKLEYİCİ SANAT VE BEDEN ALGISI

Sürükleyici teknolojiler ile gerçekleştirilen sanat olayları günümüzde Sürükleyici Sanat olarak adlandırılmaktadır. Bu teknolojiler; Sanal Gerçeklik Teknolojisi (VR), Arttırılmış Gerçeklik Teknolojisi (AR), Karma Gerçeklik Teknolojisi (MR), Genişletilmiş Gerçeklik Teknolojisi (XR) olarak çeşitlendirilebilir. Sürükleyici teknolojiler, giyilebilir, takılabilir, dokunulabilir çeşitli özellikler taşır. Sanal gerçeklik teknolojisi, sözde mevcudiyet duygusu sayesinde başka bir yerde olma yanılması verebilen bir teknolojidir. Simüle edilmiş bir ortamda kullanıcının duyularını etkileyebilecek etkileşimli bir medya sağlamaktadır. Sanal Gerçeklik, gerçek bir ortamın veya tasarlanan bir ortamın kopyalanarak kullanıcıların gerçekten o ortamda oldukları hissine ve etkileşime girmelerine yol açan sürükleyici bir deneyimdir (Künüçen ve Samur, 2021: 40,42). Gerçek ortam algısı yaratmak bir dizi teknolojiyle sağlanır. Gözlük, başlık, eldiven, özel giysi gibi VR donanımları kullanıcının simülasyon ortamıyla etkileşimini sağlar. Sanal gerçeklik sistemleri, sanal ortamda yer alan kullanıcılara VR donanımları, yapay uyarılarla kullanıcıların zihinsel ve fiziksel olarak etkileşimini sağlamaktadır. VR donanımları yapay uyarılarla kullanıcının görsel, işitsel, dokunsal, koku ve tat vb. duyularına etki etmektedir.

Arttırılmış Gerçeklik Teknolojisi gerçeğin bir simülasyonu olmayıp, dijital içeriğin gerçek ortam deneyimine eklenmesi ile elde edilir. Gerçek ortam ve dijital içerik eş zamanlı olarak deneyimlenir (Steffen ve diğerleri, 2019: 687). VR, sanal ortamda bir varlık hissi oluşturmaya çalışırken AR kullanıcıların şu anki gerçekliğine katkıda bulunur ve AR, kullanıcının yakın fiziksel ortamında bir varlık hissi sürdürür (Aydoğan, 2021:140). Karma gerçeklik (MR), fiziksel ve dijital nesnelerin gerçek zamanlı olarak bir arada bulunduğu ve birbirleriyle etkileşime girdiği ortamlar ve görselleştirmeler üretmek için gerçek ve sanal dünyaların birleştirilmesini ifade eder (Selonen ve diğerleri, 2012: 215). Genişletilmiş gerçeklik (XR), VR, AR ve MR teknolojilerinin tümünü kapsayan, hepsinden yararlanan ve gerçeklik algısını simülasyon durumuna taşıyan bir teknolojidir (Aydoğan, 2021:147).

Sürükleyici teknolojilerin ortak özellikleri teknolojiyle sağlanan veya arttırılan, değiştirilen varlık= mevcudiyet=bulunuş(presence) hissidir denilebilir. Sürükleyici teknolojiler algıları yöneterek varlık hissini yönetebilmektedir. Bu, sürükleyici bir sistemin psikolojik olarak ortaya çıkan bir özelliğidir ve katılımcının sanal çevre teknolojisi tarafından yaratılan dünyada “orada olma” hissini ifade eder (http 3). Yaratılan sanal çevrede mevcut konumdan farklı bir konumda bulunduğu hissi yani “orada olma hissi” telebulunuş (telepresence) olarak adlandırılır (Narin, 2022: 13). Daldırma (immersion) bir varlık hissine yol açabilir. Simüle edilmiş stereofonik veya kuadrafonik ses teknikleri, dokunsal ve haptik izlenimler, termoreseptif ve kinestetik duyumlar ve geri bildirim sistemleri, katılımcıya, mümkün olan en yoğun daldırma hissini üreterek, doğal bir dünyanın karmaşık yapılı bir alanında olma yanılması iletmek için birleşir (Bozkurt, 2019: 35). Daldırma mevcudiyet=varlık için yeterli değil gerekli bir koşuldur. Daldırma yukarıda da değinildiği gibi sürükleyici teknolojinin bir türünü ve aynı zamanda mevcudiyetle ilişkili bir bilinç durumunu tanımlar.

Varlık hissi, katılımcıyı ortamın içine daldıran teknolojilerle çeşitli derecelerde sağlanır. Katılımcı, sanal ortama iki şekilde daldırılır (http3). İlk olarak, çevresini tasvir eden duyuşsal verileri gösteren VR teknolojisi aracılığıyla, katılımcının beden temsili ve sanal çevre yaratılır. Elektromanyetik sensörler gibi vücut izleme cihazları, kişinin tüm vücudunun ve uzuvlarının hareketlerinin, kişinin doğrudan kontrolü altındaki sanal çevredeki nesnelere meydana gelen dinamik değişikliklerin bir parçası olmasını sağlar. Daldırmanın ikinci yönü ise insan vücudunun ve parçalarının düzeni ve dinamik davranışı hakkındaki sinyallerin, insan vücudunun, sanal bedenin temsili hakkındaki tutarlı duyuşsal verilerle üst üste bindirilmesidir. Başka bir şekilde ifade edilirse: kişinin bedeninin ve dinamiklerinin bilinçsiz bir zihinsel modeli oluşturulur. Bu zihinsel model, sanal beden ile ilgili görüntülenen duyuşsal bilgiyle eşleşmelidir. Daha sonra kişinin motor eylemlerinin anında kontrolü altında olan sanal bedenin kendisi görüntülenen sanal ortamın bir parçası olduğundan, kişi sanal ortamın içine daldırılır.

Sürükleyici sanatta beden olgusu ve beden ile deneyimlenen algılar sanat olayının ortaya çıkışının kaynağıdır denilebilir. Sosyal bilimler bedene sosyal bir varlık olarak bakmaktadır. Fen bilimleri mekanik bir sistem olarak bedeni çözümlenmeye çalışır (Çuhacı, 2007: 232). Ancak somaestetiğin ileri sürdüğü gibi beden kavramı bir bütünlük gerektirmektedir. Beden tüm anlam ve çeşitliliği ile ve bazen farklı katmanların bir araya gelerek oluşturduğu yoğunlukla sanatsal ifadenin içine girebilmektedir. Kullanıcının veya sanatçının bedeni sanat öznesi olarak yer aldığı gibi ikincil beden ya da avatarlar hem özne hem de nesne olarak sanal dünyanın içinde yer almaktadır. Sanal gerçeğin ve sanal çevre yaratmanın özü, kişilerin (bireysel, grup, eşzamanlı, eş zamansız olarak) bilgisayarla üretilmiş

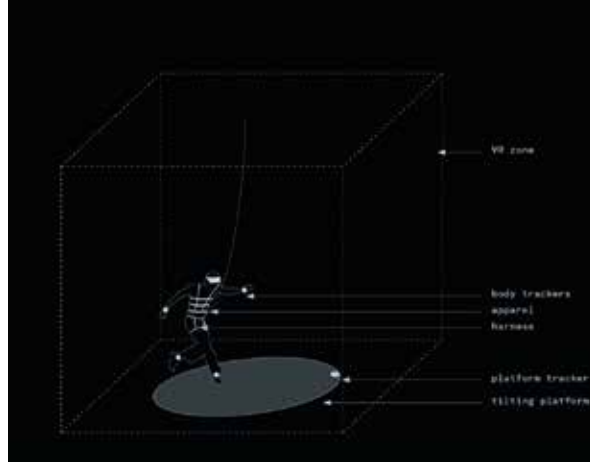
bir ortama bedensel olarak taşınmasıdır (http 3). Orada, çevremizi ya da mekanımızı, vücudumuzun o ortamda bir nesne haline gelmesiyle tanırız. Başkalarının mekânlarını da kendi bedenlerinin temsili yoluyla tanırız. O halde buradan çıkarılacak sonuç şu olabilir. Sanal beden, sürükleyici sanal ortamlarda benliğin temsili olarak birincil bir rol oynar. Varlık hissini arttırır. Paylaşılan ortamlarda başkalarıyla bir iletişim aracına dönüşür.

4. SÜRÜKLEYİCİ SANATTA SOMAESTETİK YAKLAŞIMLAR

Elyne Legarnisson, XR teknolojisi ile *(Un)Balance* deneyiminde fiziksel hareketin gücü ve algıyı birleştirerek denge kavramına dikkat çeker. Elyne Legarnisson, bu çalışma ile, en son teknolojiyle çalışan sanatçıları teşvik eden bir organizasyon olan Lumen Prize'in 2020 Lumen XR Ödülü'ne layık görülür (http 4). *(Un)Balance*, kullanıcıları denge sınırında oynamaya davet eden etkileşimli bir XR deneyimidir.

Sanal gerçeklik yapıtlarında kullanıcının bedeni bir arayüz olarak işlev görmekte ve kullanıcının bedeni olmadan yapıt tamamlanamamaktadır (Şahin, 2010:129). Sürükleyici teknoloji kullanılan yapıtların birçoğunda, kullanıcının bedeni bir arayüze dönüşmektedir. Projenin amacı XR ortamında denge farkındalığı oluşturmak ve yeni davranış biçimleri geliştirmektir (http 5). Deneyim tasarımcısı VR ve AR tasarımcısı Elyne Legarnisson'un, XR teknolojisi ile gerçekleştirdiği *(Un)Balance* adlı çok duyuşsal deneyim, bedenin bir arayüz olarak kullanılmasının ve beden olmadan sanat yapıtının tamamlanamayışına çarpıcı bir örnektir.

İlk olarak, vücutta dolaşan ağırlıklar aracılığıyla bedensel duyular ve sesli geri bildirim yaratan fiziksel araçlar tasarlanır (Görsel 1). Böylece katılımcıların çevreleriyle ilişkilerini değiştiren fiziksel ve sanal öğeleri birleştiren bir deneyim tasarlanmış olur. Görsel, dokunma ve ses uyarınları birleşerek katılımcının bedeni ve çevresi hakkındaki algısını artırırlar.



Görsel 1. (Un)Balance, Tasarım, 2019 (<http> 5).

10 dakikalık solo sanat enstalasyonu ile katılımcı, hareketlerin, sesin ve dokunuşun beden ve çevre algısını değiştirdiği sanal ve fiziksel bir dünyaya tanıklık eder. Kullanıcı bedenini hareket ettirdikçe, yapıt içinde cevaplar almakta ve aldığı cevaplar doğrultusunda yapıtı tamamlayana dek bedenini hareket ettirmeye devam etmektedir (Görsel 2). Platforma gömülü kurşun boncuklar, hareketlerine yanıt olarak işitsel uyarıya izin vererek, eğilirken yer değiştirir. Ayrıca katılımcı gövdesinde, ağırlık değiştirme hissini artıran ve dokunsal ve işitsel stimülasyona katkıda bulunan bir giysi giyer. Bunu, ince silikon tüpler içindeki kurşun boncukları değiştirerek yapar. İnce neoprenden yapılan giysi, ağırlığı tutarken dokunsal duymalara izin verecek bir yapıya sahiptir.



Görsel 2. Elyne Legarnission, "(Un)Balance", XR, 2019 (<http> 5).

Katılımcı, denge duygusunun sınırlarını zorlayan eğimli bir platform üzerinde hareket eder (Görsel 3).



Görsel 3. Elyne Legarnission, “(Un)Balance”, XR, 2019 ([http 5](http://5)).

Eğilebilir platform (merkez noktasının etrafında dönen ve köpük bloklarla yastıklı) denge-siz bir zemin işlevi görür ve bu kaygan zeminde katılımcı VR gözlüklerle, dengede kal-maya çalışır ve dengede kalmaya çalışırken kendi avatarını mat gri tonlarda tasarlanan sanal bir dünyada görür (Görsel 4). Bu araçlar arasındaki farklı kombinasyonlar, dikkati vücuttan çevreye ve geriye kaydırarak tutarlılık anları ve tutarsızlık anları yaratacaktır.



Görsel 4. Elyne Legarnission, “(Un)Balance”, XR, 2019 ([http 5](http://5)).

(Un)Balance XR Deneyimi bedenini özne ve nesne olarak kullanımının bir örneğidir. Katılımcının bedeni sanat deneyimini gerçekleştiren bir öznedir. Bunun yanı sıra be-den kendi avatarıyla sanat nesnesine dönüşmektedir. Bu durum dijital sanatlarda insan

bedenin, dijital sanatın bilime yakınlığı dolayısıyla mekanik bir sistem, işleyen bir organizma, çözümlenmesi gereken bir yapı, çeşitli uyarılarla harekete geçirilebilecek organik ve yapay bir bütün olarak görülebilmekten kaynaklanmaktadır (Çuhacı, 2007: 264). (Un)Balance XR Deneyiminin, vücut farkındalığı, sıra dışı hareketler ve dünya algısı arasındaki bağlantıları vurgulayan somaestetik teorisinden esinlendiği söylenebilir.

SONUÇ

Beden, insanın gerçeklikle olan bağlantısıdır. Gündelik gerçekliğe katılımı sağlayan araçtır. Aynı zamanda beden insanın sosyal ve kültürel bir temsilidir. Duyu organları, algıya, bilişe ve nihayetinde bu bilgiyi dış gerçekliğin değiştirildiği anlamlı eyleme dönüştüren dış gerçeklikle ilgili verileri alır. Bu verilerin deneyimlenmesi ve bir gerçeklik olarak türlü disiplinlerde yer alması bedenle birlikte gerçekleşir.

İnsan bedeni sürükleyici sanatta hem özne hem nesne durumunda olabilen en önemli araçtır. Beden farkındalığını, etkileşimini ve deneyimini sağlamanın yolunun sanat olduğunu savunan somaestetik felsefesi sürükleyici sanat olaylarında kendini göstermektedir. Sanatta bedenin bir algı merkezi olarak öne çıkışı, sürükleyici sanat olarak ifade edilen sanal gerçeklik (VR), Arttırılmış Gerçeklik (AR), Genişletilmiş Gerçeklik (XR), Karma Gerçeklik (MR) gibi daldırma (immersive) özelliği olan teknolojilerin kullanıldığı sanat olaylarında artmıştır. Çünkü sürükleyici teknolojilerle yaratılan sanal çevre ve yaratılan sanal gerçeklik ancak çeşitli duyuların beden tarafından algılanması ile kavranabilir ve eyleme dönüşebilir. Sürükleyici teknolojinin en birincil özelliği insan algularını yapay yoldan bedene deneyimletmesidir.

Sanal çevre, vücudun algısal donanımını sağlayan, duyu organları, beyin ve sinir sistemi gibi duyu organları aracılığıyla deneyimlenmektedir. Bu deneyimin yaşanmasında aracı olan sürükleyici teknolojidir. Beden deneyimi alguları yöneten sürükleyici teknoloji ile sağlanmakta ve değiştirilebilir algılama yöntemi ile farklı deneyimler, sonuçlar elde edilmektedir.

Somaestetik, gerçeği anlamının beden deneyimi ve duysal algı yoluyla gerçekleştiğini savunan dinamik bir felsefedir ve bu felsefeye göre beden deneyiminin sergilendiği en üst yer sanattır. Uzaktan kumanda edilen sanal bedenlerin oluşturulduğu sanal ortamlarda bile bireyin somatik katılımı gereklidir. Somutlaştırılmış deneyim, somanın yani somutlaşmış varoluşun farkındalığını arttırarak estetik deneyimler için olasılıklar açmaktadır. Sanatta beden bilinci sürükleyici teknolojiler ile bir adım daha ileriye taşınmaktadır.

KAYNAKLAR

- Antmen, A. (2008). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. 1. bs. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Bozkurt, A. (2019). Immersed Into Constant Change: Usage Of Generative Systems In Immersive & Interactive Installation Art. Yüksek lisans tezi. Danışman Andreas Treske. Ankara İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi.
- Bulut, F. (2020). Bireysel ve Toplumsal Fayda Açısından Ahmet Midhat Efendi'nin Romanlarında Pragmatizm. Doktora Danışman: Prof. Dr. Kemal Timur. Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Tezi.
- Cevizci, A. (2005). Paradigma Felsefe Sözlüğü. 6. bs. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Lichte, E.F. (2016). Performatif Estetik.Çev. Tufan Acil.İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Aydoğan, D. (2021). Sanal Gerçeklik Sistemleri İle Sanatın Dijital Dönüşümü.Doktora Tezi. Danışman Prof Dr. Lütfü Kaplanaoğlu. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı.
- Çuhacı, G. (2007). Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı. Doktora Tezi. Danışman: Doç.Dr. Mehmet Cem Pekman. Marmara Üniversitesi.Sosyal Bilimler Enstitüsü.İletişim Ana Bilim Dalı.
- Künüçen, H. H ve Samur, S. (2021). Dijital Çağın Gerçeklikleri: Sanal, Artırılmış, Karma ve Genişletilmiş Gerçeklikler Üzerine Bir Değerlendirme. Yeni Medya.s 11.38-62.
- Narin, H. (2022). Tarih Öğretimine Yönelik Sanal Gerçeklik Uygulamasının Geliştirilmesi ve Değerlendirilmesi. Doktora Tezi. Danışman: Prof. Dr. Ercan Akpınar. Dokuz Eylül Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Fakültesi.
- Selonen, P., Belimpasakis, P., You, Y., Pylvänäinen, T., and Uusitalo, S. (2012). Mixed reality
Web service platform. Multimedia Systems, 18, 215-230.
- Shusterman, R. 1(999). Somaesthetics: a Disciplinary Proposal. The Journal of Aesthetics and Art Criticism 57, no. 3 (Summer 1999): 300; reprinted in Richard Shusterman, Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art, 2nd ed. (Lanham, MD: Roman & Littlefield, 2000), 262–83.
- Shusterman, R. (2011). Soma, Self, And Society: Somaesthetics As Pragmatist Meliorism. Metaphilosophy. Vol. 42, No. 3, 314-327.

- Steffen, J. H., Gaskin, J. E., Meservy, T. O., Jenkins, J. L., & Wolman, I. (2019). Framework Of Affordances For Virtual Reality And Augmented Reality. *Journal of Management Information Systems*, 36(3), 683-729.
- Şahin, S. (2010). Dijital Devrim İle Birlikte Sanatta Mekân, Beden, Algı Değişimi. Sanatta Yeterlilik Tezi. Danışman: Prof. Nilüfer Ergin. Marmara Üniv. Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yıldırım, İ. (2013a). İdealist Estetik İle Pragmatist Estetik Anlayışlarının Karşılaştırılması. Doktora Tezi. Danışman: Prof. Dr. Celal Türer. Ankara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Dinbilimleri Anabilim Dalı Felsefe Tarihi Bilim Dalı.
- Yıldırım, İ. (2013b). Somaestetik Filozofu Shusterman: Kendini Bilmenin Bir Yolu Olarak Somaestetik. *Felsefe Dünyası*, (58).145-158.

İnternet Kaynakları

- http 1. Yürür, M. D. (2021). Immersive Media: Yeni Çağda Yeni Bir Medya. <https://www.e-skop.com/skopbulten/immersive-medya-yeni-cagda-yeni-bir-medya/6083>, (Erişim Tarihi 21.03.2023).
- http 2. Özdemir, M. (2021]. Beden Bilinci ve Zihnin Manipülasyonları.Akademik Akıl. <https://www.akademikakil.com/beden-bilinci-ve-zihnin-manipulasyonlari/muhammetozdemir/> (Erişim Tarihi 21.03.202).
- http 3. Slater, M. ve Usoh, M. (1999). Body Centred Interaction in Immersive Virtual Environments. <https://www.researchgate.net/publication/2646214>
- http 4. Carlton, B.(2020). Multi-Sensory XR Experience ‘(un)Balanced’ Receives 2020 Lumen XR Award.VKScout. <https://vrscout.com/news/multi-sensory-xr-experience-un-balanced/#> (Erişim Tarihi 21.02.2023).
- http 5. Elyne Legarnisson. Un (Balance) @ Interactive Architecture Lab. <https://elyne-legarnisson.myportfolio.com> (Erişim Tarihi 21.03.2023).
<https://vimeo.com/306062183> (Erişim Tarihi 20 03.2023).

SINIRLAR ÜZERİNDEN BEDEN MEKÂN HAREKET ARAŞTIRMASINDA DENEYİM MEKÂNI TASARIMI: YAŞAYAN KÜP*

• Arş. Gör. Gökçen ERKOYUNCU** • Mert ULUSAVAŞ***

ÖZET

Bu çalışmada beden, mekân ve hareket üçlüsünün sınırlarını kaybettiği ve birbiri içinde kaybolduğu fenomenolojik, Deleuzecü ve post-yapısalcı felsefi yaklaşımlar üzerinden sınır ve sınırsızlık tartışmaları yapılmıştır. Bu bağlamda inceleme ve analiz için bir deneyim mekânı tasarlanması ön görülmüştür. Çalışma kapsamında tasarlanan “Yaşayan Küp” isimli deneyim mekânıyla bu üç kavram arasında kurulan ilişki ve ilişki potansiyelleri incelenmiştir. Bu tasarım ile mekânsal ve bedensel sınırların sorgulandığı bir tartışma alanı kurmak amaçlanmaktadır. Hareketin incelenmesi için özelleşen hareket grubu olarak yoga seçilmiştir. Yoga, deneyim mekânındaki hareketlerin incelenmesinde kendi içindeki sınır ve sınırsızlık çatışmaları dolayısıyla temel alınan noktalardan biri olmuştur. Bu deneyim mekânında, iplerle birbirine ve mekâna bağlanan hareketleri sınırlandırılmış bedenler, yoganın sınırlı (belirli) hareketlerini gerçekleştirmeye çalışır. Aynı zamanda ipler aracılığıyla diğer bedenlerle kurulan diyaloglar sayesinde bu sınır ve sınırsızlık arasında bulunan melez durumda başlangıcı ve sonu olmayan, sınırsız varyasyonda hareketler dizisi deneyimlenebileceği düşünülmüştür. Bu deneyimler beden, mekân ve hareket kavramları ve bunların sınırları çerçevesinde metinde irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Beden, Mekân, Hareket, Mekânsal sınır, Yoga.

* Bu makale İstanbul Teknik Üniversitesi 2019-2020 Bahar Dönemi Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı Beden ve Mekân dersi kapsamında üretilmiştir.

** İstanbul Beykent Üniversitesi, Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, Mimarlık (Türkçe) Bölümü, gokcenerkoyuncu@beykent.edu.tr, ORCID: 0009-0001-4380-3968

*** mertulusavas@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3362-8481

EXPERIMENTAL SPACE DESIGN OVER BODY-SPACE- MOVEMENT RESEARCH IN CONTEXT OF BORDERS: LIVING CUBE*

• Res. Asst. Gökçen ERKOYUNCU** • Mert ULUSAVAŞ***

ABSTRACT

In this study, boundary and border discussions were made through phenomenological, Deleuzian, and post-structuralist philosophical approaches, in which the trio of body, space and movement lost their boundaries and disappeared into each other. In this context, it is foreseen to design an experimental space for examination and analysis. The relationship between these three concepts and the relationship potentials between the “Living Cube” experimental space designed in this context has been examined. With this design, a new field of discussion has also been put forward, in which spatial and bodily boundaries are questioned. Yoga movements have been one of the main points in the study of movements in the space of experience, due to the conflicts of boundaries and borders within themselves. In this experimental space, bodies with restricted movements connected to each other and to the space by ropes try to perform the limited (specific) movements of yoga. At the same time, thanks to the dialogues established with other bodies through the ropes, it was thought that in this hybrid situation between limit and limitlessness, a series of movements with no beginning and no end, in unlimited variation, can be experienced. These experiences are examined in the text within the framework of the concepts of body, space and movement and their boundaries.

Keywords: Body, Space, Movement, Borders, Yoga.

* This article created from course named “Beden ve Mekân” at İstanbul Technical University 2019-2020 Spring Semester Architectural Design Master Program.

** İstanbul Beykent University, Faculty of Engineering and Architecture, Department of Architecture (Turkish), gokcenerkoyuncu@beykent.edu.tr, ORCID: 0009-0001-4380-3968

*** mertulusavas@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3362-8481

1. GİRİŞ

Bu çalışma beden, mekân ve hareketin birbirinden bağımsız olarak tartışıldığı geleneksel yaklaşımlardan farklı olarak; beden, mekân ve hareket üçlüsünün birlikte okunması ve yorumlanmasını ele almaktadır. Mekânın ve bedenin alışlagelmiş kurallarının yitirildiği; mekân-beden etkileşiminin ise hareket olgusu üzerinden okunduğu bir kurgu içermektedir. Böylece mimari tasarım kuramının temeli olan mekân olgusunun beden ve hareket kavramları olmadan okunamayacağı gösterilmek istenmiştir. Bu çalışmanın amacı, mekân tartışmalarında kalıplaşan bu tekil okumaların sınır kavramı ile söküme uğratılması ve bir tasarım önerisi üzerinden yeniden tanımlanabilecek ilişkileri ortaya koymaktır. Sınırların sorgulanması ile birlikte mekân ve bedenin iletişiminin güçleneceği ve mekân tanımında yeni açılımların sağlanacağı düşünülmektedir. Böylece mekânın sabit bir olgu olmaktansa değişen, gelişen, ilerleyen yani yaşayan bir organizma olduğu vurgulanmaktadır.

Mekân-beden-hareket kavramlarını odağına alan daha önceki çalışmalardan farklı olarak bu çalışma, mekânın dinamik ve değişken oluşunu beden ve hareket üzerinden tartışırken “sınır” kavramı bağlamında açılıma uğratması ile farklılaşmaktadır. Bir tasarım önerisi üzerinden ele alınan beden-mekân-sınır ilişkisinin, nitel bir araştırma yöntemi olan fenomenolojiden yararlanılarak, yorumlanması tartışılması ve kavramların yeniden tanımlanması söz konusudur. Bu çalışmada veri toplama tekniği olarak sınırlarının muğlaklaştırılabileceği “Yaşayan Küp” ismi verilen bir sistem tasarımı önerisi üzerindeki deneyim çıktıları kullanılmıştır. Önceki beden-mekân-hareket çalışmalarında hareket, performans sanatları ve dans odağında ilerlerken -özellikle Sidi Larbi Cherkoui ve Diavolo gibi grupların mekân kavramını performans gösterileri ile bir araya getirdiği çalışmaları örnek verilebilir- bu çalışmada hareket olgusunun incelenmesi için belirlenmiş eylem kalıpları olan bir aktivitenin örneklem olarak seçilmesi planlanmıştır. Buna göre eylemsel aktiviteler içeren disiplinler araştırılmıştır; hareket ve beden ilişkisinin çeşitli dinamikleri üzerine temellenen yoga disiplini örneklem olarak seçilmiştir. Yoga öğretilerindeki hareketlerin belirli kalıpları olması sebebiyle sınırlı bir dile sahip olması fakat yoga yapan bedenlerin biricikliğinin sınır-sınırsızlık çatışmalarının, çalışmanın temel aldığı tartışmalara yeni bir yaklaşım katabileceği düşünülmüştür. Hareket olgusunun araştırılmasında ele alınan yoga disiplini ve tasarım üzerinden incelemenin öznel yapısı bu çalışmanın sınırlılıkları olarak ele alınmaktadır. Tasarlanan strüktürün ve eylem grubunun farklı biçimde ele alınması ile çalışma sonucunun farklılaşması ihtimali göz ardı edilmemelidir.

Birinci bölümde beden, mekân ve hareket üçlüsünün kartezyen mekândan ve öznedenden uzaklaştıkça nasıl katı sınırlarını yitirmeye başladığı anlatılırken, ikinci bölümde beden

ve mekânın sınırları tartışılmıştır. Üçüncü bölümde ise deneyim mekânı olarak önerilen “Yaşayan Küp” projesi anlatılarak beden, mekân ve hareket üçlüsü bağlamında incelenmiştir. Bu inceleme esnasında beden-beden etkileşimi, beden-mekân etkileşimi ve beden-beden-mekân etkileşimi olarak üç farklı odakta çıkarımlar yapılmıştır.

Sonuç ve değerlendirme bölümünde ise beden, mekân ve hareket arasındaki fenomenolojik ve Deleuzecü post-yapısalcı tartışmalar toparlanmaya çalışılmış; sınır-sınırsız çatışması arasındaki melezlikte (sınırsızlık önerisi için sınırların kullanılması) yoganın ve bedeni sınırlamanın etkisi incelenmiştir. “Yaşayan Küp” deneyim mekânı için bu bağlamda değerlendirme yapılarak yeni öneriler ve çıkarımlar yapılmıştır. Bu çalışma mekân üzerine yapılan araştırmalara, insanı odağına alan beden etkileşimli mekân kavramının niteliklerini düşünsel-deneysel açıdan araştırması açısından bir katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

2. BEDEN, MEKÂN VE HAREKET İLİŞKİSİ

Mekân kavramı geçmişten günümüze birçok farklı disiplinin anlamaya ve açıklamaya çalıştığı bir uğraş alanı olmuştur. Doğa bilimleri, fen bilimleri, sosyal bilimler, felsefe ve mimarlık gibi birbirinden farklı bilim dalları mekânı sorgulamış, irdelemiş ve çeşitli tanımlamalarda bulunmuştur. Bu farklı disiplinlerin mekân araştırmaları zaman içerisinde birbirlerini etkileyerek ortaya sentez bir mekân tanımı çıkarmıştır. Önceleri mekânın fizikselliğini ön plana çıkaran Kartezyen mekân düşüncesi hâkimdi. Bu düşüncenin kurucusu olan Descartes (1996) mekânı yüzeyler ve çizgiler bütününden oluşan bir koordinat sistemi olarak ele almıştır (Descartes, 1996, s.130). Bu düşünce mekânı formel mantık ve geometrik sistem prensipleriyle kurgulayarak; mekân kavramını rasyonel bir düşünce ve statik bir nesne haline getirmiştir. Mekân tanımlamasındaki bu kartezyen yaklaşım, mekân algısını göz merkezci bir noktaya indirgeyerek bedensiz bir algılama biçimi yaratır. Juhani Pallasmaa (2005) “Görme bizi dünyadan ayırır, diğer duyarlar ise birleştirir” sözüyle göz merkezci algıyı eleştirmiş, duyarların bütünüyle mekânı algılayabileceğimizi ve mekânda var olabileceğimizi savunmuştur (Pallasmaa, 2005, s.30). Maurice Merleau-Ponty (2019) ise “Bütün varlığımla bütünlüklü bir şekilde algılarım” diyerek bedensel varlığın bütüncüllüğüne odaklanmıştır. Buradan yola çıkarak dış dünyaya beden üzerinden konuşulduğu böylece bedensel algının mekânla iletişim kurma aracına dönüştüğü söylenebilir (Ponty, 2019, s.103).

Mekânın bedenle var olması durumu günümüzün mekân tanımlamasında önemli bir yer edinmektedir. Artık mekân ve beden birbirinden ayrı düşünülmemeyen olgular haline gelmiştir. Adrian Forty (2000) ise “vücudun uzantısı olarak mekân” (space as extension

of the body) kavramına yer vererek beden ve mekânın iç içe olması, birbirlerini var etmesi ve birbirlerini üretmesi üzerinden tartışılan bir mekân tanımına yer vermiştir (Forty, 2000, s.266). Peki, beden ve mekân arasındaki bu iletişimi sağlayan şey nedir?

Beden işlevsel, psikolojik ve yaşayan bir sistemdir. Devamlı bir gelişim ve değişim içinde olan bedenün oluşum halinde olduğu düşünülebilir. Fiziksel ve algısal olarak tamamlanmamış bedenün bu muğlak durumunu potansiyeller kümesi olarak adlandırmak mümkündür. Beden ile mekân arasındaki iletişimi kuran; bedenün olanaklılığını mekânın olasılıklarına dönüştüren durum ise bedenün hareketidir. Schlemmer mekân ile beden arasındaki bu iletişimi bir bütünleşme hali ve sürekli etkileşim olarak tanımlamaktadır. Schlemmer'e göre mekân içerisinde hareket edildiğinde, beden ve mekân birbirine karışarak yeni bir birlik oluşturmaktadır (Akt., Ceylan, 2019, s.35). Yani hareket olgusunun bedeni mekânsallaştırarak bu iki kavramı birbirine bağladığı söylenebilir. Gilles Deleuze (2010) ise hareket etmeyi virtüel olanın edimselleştiği bir an olarak tanımlar. Deleuze hareketin yarattığı bu edimselleşme sürecinin, varlığa dair olanakların gerçekleşmesini sağladığını savunur (Deleuze, 2010). Bu düşünceden yola çıkarak mekânın potansiyellerinin de içinde bulunan hareketli bedenle ortaya çıkabileceği düşünülebilir. Siegfried Ebeling (2010) de bu düşüncelere paralel olarak mekânı, beden hareketi ve yaşantı ile aktifleşen bir güç alanı olarak tanımlamıştır. Böylece mekânın potansiyelleri üzerinden olasılık yaratması durumunu vurgulamaktadır (Ebeling, 2010, s.10). Aynı zamanda mekân içinde bulunan bedenün mekâna göre değişen hareketi ve dış dünyaya olan tepkileriyle bedenün kendisi de her an değişen bir varlık haline gelir. Bu düşüncelerden yola çıkarak beden mekân iletişimini sağlayan, bu iletişimi daimî kılan; beden ve mekânın dönüşmesine ve yeniden üretilmesine sebebiyet veren güç aslında hareketin kendisidir yargısına varılabilir. Bu noktada hareketin niteliğini kavrayabilmek için onu belirleyen; şekillendiren, yönlendiren ve kimi zaman kısıtlayan durumlardan söz edilebilir. Bu durumlar mekânın ve bedenün fiziksel ve algısal kapasitesi yani sınırları olarak adlandırılmaktadır.

3. BEDEN VE MEKÂNDAN SINIRLAR

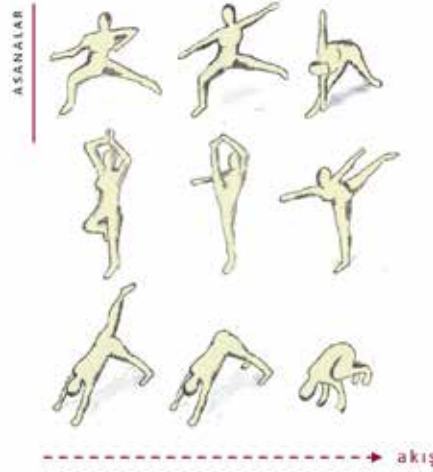
Sınırlar farklılıkların, zıtlıkların veya ötekiliklerin birbirlerine dokundukları ve iletişim kurdukları yüzeylerdir. Doğada gözlemlenen her oluşumda olduğu gibi beden ve mekânın da kendilerine ait sınırları bulunmaktadır. Buradaki sınırlar da ayırmadan ziyade ilişki kuran, dönüşümlere ve alışverişe sebebiyet veren, hareketli ara kesitler olarak değerlendirilebilir. Beden ve mekân da kendi öz sınırları üzerinden bedenün hareketi vasıtasıyla birbirlerine dokunarak iletişim kurarlar.

Mekânı sınırlandırılmış bir boşluk olarak değerlendiren Gottfried Semper, insan faktörünü mekân tanımlamasında hesaba katmamaktadır (Akt., Üngür, 2011, s.26). Hâlbuki mimarinin ana uğraşı olan mekân insan için yaratılmış; insanın varlığı sayesinde tanımlanabilmiştir. Fiziksel olarak değişmez sınırlara sahip olan mekân kavramı içindeki beden ve onun yaşantısıyla birlikte farklı anlamlara bürünebilmektedir. Üst belirlemelerle yaratılan mekân sınırları, insan üzerinde bazı direktiflere sebep olsa da; beden hareketiyle birlikte mekânın kalıplaşmış anlamı yıkılarak yeni kullanımların önü açılır. Bu durum mimari ölçekten incelendiğinde mekânsal elamanlar üzerinden konuşulabilir. Örneğin temel olarak bina sirkülasyonu için tasarlanan merdivenler; küçük bir çocuk için oyun alanına, genç bir topluluk için sosyalleşebileceği bir karşılaşma noktasına, bir müzisyen için eko yaratan bir konser mekânına, bir dansçı için ise performansını sergileyebileceği bir sahneye dönüşebilir. Bedenin hareketi; mekânın geometrik, katı sınırları ve değişmez algısını esneterek beden ve mekân arasında iletişime yol açmaktadır. Böylece mekânın sınırları gevşeyerek mekânsal geçirgenliğin arttığı söylenebilir.

Beden ise ten ile çevrelenmiş, iskelet sistemiyle ayakta durabilen bir strüktür olarak düşünüldüğünde, kişinin kendi mekânıdır. Bedenin fizikseliği dokunma, görme, koku, işitme ve tat üzerinden dış dünyayla iletişim kurar. Fiziksel bedenin dış dünyayla olan bu iletişim halini Ponty “Bedenimiz hem nesnelere arası bir nesnedir; hem de onları gören ve dokunan şeydir” diyerek bedenle dünyanın aynı etten yapıldığını ve bedenin bu etin bir parçası olduğunu vurgular. (Akt., Pallasmaa, 2005, s.25). Bu birliktelik sebebiyle bedenin yapabildikleri ve sınırları, mekânın da sınırlarını ve kapasitesini etkileyen bir ilişkisellik hali olarak değerlendirilebilir. Bedenin kendi sınırları ve özgürlüğü ise literatürde geçen “organsız beden” kavramıyla irdelenmektedir. Organsız beden kavramı, organların organizasyonu olarak tanımlanan, organizmaya karşı gelen bir kavramdır. Organsız bedende organizma söküme uğratarak dış dünya ile kurulan birliktelikleri olanaklı kılacak bağlantılar açılmaktadır (Deleuze ve Guattari, 1990, s.141). Ballantyne (2012) ise organsız bedeni “ön kavrayışların yıkıldığı bir yaratıcılık durumu” olarak nitelendirerek bedenin olasılıklı olma durumuna vurgu yapmıştır (Ballantyne, 2007, s.34). Bedenin sınırlarındaki bu muğlaklaşma; beden organizasyonundaki kalıplaşmış anlayışın değişmesiyle meydana gelerek mekânla iletişimi ve yeni üretimleri destekleyecektir.

Beden ve mekân, sınırlarının etkisi nedeniyle bir takım kalıplaşmış eylemlere ve rutinelere sebebiyet verebilmektedir. Fakat sınır kavramının detaylı olarak irdelenmesi ile sınırlar üzerinden kurulan iletişim potansiyeli görünür kılınabilir. Beden ve mekânın iletişim noktası olan sınırlar bu iki kavramı ayırıştırmak ve sabit bir şekilde tanımlamak yerine beraber okunan bütüncül ve değişken yapısıyla mekânın dinamizmi ortaya çıkabilmektedir. Bu sebeple beden-mekân-hareket araştırmalarında sınırların rolünün önemli olduğu söylenebilir.

4. BİR TASARIM ÖNERİSİ OLARAK YAŞAYAN KÜP



Görsel 1: Yogada asanaların gösterimi (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).

Bu çalışmada beden ve mekân sınırlarının hareket üzerinden analizi “Yaşayan Küp” isimli proje tasarlanmıştır ve bu proje üzerinden bir araştırma yürütülmüştür. Bu tasarımın amacı, beden ve mekânın karşılıklı ilişkisini anlamak ve hareketin beden ve mekânı tanımlamadaki etkisini sorgulamaktır. Çalışma temel olarak beden ve mekânın birbirini üzerindeki etki-tepkisini sınır kavramı üzerinden irdeler. Bu çalışmayla sınırların muğlaklaşması, beden-mekân-hareket üçlüsünün bütüncül bir sistem haline dönüştürülerek yeni oluşumlara olanak sağlaması ve mekân okunmasında çoğalmaların yakalanması hedeflenmiştir. Çalışma sınır araştırmasını kolaylaştırmak adına sabit bir hareket çeşidini belirlemekle başlamıştır. Önceden belirlenmiş, sınırlı hareket setine sahip olmasına rağmen beden sınırlarını ve kapasitesini zorlayan ve esnetebilen böylece çeşitlenen bir hareket biçimi olarak değerlendirilmesi sebebiyle yoga, bu çalışmada incelenen temel hareket kaynağı olarak belirlenmiştir.

Yoga belirli pozlara ve duruşlara sahip, beden sınırlarını zorlayan fiziksel, zihinsel ve ruhsal bütünlüğü sağlamaya çalışan bir pratiktir. Yoga öğretisi içerisinde deneyimsel ve deneysel bir alt yapı bulunmaktadır (Osho, 2019, s.13) Hareket özelinde incelendiğinde ise yoga kalıplaşmış ve tanımlı eylemler bütünü olarak düşünülebilir. Yoga hareketleri ile bedeni kontrol altında tutarak aslında beden bir istikrara sokulmaya çalışılır (Govindan, 1990, s.3). Yogada geleneksel duruşlar (asanalar) ile farklı varyasyonlar yaratılarak pozlar arasında geçişler yapılır ve buna akış adı verilir. Akışlar hareketlerin mekândaki sürekliliğini, ritim sayesinde okunur kılar (Görsel 1). Pozların ve hareketlerin değişmez sınırları varken bedensel kabiliyetler zorlanarak beden sınırları muğlaklaşmaktadır.

Yogada sınırlandırılmış hareketlerle sınırsız bedene ulaşma çabası olduğu söylenebilir.

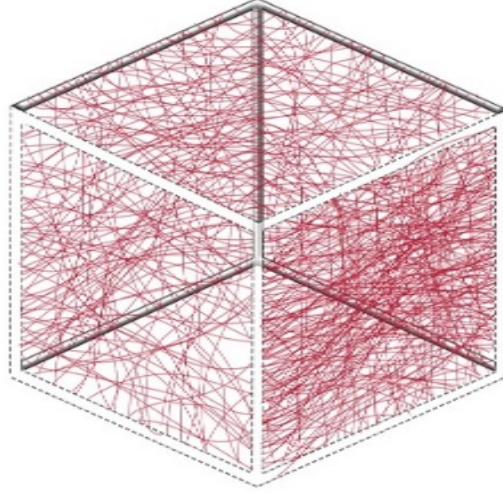
Beden ve uzuvlar yogada günlük hayattaki işlevlerinden farklı olarak ele alınır. Bazen eller ayaklara dönüşür, bazen dirsekler yüzey oluşturur, bazen çene denge noktası haline gelir. Yogada dengenin ve esnekliğin sorgulanması bedenin her zamanki kullanımını dışında düşünülmesiyle gerçekleşir. Böylece beden ve onu oluşturan parçalar yogada tek bir organizmanın parçaları olarak düşünülmez. Aksine her bir beden bölümü, bireyselliğinin farkındalığına ulaşmaya çalışmaktadır. Öte yandan yogada bedenin mekânla kurduğu ilişki de olağandan farklı olarak değerlendirilebilir. Mekânı kuran öğeler, yogada hareketin bir parçası haline dönüşebilmektedir. Zemin ellerin üzerinde durulabileceği bir düzlem, duvar bacakları açmaya yardımcı bir güç, kapı ise dengede durmaya yarayan bir yardımcı haline gelebilir. Bu sebeple yoga hem bedenin sınırlarını zorlamakta hem de mekânın kullanımına farklı yorumlar getirerek mekân sınırlarını esnetmektedir.

Yogada beden, mekânla iletişimin ara yüzü olarak değerlendirilmektense mekân, beden ve hareketin tek bir bütünü oluşturduğu ve bu kavramlar arası sınırların yok olduğu bir okumada ele alınabilir. Bu bakış açısıyla yoga pratiği Deleuzyen felsefeden ödünç alınan “organsız beden” kavramı ile bütüncül bir yaklaşımla tanımlanabilir. Öte yandan bedenin aynı zamanda parçalandığı ve yapı-söküme uğratıldığı da göz önüne alındığında, hem bütüncül hem parçalı olarak kendi içinde bir dualiteye sahip yoga pratiğinin değişken yapısı çalışmada temel alınacak hareketler için tercih edilmiştir. Yoganın anlamsal olarak değişken ve fiziksel olarak dinamik yapısının, Deleuze ve Guattari (1990)’nin düşüncelerine paralel olarak hem bedene hem mekâna dair okumada bir takım potansiyellerin kaynağı olduğu söylenebilir.

4.1. Deneyim Mekânı Strüktür Tasarımı ve Çalışma Presibi

Deneyim mekânının tasarımı, yogada bedeni sınırlandırılıp hareketleri özgürleştirilebilirsek beden-mekân-hareket üçlüsünde neler gözlemleriz ve ne gibi bir sonuç elde ederiz sorusu sorularak kurulmuştur. Deneyim için tasarlanan bu sistem, küp şeklinde bir strüktürden oluşarak hareketlerin gözlemlenebilmesi için belirli bir mekân tanımlamaktadır. Küpün ayrıtları, deneyim mekânının sınırlarını belirlemektedir. Bu ayrıtlar esnek fakat dayanıklı bir malzeme olan plastikten oluşturulmaktadır. Esnek bir malzeme olan plastik, hareketin mekânın sınırlarını irdeleyebilmesi ve bu sınırlara müdahale edebilmesi için seçilmiştir. Küpün her bir yüzeyi ise iplerle düzensiz bir şekilde örülerek bazı bölgelerde yoğun bazılarında ise seyrek bir ağ görünümü elde edilmesini sağlamaktadır. Bu durum mekân yüzeyindeki sınırlarda fiziksel olarak boşluklar yaratarak geçişlere ve iç dış mekân iletişimine izin vermektedir. Yüzeylerdeki bu geçirgenlik durumu, sınırlandırılmış mekân algısını bozarak mekânın sınırlarının sorgulanmasına sebep olmaktadır.

Küpün içerisinde ise bir ucu strüktüre ve ağlara; diğer ucu ise mekânı deneyimleyen bedene bağlanabilen birtakım halatlar bulunmaktadır (Görsel 2). Ağlar ve halatlar beden ve mekân arasındaki bütünleşmeyi sağlayan araçlar olarak düşünülmüştür. Bu araçlar beden üzerinden mekâna dokunma imkânı vererek beden ile mekân arasında dolaylı bir iletişime yol açmaktadır.



Görsel 2: Yaşayan Küp deneyim mekânı tasarımı
(Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).

Sistem genel olarak bedenin halatlarla birbirine ve mekâna bağlanarak hareket etmesi prensibine dayanmaktadır. Bedenin mekâna veya bir başka bedene bağlanmasındaki amaç bedeni sınırlandırmaktır. Kurulan sistem üzerinden, “yogadaki sınırsız bedenin bu deneyim mekânıyla sınırlandırılmasıyla birlikte sabit pozların ve hareketlerin sınırlarında ne gibi durumlar gözlenir” araştırması yapılmaktadır. Bu sınırlandırılma hali üç temel durum üzerinden incelenmektedir.

Deneyimde beden-beden etkileşimi: Beden-beden etkileşiminde iki beden, deneyim mekânının içerisinde halatlar aracılığıyla birbirine bağlanmaktadır. Bu halatlar iki beden arası bir iletişim aracına dönüşmektedir. Deneyimleyen bedenler yoga hareketlerini yapmaya başladığı anda, asanalar bedenlerin birbirini çekerek etkilemesi ve sınırlandırması sebebiyle tamamlanamayacaktır (Görsel 3). Bu sebeple yoga akışındaki her asana geçişinde yeni bir hareket biçimi deneyimlenecek ve hareketler her seferinde farklılaşarak pozları çoğaltacaktır. Böylece beden kapasiteleri sınırlandırılan bireyler, yogadaki kalıplaşmış hareket biçimini değiştirerek harekette çeşitlilik ve sınırsızlık yakalamaktadırlar.

Sınırlandırılmış beden hareketinde sınırsızlığa yol açarak hareketin çoğalmasına, yeniden üretilmesine, bitmeyerek çeşitlenmesine olanak sağlamıştır.

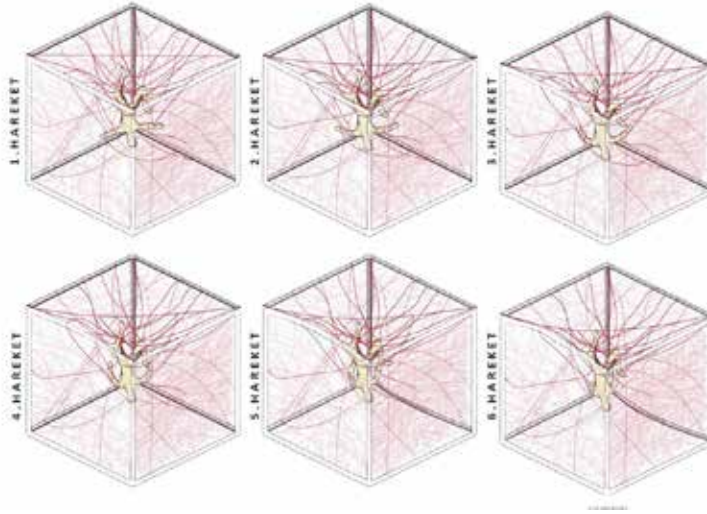


Görsel 3: Eylemleri kısıtlanan bedenlerin birbiri üzerinde etkilerinin gösterimi
(Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).

Bedenler arası halatlarla sağlanan bu diyalog hali, bedeni sınırlandıran ve öteki bedene bağımlı hale getiren yeni bir iletişim biçimi kurgular. Böylece bedenler arası etkileşimli ve bütüncül bir birliktelik kurulur. Bedenlerin bu bütünleşme durumunu gözlemlemek için deneyim mekânı strüktürünün bir yüzeyinde bulunan iplerle örülmüş ağ tabakası sıklaştırılmıştır. Dışardan görüşü muğlaklaştıran bu yüzey sayesinde iç mekânda gerçekleşen hareket hali iki ayrı beden hareketi olarak algılanmak yerine bir bütünün; tek bir sistemin hareketi olarak algılanacaktır. Böylelikle deneyim, fiziksel etkileşim sebebiyle sınırların birbirine karıştığı bedensel bir birleşim tanımlamaktadır.

Deneyimde beden-mekân etkileşimi: Beden-mekân etkileşiminde beden, halatlar aracılığıyla deneyim mekânının strüktürüne bağlanmaktadır (Görsel 4). Bu durumda beden sınırları, mekânın fizikselliği tarafından kısıtlanacaktır. Lefebvre mekânda gerçekleşen eylemlerin mekânın kendisi tarafından kısıtlandığını; mekânda hangi faaliyetlerin yapılacağına yine mekânın kendisinin karar vereceğini söylemektedir (Lefebvre, 2014, s.409). Bu kısıtlama sonucu oluşacak hareket ve eylem Lefebvre'nin de belirttiği üzere deneyim mekânı karar vermektedir. Mekânın kendisi bedeni sınırlandırırken beden-beden etkileşiminde olduğu gibi hareketleri çoğaltacak ve hareketin sınırlarını muğlaklaştıracaktır. Lefebvre'nin düşüncelerine ek olarak, bu tasarım ile değişen ve çeşitlenen

hareketlerin var olan mekân üzerindeki etkisi ve gücü de görünür kılınmak istenmiştir. Esnek malzeme seçimi sayesinde mekânın kendisi de bedensel hareketten etkilenerek birtakım eğilmeler, bükülmeler ve şekil değiştirmeler yaşayacaktır. Bu sebeple diyalog aracı olarak kullanılan halatlar sayesinde beden ve mekânın birbiri üzerindeki etkisi ve birbirlerine olan tepkileri sistem bütününde okunabilecektir.



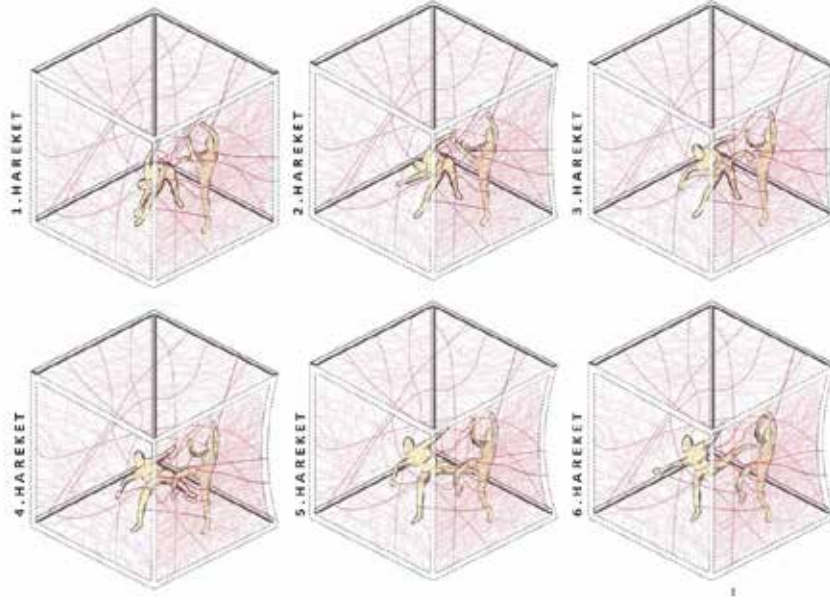
Görsel 4: *Beden ve mekânın birbiri üzerindeki etkilerinin okunduğu varyasyonun gösterimi (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).*

Hareketin mekân üzerindeki izlerini görünür kılan beden-mekân etkileşimi çalışması bedenle mekân arasında yeni bir oluşum ve bütünlük kurulmasına yol açmaktadır. Merleau-Ponty “Bedenim dünyayla aynı etten yapılmıştır” diyerek bedenle onu saran dış dünyanın iç içeliğine değinmektedir (Pallasmaa, 2005, s.24). Bu söylemden yola çıkarak çalışmada beden-mekân birlikteliğini ve birbirlerini var edişini gözlemlemek mümkündür.

Beden-mekân birlikteliği üzerinden deneyimlenen mekân sayesinde kişi ayrıca kendi bedeninin farkına varmaktadır. İlk başta tanımlayamadığı bu yeni durumla yüzleşme anında bedenini oldukça sınırlandırılmış olarak hareket ettirmektedir. Zaman içerisinde kişi bu alışılmadık durumla baş etme yöntemleri geliştirerek bedeni üzerinde bulunan sınırlandırılmayı esneterek hareket edebilmektedir. Bu gözlemden yola çıkarak bedenin sınırlara karşı adaptasyon yeteneği bulunduğunu ve kendini geliştirebildiğini söylemek mümkündür.

Deneyimde beden-beden-mekân etkileşimi: Beden-Beden-Mekân etkileşiminde

bütün olasılıklar incelenmek üzere bedenlerin birbirleri üzerindeki etkisinin mekânda olan yansımaları araştırılmıştır. Birbirine bağlanan bedenlerin oluşturduğu bütüncül bir sistem olma durumu, mekânın sınırlarına daha geniş müdahalelerde bulunarak sınırlardaki muğlaklığı bir üst seviyeye taşımaktadır (Görsel 5).



Görsel 5: Bedenlerin birbiri ve mekân arasındaki etkileşiminin okunduğu varyasyonun gösterimi (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).

Dokunma insanlar arası etkileşimi sağlayan, insanın dış dünyayı algılayarak kendi benliğine ulaşmasına aracı olan, doğumdan başlayan en temel duyudur. İnsan dokunarak dış varlıklarla bütünleşir; kendi farkının ve ötekiliğinin bilincine erişir. Dokunma sayesinde birey hem dokunan özne; hem de dokunulan nesne haline gelir ve iletişim kurduğu nesneyle arasındaki fark belirsizleşmeye başlar (Pallasmaa, 2011). Dokunma sayesinde bedenler ve mekânlar arası sınırlarda muğlaklaşma başlar. Kurulan deneyim mekânında, bahsedilen dokunma duyusunu halatlarla kurulan sisteme benzetmek mümkündür. Halatlar, bedenler ve mekân arasında uzaksak bir dokunmaya sebep olmakta ve birbirinden farklı bu varlıkların arasında çift yönlü bir iletişim başlatmaktadır. Bu sayede anlık diyaloglar oluşarak mekânın sınırlarında ve beden hareketlerinde genişmeler, çoğalmalar ve üretimler başlar. Dokunmayla benzerlikleri yanı sıra halat sistemi bedenin bir organına; mekânın bir parçasına dönüşmektedir. Bu sayede kurduğu iletişim göz önünde bulundurularak dokunmadan öte bir birliktelik yarattığı söylenebilir.

5. DEĞERLENDİRME VE TARTIŞMA

Kartezyen düşünce pratiği, beden-mekân-hareket üçlüsünü birbirinden ayrı olarak ele alır. Fakat beden mekândan ayrı düşünülemezle beraber doğası gereği hareket ve duyuların yardımıyla mekânla ilişki kurar. Hubert L. Dreyfus, Husserl'in fenomenoloji felsefesini yeniden yorumlayarak "bedenin nesnelere arasında bir nesne olduğunu, onları aynı zamanda görüp aynı zamanda onlara dokunduğunu" söyler (Dreyfus ve Dreyfus, 1984, s.xiii). Kartezyen özne yaklaşımından kurtulan bu beden anlayışı, deneyimin bedenleşmesi/somutlaşması (embodied) ile beden ve mekânı izleyen ve izlenen, dokunan ve dokunulan olmaktan çıkarıp keskin sınırları ortadan kaldırır.

Walter Gropius (1961), hareket ve deneyimini beden ile ilişkilendirmiş 'olay' olmayı savunmuştur (Akt., Ceylan, 2019, s.33). Bernard Tschumi ise 'olay mekân' kavramını öne atıp hareket akışı ve deneyimin mekâna yeni karşılaşmalar ve yeni anlamlar getireceğini söylemiştir (Tschumi, 2018). Tschumi'ye göre «öteki»nin mekânla deneyimi mekâna anlam verir. Burada "öteki" ile kurduğu ilişkiyi "öteki»nin mekândaki deneyim olasılıklarına göre biçimlendirmektedir (Işıklar Bengi ve Akalın, 2019,s.34).

Deleuze felsefesi, başlangıç ve son gibi yerli-yurtlu statik kavramlara karşı hareket ve oluşun sürecini savunur. Deleuze' e göre 'olay', oluş sürecinin, farklılaşmanın ve yaratıcılığın dışavurumudur. Olaylar birbiriyle bağlantılı olsa da bir birlik ifade etmezler, çünkü hepsi birbirinden farklıdır. Bir başka deyişle sürekli değişen, süreç içinde olan Deleuzecü 'olaylar' rizomatik bir örüntüdür (Akt., Beck ve Gleyzon 2016 s.329). Hareketi, göçebe (savaş makinesi) olmayı, süreç olmayı etik olarak belirlemiş Deleuze felsefesi; diyalogu ve rizomatik ağlarca kurulabilecek değiş tokuşu bir araç olarak benimser. Deleuze ve Guattari'nin, organizmanın hiyerarşik yapısını bozan organsız beden kavramı, beden ve sınırı ikiliğine yeni bir bakış açısı getirir. Artık beden, organların birimsel işleyişi sayesinde değil; beden kolektif bütünlüğü sayesinde çalışan, çevresiyle bir kompleks oluşturabilen, "kendi" olmaktan uzaklaşmış, şizo, genişleyebilme açısından içkin sınırlara sahip bir yaratıcı makine, sisteme dönüşmüştür (Deleuze ve Guattari, 1990, s.141). Sürekli değişim ve gelişim içinde olan beden-mekân-hareket üçlüsü ilişkisel olarak birbirine doğru akan (sınırlarını yitiren), aralarında kurdukları sürekli diyaloglar sayesinde her değişimde birbirine adapte olan bir oluşum ortaya koyar.

Bu çalışma genel çerçevesiyle hareketle beraber beden ve mekânın sınırlarındaki muğlaklaşmayı yansıtmaktadır. Ponty, beden ve mekân sınırlarının hareket olduğu sürece bulanıklaştığını söylemektedir (Akt., Ay Birsöz, 2015, s.33). Yaşayan küple birlikte bu muğlaklaşma, ipler ve esneyebilen mekân sayesinde görünür hale gelmiştir. Bir tasarım düşüncesi olarak kurgulanan bu çalışmada, Senga Nengudi'nin RSVP Activations

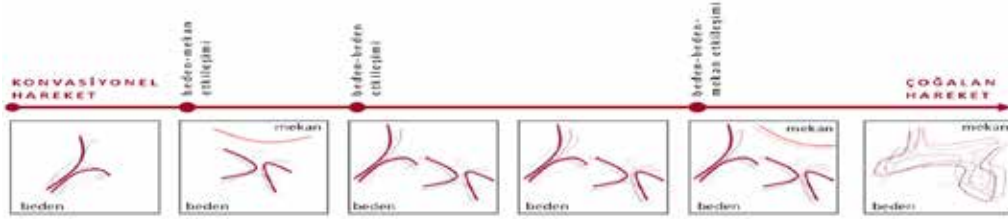
isimli performans gösterisine benzer olarak bedeni bağlayan bir takım ipler kullanmaktadır (Görsel 6). Yaşayan Küp tasarımı, Nengudi'den edinilen bedenin ve hareketlerin sınırlandırılması ile yeniden üretimlerin gerçekleşmesi fikrine ek olarak; mekânla etkileşimin de görünür olduğu, mekânın da bedene bağlanarak ortak yeniden üretimlerin gerçekleştirilebileceği bir sistem kurgusu yapılmaktadır. Çalışmanın düşünsel yönü, RSVP Activations gösterisinin çıktıları ile desteklenmiş ve üzerine eklemeler yapılarak farklılaşan bir bakış açısı ile ortaya konulmuş ve yeni bir tartışma yaratmak amaçlanmıştır.



Görsel 6: Senga Nengudi, *RSVP Activations* isimli performans gösterisi.

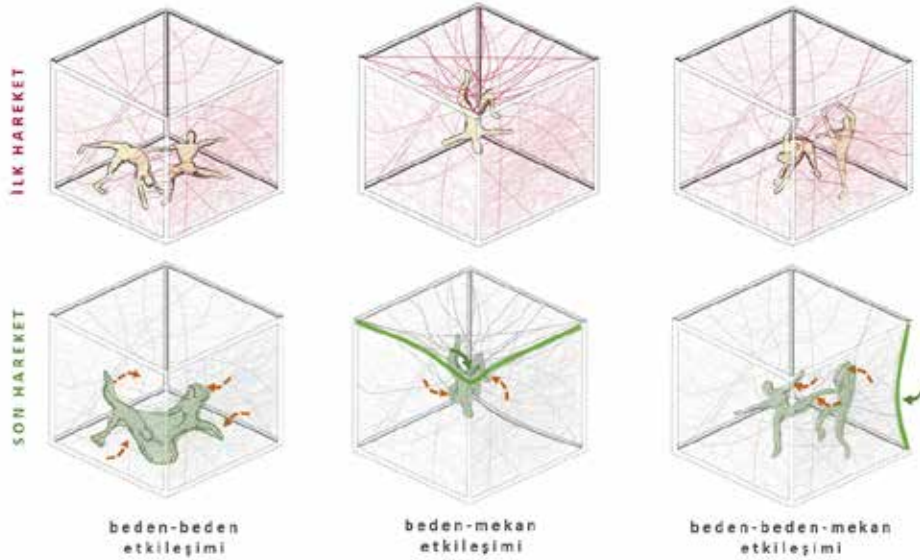
Kaynak: <https://www.sengasenga.com/works/activations>

Tasarlanan bu deneyim mekânında beden, geleneksel olmayan bir durumla karşı karşıya bırakılmaktadır. Bu yeni durum bedenin engellerle mücadele etmesine sebep olmakla birlikte bedenin adaptasyon yeteneğini ortaya çıkararak çeşitli olasılıkları meydana getirir. Öncelerde tamamen sınırlandırılmış beden/bedenler, mekânda deneyim süreleri arttıkça sınırlandırılmış olma durumuna uyum sağlayarak ve yeni taktikler geliştirerek hareketleri çoğaltmaya devam etmektedir. Bu çoğalma mekân dinamiklerinde bir bitmemişlik ve devinim yaratarak her yeni deneyimleyen ile farklı bir anlama bürünmektedir. Beden-mekân arasındaki karşılaşmayla beliren bu ilişkisellik durumu açık uçlu bir hale gelmektedir (Görsel 7). Umberto Eco, yorumcunun araya girerek yeniden yaratımlara ve yeni anlamlar oluşturmaya olanaklı yapıtları “açık yapıt” olarak tanımlamaktadır (Eco, 1992, s.13). Bu tanımdan yola çıkarak deneyimleyen bedenin yorumcu; yaratılan deneyim mekânının da bir açık yapıta dönüştüğü söylenebilir.



Görsel 7: Zaman içerisinde beden-mekân çeşitlenmesinin gösterimi (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).

Deneyimleyen beden ve mekân arasında kurulan görünür diyalog; yaşayan küp sayesinde bedende görüldüğü kadar mekân üzerinde de görünür ve deneyimlenir hale gelmiştir. Beden hareketi mekânın fiziksel sınırlarını değiştirebilirken; mekânın sınırları da beden hareketlerinde varyasyona sebep olmaktadır. Bu etki tepki durumu, beden ve mekân arasında bütünlük kurarak yeni bir sistem yaratır. Sistemin parçalarının kendi özelliklerini yitirmeden var olmasına karşın hareketle birlikte tamamen özgürleşemediği söylenebilir. Fakat bu özgürleşememe durumunun bireyde baskıya karşı yeni çözümler üretme ve adapte olmayı destekleyici bir karşıt güç olması sebebiyle çoğalmaya sebep olduğu söylenebilir (Görsel 8).



Görsel 8: Yaşayan Küp beden-mekân bütünleşmesinde varyasyonlar (Yazarlar tarafından hazırlanmıştır).

SONUÇ

Yaşayan Küp, beden-mekân-hareket arasındaki diyaloğsal bütünlüğün deneyimlenebildiği; muğlaklaşan sınırların birbirine girdiği bir sistem arayışıdır. Yeni varyasyonlar, rastgelelikler; olaylarla birbirine eklenebilecek, üreyebilecek, evrimleşebilecek bu deneyim sistemi her defasında farklı bir açık yapıya dönüştürebilecektir. Bu sistem arayışı diyagram-mekânlar (yersiz-yurtsuz mekânlar) ortaya çıkaracak bedensel-mekânsal-hareketsel özelliklerin potansiyellerini yansıtabilecektir.

Bu çalışma kapsamında, hareket akışının takibi için belirlenen yogadaki geleneksel asanaların, belirli son hareketler içeren dilinin, sınırlarından faydalanılmıştır. Özünde bedenin (beden-zihin-ruh) limitlerini zorlayan hareketler ve duruşlar bütünü olan yoga, belirli hareketler çerçevesinde başlangıcı ve sonu olan, yerli-yurtlu bir dildir. Kurulan diyaloglar ve performans ile bu bedensel dildeki sınırsızlık potansiyelleri gözlemlenmiştir. Yoga asanaları dilinin, sınır-sınırsızlık çatışması üzerine kurulan bu melez durum, sınırsızlığı amaçlarken sınırlı bir dili kullanma ve bedene yeni sınırlar getirme; var olan sınırları esneterek, anlamsızlaştırarak bu dilin dağılmasına farklı, rastgele, deneyimsel ve yeni hareketler katmıştır. Bu süreçte bedenler, ne kadar çok iplerle aynı noktaya bağlanırsa o kadar makro ölçekte beden hareketsizleşecektir; fakat mikro-hareketlere hatta titreşimlere kadar yeni bedensel-mekânsal hareketler deneyimlenecektir. Bedenler ne kadar çok farklı öğelerle, deneyimciyle diyalog kurarsa, ne kadar göçebeleşirse o kadar hareket potansiyelleri artacaktır. Bilinçli bir bütünlüğe sahip olan “Yaşayan Küp” te, bu hareketleri deneyimleyen bedenler her yeni performansın, yeni diyaloglar dizisinin sırasında yeni uzuvlar, yeni ağırlık merkezleri, yeni destekler, sınırlar ve sınırsızlıkların farkına varacaktır. Bedeni sınırlandıran ağırlık merkezi, yerçekimi gibi beden üstünde hiyerarşik güce sahip olan etkenler, ip ve halatlarla kurulan diyalog yöntemleriyle manipüle edilebilmiş, esnetilebilmiş, yersiz-yurtsuzlaştırılmıştır. Her yeni harekette oluşan yeni bedenlerin yeni ağırlık merkezleri olduğu deneyimlenmiştir. Halatların yardımıyla bedenler yerçekimine karşı gelebilmektedir.

Bu çalışma ile kurulan sistemin farklı katılımcılar ve araştırmacılar ile sürekli olarak gelişmesi, birbirine eklenmesi, farklı yeni katmanlarla bir araya gelip yeni diyaloglar kurması beklenmektedir. Açık yapıt olması, diyalogların sürekli yeni olay ve deneyimciyle gerçekleşmesi bu sistemi zenginleştirecektir. Bir araya gelebilecek bu yeni sistemler, yaşayan, bilinçli daha kompleks sistemlere doğru evrimi sağlayabilir. Beden-Mekân-Hareket üçlüsü çerçevesinde ne kadar diyalog kurulursa sınırların o kadar esnetildiği ve muğlaklaştığı görülmüştür. Bu üçlü duruma yeni kavramlar, disiplinler eklenmesi muğlaklaşan sınırların belki daha da esnek hale gelmesini sağlayabilir.

KAYNAKLAR

- Ay Birsöz, Ş B. (2015, Mayıs). Mimari tasarımda bedensel farkındalık: Bir arayüz olarak dans [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Ballantyne, A. (2007). Deleuze and Guattari for architects. Routledge.
- Beck, C. ve Gleyzon, F. X. (2016) Deleuze and the event(s), Journal for Cultural Research, 20(4), 329-333.
- Ceylan, E. (2019). Bau(dy)haus: Bauhaus'un idealleri bağlamında beden ve mekân ilişkisi. Mimar.ist, 19 (65), 31-41.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (1990). Anti-Ödipus: Kapitalizm ve şizofreni, (Çev. A. Akay). Bağlam Yayınları.
- Deleuze, G. (2010). Bergsonculuk. Otonom Yayıncılık.
- Dervişoğlu, E. (2008, Ekim). Mekân ve beden ilişkisi: Mekânın "bedenle kavrayış" üzerinden değerlendirilmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Descartes, R. (2017). Meditations on first philosophy (J. Veitch, Çev.). Our Open Media. (Orijinal eser 1641 yılında yayınlanmıştır).
- Eco, U. (1992). Açık yapıt (Y. Şahan, Çev.). Kambur Yayınevi.
- Ebeling, S. (2010). Space as membrane. AA Publications.
- Forty A. (2000). Words and buildings: A vocabulary of modern architecture. Thames & Hudson.
- Govindan, M. (1990). Babaji'nin Kriya Hatha Yoga'sı: Rahatlama ve Gençleşme için 18 Duruş. Babaji's Kriya Yoga And Publications, Inc.
- Işıklar Bengi, S. ve Akalın, A. (2019). Bernard Tschumi ve "Olay Mimarlık". Online Journal of Art and Design 7 (2). 27-35.
- Lefebvre, H. (2014). Mekânın üretimi, (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Dreyfus, H. L. ve Dreyfus, P. A. (1984). Translators' introduction, Sense and non-sense içinde (s.ix-xxvii). Northwestern University. Press.
- Merleau-Ponty, M. (2016). Algının fenomenolojisi (E. Sarıkartal & E. Hacımuratoğlu, Çev.) İthaki Yayınları.

- Merleau-Ponty, M. (2019). The film and the new psychology. C. Kul-Want (Ed.), *Philosophers on film from Bergson to Badiou içinde* (s. 97-112). Columbia University Press.
- Osho (2019). *Yoga-Bireyin Doğuşu* (N. Epçeli, Çev.). Omega Yayınları.
- Pallasmaa, J. & Holl, S. (2011). *Tenin gözleri: mimarlık ve duyular* (A. U. Kılıç, Çev.). YEM Yayınları.
- Tschumi, B. (2018). *Mimarlık ve Kopma* (A. Tümertekin, Çev.). Janus Yayıncılık.
- Üngür, E. (2011, Nisan). *Mekân kavramının disiplinler arası tarihsel değişimi üzerinden mimarlık & mekân ilişkileri* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi.

A PROPOSED CYCLE MODEL FOR SPATIAL SOLIDARITY AND ITS UNFILLABLE VOID

• Res. Asst. Abdullah Yasin DÜNDAR* • Prof. Dr. Serap DURMUŞ ÖZTÜRK**

ABSTRACT

The categorization of buildings based on their form or function—in other words, architectural typology—could be defined as a literal way to comprehend the spaces where humans live as if in a cohesive progression. Despite the mainstream tendency to use canonical categories that account for every architectural feature, one of the most significant aspects of space antagonizes every fixed definition imposed upon it: the void of space that cannot be permanently filled by humans or reduced by mottos or concepts. Suggesting that the abyss of space, which can be seen more clearly in the broader period, necessitates temporal acts of solidarity, this paper focuses on the evolutions of symbiotic relationships among societal objects that play dramatically important roles in the appropriation and sustainability of built environments. Employing logical argumentation as its primary methodology, it leverages models and arguments from seemingly irrelevant disciplines such as literature, philosophy, and architecture. The proposed spatial cycle model, developed to illustrate bifurcations, obstructions, and several life cycles of a space, highlights the need for a temporal symbiotic model.

Keywords: *Cycle model, Spatial solidarity, Void, Temporal structures, Symbiosis.*

* Delft University of Technology, Faculty of Architecture and the Built Environment, Architecture Philosophy and Theory Group, a.y.dundar@tudelft.nl, ORCID: 0000-0002-5333-1618

** Karadeniz Technical University, Faculty of Architecture, Department of Architecture, Architectural Theory, serapdurmus@ktu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6902-069X

MEKANŞAL DAYANIŞMA VE DOLDURULAMAYAN BOŞLUĞU ÜZERİNE DÖNGÜSEL BİR MODEL ÖNERİSİ

• Arş. Gör. Abdullah Yasin DÜNDAR* • Prof. Dr. Serap DURMUŞ ÖZTÜRK**

ÖZET

Binaların biçim veya işlevlerine göre kategorize edilmesi, diğer bir deyişle mimarlık tipolojisi, insanın içinde uyumlu bir ilerleme içerisindeymiş gibi yaşadığı mekânların bilgisini anlama ve kavramının düz anlamlı bir yol olarak tanımlanabilir. Mimarının her uzantısına uyan kanonik kategorilere var etme gibi ana akım bir eğilim olsa bile, mekânın en önemli yönlerinden biri ona dayatılan her sabit tanımın karşısında durmasıdır. Bu, insanlar tarafından kalıcı olarak doldurulamayan, mottolar veya kavramlara indirgenemeyen doldurulamaz bir boşluktur. Makale, daha geniş bir zaman çerçevesinde daha net görülebilen boşluk uçurumunun, zamansal dayanışma eylemlerini gerektirdiğini öne sürmektedir. Yapılı çevrenin tahsis edilmesinde ve sürdürülebilirliğinde çarpıcı öneme sahip bir rolü olan toplumsal nesnelere simbiyotik ilişkisi yoluyla gerçekleşen evrimlere odaklanmaktadır. Kullanılan birincil yöntem, edebiyat, felsefe ve mimarlık gibi görünüşte ilgisiz disiplinlerden gelen modelleri ve argümanların bir araya getirilerek mekânsal bir öneri sunulmasını sağlayan mantıksal argümantasyondur. Bir mekânın ağaç gibi dallanmalarını, engellerini ve sahip olduğu farklı yaşam döngülerini göstermek için önerilen mekânsal döngü modeli, zamansal bir simbiyotik modele olan ihtiyacı göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Döngü modeli, Mekânsal dayanışma, Boşluk, Geçici yapılar, Simbiyoz.

* Delft Teknoloji Üniversitesi, Mimarlık ve Çevre Fakültesi, Mimarlık Felsefesi ve Teori Grubu, a.y.dundar@tudelft.nl, ORCID: 0000-0002-5333-1618

** Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Anabilim Dalı, serapdurmus@ktu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6902-069X

1. INTRODUCTION

Unlike other art forms with a predetermined structure leaving little room (both literally and metaphorically) for their audience to act primarily, the most fundamental design tool of architecture, the space brings forth an unforeseeable situation. Being neither utterly fillable by its (initial) maker nor its user, space creates a scene where all objects must temporarily be part of the action to fill its obtrusive and disturbing abyss. Even if the design and construction cycle are completed at some point, the unfillable void will reject all forms of total completion and perfection. Thus, it provokes various gatherings, contemplations, and actions that emerge from it. Rather than having a solely interpretation and criticism layer where users' participation comes into existence post-completion, the unfillable space gap adds the solidarity layer. In this way, the possibility of thinking and creating occurs regardless of its so-called pre-existing function. So, the beholder of the artwork acts secondarily. Instead of a completed art form, spatial solidarity causes changes in how people use, behave, comprehend, and analyse space. This inexhaustible void exhausts all absolutism by the changes in societal objects (animate or inanimate objects that play a profound role in collective action). Absolutism could be seen as the building's canonical functional variation, which predicts and restricts its use. This method reduces the space to a singular notion or motto, where the ability of the space is defined by the delusion of unitarity caused by overdetermination based on its one lifecycle, which is, in reality, the first of many others. Even though the lives of buildings could be comprehended through many life cycles where new solidary gatherings of societal objects occur with symbiotic relations to generate the new cycle of life, there is a common tendency to deny this mechanism. It is to see the path of architectural evolution as a self-determined, cohesive progression in the information age. It is similar to the flow of algorithmic data, where consistent and continuous articulations provide a unified and predictable system that leaves no flexibility to emerge the unexpected. The main problem with joint articulation is using algorithms automating the human style. According to Morton (2017), the algorithm generates images where all previous interpretations of humans are frozen, and their potential future is excluded. Avoiding space's unfillable reality leads to the problem of viewing space as a joint articulation with coherent and systematic progression by which the static depiction of nowness is created. It is done with the goal of uninterruptedness, such as when data from computing systems generate a delusion or a "cinema," in Morton's words (2017), "in which human desire projection can play on the blank screen of everything else".

On the other hand, event-based architectural models prioritise these ambivalent interactions in temporary spaces. However, this chaotic vagueness limits the use of a system

or a concrete methodology to theorise spatial solidarity within concrete models. These two radical views on creating space neglect spatial solidarity at the expense of a different focus. While the former favours the system over the flow through radical positivity, the latter praises the flow over the system by overemphasising singular events. This situation has similarities with what is described by Moretti (2013) in literary history, where there are two central tendencies: a focus on long-term systems and event-based analysis.

2. OBJECTIVES AND METHODOLOGY

The paper's objective is to suggest a cycle model of the appropriated space, which creates a more inclusive and non-anthropocentric approach to leave room for both to emancipate the flow of societal objects and the system of analysis. The proposed method is to understand the symbiotic life of the building and to value every animate and inanimate object which plays a role in the space to fill its void. Rather than picking a side and trying to defend it biasedly, putting privilege on some social aspects over others or making literal depictions of its genre or type, the proposed model tries finding intervals between two radical views. This model suggests avoiding biased and top-down thinking on the concept of space and its continuously emerging solidarity. The study's methodology is logical argumentation. The problem of modelling spatial solidarity and its unfillable abyss is conceptualised through a distant relationship between architecture and "disparate yet similar" (Groat and Wang, 2013) disciplines. This method is based on various shared vital points of architecture, literature and philosophy, such as artistic essence, abstraction, societal objects, and the effort to define genres. Having different structures and disciplines but sharing similar goals, the concept of spatial solidarity and the unfillable void of space are inquired through the lenses of literature and philosophy, constructing the framework of the spatial cycle model and its extent on the poesis. Instead of understanding architecture through its initial phase or a fixed canonical functional variation such as a genre/type categorisation, the methodology of the spatial cycle model offers a new perspective in terms of seeing spaces as endless voids. This void is where spatial solidarity emerges and exists, temporarily reconciling problems and crises, leaving its place to other societal objects, and reconstructing life cycles over and over.



Figure 1. a) *Base model of Empty Space* b) *Orientation of Symbionts/Societal Objects*
c) *Basic Temporal Loop of Two Solidary Objects.*

The first step of the proposed cycle model depicts the endless cyclic void of space that cannot be irrevocably changed, altered, or modified but can only be temporarily lived due to its unfillable entity (Figure 1-a). In the context of objects within a flawed environment, the only possible action to realise is to combine with or briefly come to terms with this abyss symbiotically to form new, stronger, and more compatible championships. Curved lines with a similar shape on the left graphic representation (Figure 1-b) indicate a symbiont's inward movement contributing to the objects' collective action. In contrast, the right line shows an outward flow from space where entities vacate the space for subsequent appropriation by different objects.

Regardless of the number of entities in space, the solidarity among societal objects begins to briefly reconcile with a familiar unknown, the abyss of space, which is not entirely graspable or controllable, as shown in Figure 1-c. The end of a space appropriation cycle could stem from a single object or various entities in the same manner as its initiation. In the illustration of the basic temporal cycle in Figure 1-c, a singular entity (whether animate, inanimate, abstract or concrete) could halt the appropriation of space and deflect all objects of solidarity.

3. LITERATURE REVIEW

This section critically reviews several representative works on which much of the research on social interaction, spatial organisation, participatory design, temporary spaces, and solidarity has been based.

According to Özen Eyüce (2016, p. 140), a new world of digital designs, formally and spatially distinct, fluid, and dynamic other than Cartesian space, has emerged in the modern era through digital technologies in the generative process. The primary purpose of the spatial organisation is to plan an interior space to maximise functional efficiency in a dwelling layout (Raviz et al., 2015, p. 65). A critical relationship between form and space is the spatial organisation, which is appropriated in processes to transform buildings from material objects into social and cultural entities (Abdul Rahim and Abu Hassan, 2012). According to Raviz et al. (2015, p. 65) and Lane (2007), the organisation of the interior and exterior of a house, private and public space, the significance of domestic structure and function, the engendered nature of interior and exterior spaces, and many other aspects of the users' experiences are all taken into account by architects.

Daskalaki and Kokkinidis (2017) address a spatial conceptualisation of resistance by focusing on the practices of constituting new resistance socio-spatialities through solidarity initiatives. In the historical process, it has been observed that the unveiling of previously enclosed and privatised spaces into open, collective and political spaces in terms of spatial solidarity tied and organised new resistance socio-spatialities (Daskalaki, 2018; Daskalaki and Kokkinidis, 2017, p. 1314). As a result, socio-spatial forms of solidarity have their roots in group formations, individual values, and ambitions for an alternate sort of grassroots community organisation. Solidarity is a living state with the potential to co-evolving, setting up different values that may result in the emergence of distinct species and systems (Braidotti, 2011; Curtis, 2002).

Christopher Alexander's disagreement with modernism and postmodernism in architecture is a reaction to modernity's tendencies that, contrary to how it looks, are not essentially rational and progressive (Kalb, 2014, p. 94). Alexander's first significant work, *A Pattern Language* (Alexander et al., 1977), emphasised some 250 patterns that embody practical wisdom that architects and planners ignore or have forgotten. These patterns have made buildings, cities, and regions more liveable. In *The Phenomenon of Life* chapter of his book *The Nature of Order*, Alexander claims that life is a matter of thoroughness characterised by "centres" that contribute to each other in complex manners as part of a reticular hierarchy (Kalb, 2014, p. 96). Alexander (1965; 2002) identifies fifteen features promoting a system's wholeness and quality of living. Alexander and Eisenman (2004) address that in architectural style, modernist rationalism has supposedly been replaced by postmodern playfulness or irrationalism, which has cosmological implications. According to architects like Peter Eisenman, buildings should reflect how chaotic, inhumane, dangerous, and unsettling the world is (Kalb, 2014, p. 94).

Within the field of environmental design, 'community practice' is manifested as

participatory planning and design processes (Bowns and da Silva, 2011, p. 7). Kim, Park and Wang (2015, pp. 45-46) offer an exploratory study on social interaction to improve complex data presentation and communication through immersive simulation techniques. In their paper, the authors offer a conceptual framework for an immersive, shared environment centred on effective social interaction. Participatory design, on the other hand, is seen as a mean of relevancy and satisfactory outcomes (Sanya, 2016, p. 62). Temporary use affects the purposes and methods of planning (Stevens, 2018, p. 91), and further temporary uses can contribute to innovative urban planning. It is understood from the creative industries that actors now play an essential role in undertaking temporary reuse and transformations (Stevens, 2018).

4. SPATIAL SOLIDARITIES BETWEEN FLOW AND SYSTEM

Seeing space as joint articulation, in which predecessors pass on their benefits to descendants for cohesion, is unsuitable for architecture and brings problems because of the gap, requiring temporary construction while remaining unfillable. The total positivity of cohesive progression, in which architecture is conceived as a fully designable and analysable artistic entity of the human environment, creates one dedicated category for all circles. As a result, it leaves no playful room for societal objects and becomes a consistent place with no disruption or alternation “on which we see what we know and know what we see” (Morton, 2017). Since the primary aspiration of users to fill the space does not create the linear finalisation of the desired forms but the solidarity in a fractured and discontinuous reality, it is suggested that architecture could be seen as cyclic phases of spatial solidarities. Similar to Moretti’s thesis (2013), the emphasis on the artwork (novel in his case) should be not so much on the definition of the genre in a formulative way but on the “family of novelistic forms” and temporal models on literacy history (2005). It is proposed that buildings, specifically as one or generally, could be viewed as symbiotic phases. These cycles are embodied in one unfillable space and accompanied by cooperation and solidarity to shape its distant reality, in the sense of its nonreducible reality yet effectual entity. Moretti defines cycles as “temporary structures” (2005) that evolve. In this sense, instead of seeking a formal and static way of determining the concept of architecture, alternative ways of theorising appropriated spaces could be understood through the micro and macro nature of loops existing in the architectural gap. This nature exists as a micro in its singular cyclical journeys of a single building where most of its elements change, including function and material, and as a macro nature in its general discipline-based structure.

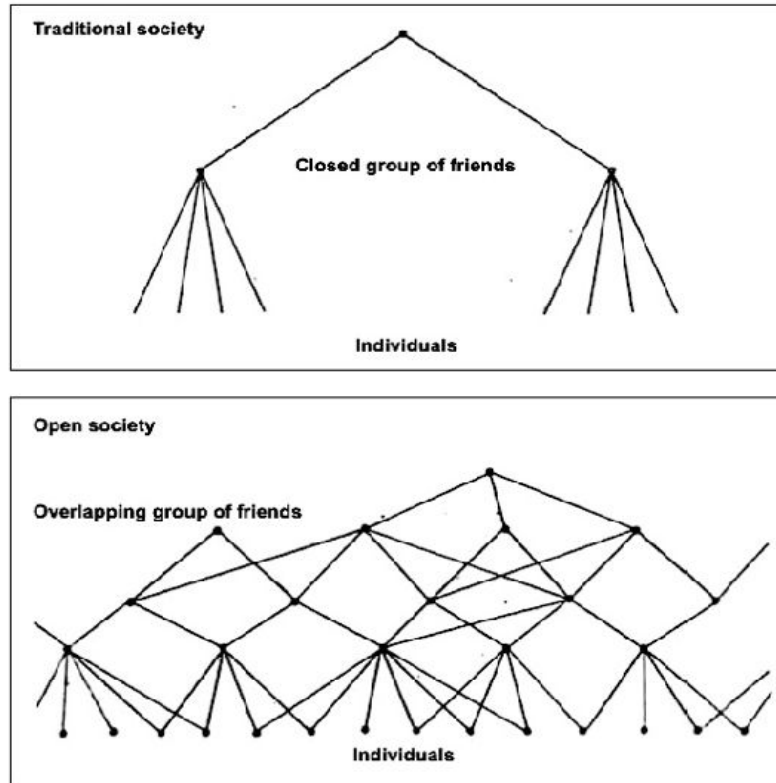


Figure 2. Tree and Semi-Lattice Model of Christopher Alexander (1965).

Spatial installations, including architecture and artworks embodied in space, have a structure that puts societal objects at their core to evolve and alter the past cycles of various other users to emerge symbiosis in this spatial abyss. While genres of singular artworks such as novels, movies, or paintings are determined in the first phase of their lives and are unchangeable because of their predetermined and primarily “artist-centric” (Harman, 2022) nature, architecture differs from them. Due to the unfillable gap, architectural objects, where various spatial solidarities emerge whenever new societal objects interact, are subject to change by their audience. The fabric of society cannot be defined by just one perfectly defined loop. Most of the time, the identity of buildings is determined by their construction date, which is when only their initial phase begins.

Nevertheless, numerous buildings have various life cycles with different types of functions. Due to changes in the fabric of society, the only predetermined function leaves its place to its successors. Participants of a building in the first cycle may demand a palace or temple function; in contrast, others may ask for an education, museum, or library

service in the same space without a significant change in the essence of the building, the void. This shift is neither processual nor coherent but symbiotic and solidary. In this perspective, the crucial point is how the difficulties in seeking information in architecture are closely related to the fact that the method entails more than simply continuous examination of the present condition. But also, a significant part of spatiality is trying to find contingent potentials of superseding and staging the temporal systems of space, expanding the effective radius of societal objects.

Spatial solidarity could be seen in a more inclusive yet intricate system as a cycle model structuring its interactions, entities, elements, and societal objects, whether animate or inanimate, affecting short nowness and potential futures. Since entities of the built environment are symbiotic, solidarity includes both potentials for the future and remnants of the past in its theoretical system. The model of spatial solidarity offers an alternative perspective to look at the spatial structure of vibrant and dynamic societal systems. This model is similar to Christopher Alexander's most insightful, nonetheless partially deficient models of the intricate network of the built environment in his book "A City is Not a Tree", the Semi-Lattice Model (1965) (Figure 2). Interactions and relationships evolving in a city, according to Alexander (1965), cannot be characterised as a concretely hierarchical network of individuals analogous to the interconnectedness of a tree and its branches.

In contrast, interactions in a city have more intricate and non-hierarchical systems where these encounters occur contingently. These emancipated interactions oppose vertical separations, such as in armies or bureaucratic structures, where the function and goal of every single entity are fixed at a level, and their places and potential relations are rigidly restricted. One of the most significant shortcomings of this model is its overemphasis on the initial phase of spatial objects and its inability to reflect the coexistence. Thus, a model should focus on the bifurcation of entities that are not only complex and overlapping fixedly but also obstruct each other and replace their older structure with a stronger and more productive one. This need coincides with Moretti's (2013) highlight of depicting the complexities of literary development through his large bush metaphor. The uncanny void of space creates a discontinuity where societal objects primarily need to get into an action called solidarity to temporarily come to terms with this essence of architecture in a collective way. Other art objects create their first cycle as nonparticipating structures, casting a veil upon the abyss of its reality since they limit the flow of its beholder and affect other phases restrictively regarding the appropriation of works.

Nevertheless, the initial cycle of architecture embodies societal objects in search of symbiotic relations as it is one of the essential parts of being. Since these objects are at the

centre of the artwork from now on, an unfillable gap would cause a disturbance to both the designer and the user. It is a disturbance causing the occurrence of temporal rifts among the lifecycles of a building. The need to gather for a common problem, flaw, or incompleteness—in other words, solidarity (Morton, 2017)—challenges the literal use of objects. In the literal approach, architecture is understood as if its life consists of a singular cycle in which space is considered a well-received and designed entity of human beings.

The disruption of the unfillable void of space, interacting with its users from the beginning of the first cycle but remaining in a relationship with an estrangement due to its unfathomable nature, generates different perspectives on using, meaning, and memory of space. One of the most recently studied relations between architecture and literature is also emphasised the estrangement in architecture (Wan and Blas, 2021) by stating that the de-contextualisation of familiar concepts generates an indifference to the flow of harmony by interruption. Since the space is a generative mediation for estrangement due to its unfillable void, the fundamental architectural binary of form and function would deviate by annoying the contented. Giving a new asymmetrical perspective to its actors, located at a non-anthropocentric plane, would cause estrangement of mottos and concepts of daily life, providing recognition of neglected essences (Wan and Blas, 2011) of societal objects. Due to this annoyance, spatiality could be understood in a non-anthropocentric way where no actor has more importance than the others. If there is no leading actor in a play, the task of setting rules, paths and routes to reach a grand goal to define harmony or progressive activeness would be abandoned in a way. Thus, a non-hierarchical relationship of architecture valuing every actor without favouring one over another would focus on symbiotic solidarity rather than the concern of reaching a final state with cohesive progression.

The creation of well-received mass-produced artworks, where every feature follows the march of time with no potential to create a discrepancy, leads to the disturbance of the sting of art to be lost, according to Edgar Wind (1963). Similarly, architecture is a part of this mass production as well. Even though this would substantially impact the initial phase of life of a building, the sting of the void of space would exhaust the lofty goals and blandness of seemingly well-received designs.

5. A SPATIAL CYCLE MODEL AND THE SYMBIOSIS OF SOCIETAL OBJECTS

The emphasis on the firstly designed function of architecture is similar to the genre-defining process of artworks. As if the essence of space is tacitly open to human perception

and cognition, it brings forth a literal depiction of architecture. This perspective focuses on only users, neglecting other societal objects interacting with phenomena. This method privileges users' direct, close, and superficial relations to the built environment without a distance of disturbance. The one-layered perception of the building stems from the building's reduction to the momentary comprehension of a human being. Distant reading of objects could be structured on cyclic symbiosis such that entities are considered potential symbionts in a relationship where their roles continuously evolve to create alternative solidarities. Thus, assigning qualities stuck in a specific moment of human perception is meaningless. To overcome the artist-centric structure of other artworks and put objects at the centre of discussion, which provides spaces of improvisation where symbiosis can emerge, as Harman says (2017), metaphors are needed. Unique contributions of the beholder, including interpretations and appropriations, occur from creating artwork by depicting realities as compound entities, such as imagining a sea as wine-dark rather than a literal interpretation, such as intensely dark.

While other artworks are finalised to a point, and their boundaries and restrictions are roughly determined, architectural objects live a more vivid symbiotic life in which their presupposed qualities change over time. In architecture, the mentioned metaphor method, which places the beholder at the centre of discussion, differs because of this distance. Along with the creation of secondarily improvised thoughts and imaginations in the artwork, the creation of lively spatial solidarity with embodied narratives is unique to individuals yet collective to the memory as they are experienced with and through other objects in cooperation. In this context, the precise determination of its aspects is doomed to fail. Unlike in other art forms where the meaning of a gap can be speculated on secondarily without affecting it temporarily, the potential to be affected by its beholders is unique to spatial installations such as architecture.



Figure 3. *The Hiroshima Peace Memorial (Genbaku Dome) [http-1].*

With the inclusive spectrum of societal objects, every symbiont that is creating life cycles of space has its inner value, and this value cannot be compared in terms of quantitative qualifications as in a hierarchal assessment. The most dramatic effect on shaping spatial entity can stem from a single actor in a collaborative interaction, such as in a war or a natural disaster, or a group of actors. A person or a dog, a plant or a table, or an unexpected event such as global climate change, migrations, genocides, or nuclear accidents could ephemerally and profoundly affect the state of a space. Therefore, all aspects of symbiosis, whether human or not, should be evaluated equally. As Harman underlines (2017), the most transformative changes in our lives, as well as in the life cycles of space in this study's case, emerge within weak and distant relations that create an emergent gathering named solidarity of symbiosis. With this method, strong connections among numerous entities, which will be resolved as time changes and new problems occur, are built up. Failures, as Harman's words, and impasses would generate different solutions in and on spaces. These disturbances would create natural overlaps and palimpsests from the beginning of its initial phase (Figure 4). This situation contrasts with conscious alterations and transformations in space, which are viewed in an absolutistic canonical way of thinking.

The cycle of war or disaster, one of the most influential events in a lifetime, could positively and negatively alter space in terms of spatial solidarity. In most cases, it could either

result in the destruction and annihilation of societal objects, in a bombardment or nuclear attack in a city where all actors are eradicated. In some cases, a symbiotic temporal and irreversible change in the essence of a building could be emerged, where an apartment can be subject to a natural cyclic use as a barrack of resistance or a zero-point of significant events. Similar to the Hiroshima Peace Memorial (Genbaku Dome) (Figure 3), one of the remaining buildings after the explosion is reminiscent of the war as a reminder of failures. In the latter case, the current cyclic phase of a symbolic yet collective building could be a place to be appropriated by nonhuman objects during the war. In that case, inanimate societal objects' physical standing and gathering are unravelled in a long-spanned and discontinued way of spatial solidarity where the objects of humans belatedly participated and played a role in it. It was still a place of spatial solidarity before its current state was rediscovered after the war. Therefore, the subsequent involvement of human factors made the temporal structure more profound and exclusive in terms of being a memorial to a disaster that directly stemmed from human activity. This traumatic example demonstrates that even when the human object is absent from some phases of space, in other words, without a human-centred attitude toward space, it is still possible to think of it as a place of gathering, and thus in an object-oriented manner. Because of its discontinuous impact on the building's broader and daily functions, the war may appear as an unexpected and weak link transforming its canonical function by destroying the entire environment. In this sense, it can be suggested that cyclic phases of space cannot be reduced to the ephemeral notion of reuse, where the spatial service to humans exhausts its extent and demands new functions to be employed and exploited. On the other hand, in the case of Genbaku Dome, architecture cannot be seen as another tool since there is no literal use of a building in the sense of its highly layered time compared to humans.

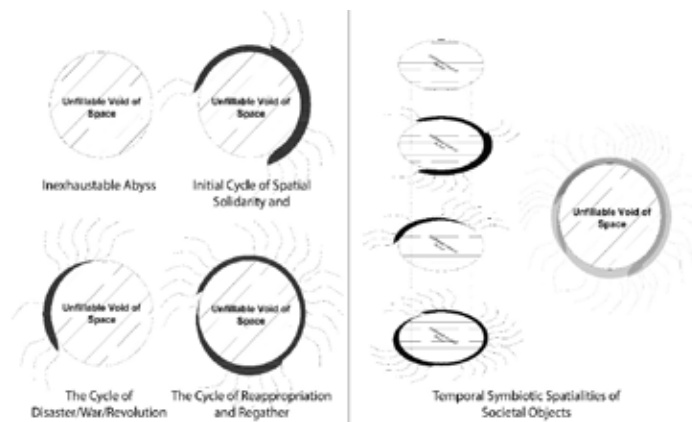


Figure 4. *The Spatial Cycle Model of Solidarity with Symbiosis.*

A space's family of cyclic forms could include nonhuman phases. The human's inability to conceive and observe some long phases, or the absence of its appearance in some cycles, does not imply that these profound interactions only occur once humans see them. Even though the human being is the one who generates concepts like solidarity, symbiosis, and meanings, acts of these entities can emerge independently from the seizure of thought. The existence of humans in this specific moment of the event has a profound post-factum impact, as in the case of Genbaku Dome. As a result, the critical point in spatial solidarity is not a literal taxonomy or categorisation of human-centred functions, uses, reuses, and forms as if all its potential is crystalised at a given epoch. Nor the most prominent part of solidarity is not the human's dynamic movement and intelligent power, reducing all reality to its fundamental aspects.

Nevertheless, cyclic phases of collective appropriation of spaces do not presuppose privileges for one entity over another. Alexander's model of an open society (1965) is different from hybridised and dynamically continued overlaps of symbiosis. These interactions temporarily make room for various other cycles, bifurcations, and obstructions (Figure 4) rather than the creation of a compressed (in the sense of a human's limited perception of time), fixed, and literal image of the built environment. One could consider alternative ways of understanding architecture, free from canonical narratives, by adopting an object-oriented approach to space that emphasises the solidarity of societal objects. It is a methodology shaped through flaws and the impossibility of total completeness of space. This approach provides a new point of view contrary to naming a building through the function of a temporal or initial cycle, reducing its potential and reality to a literal "bundle of qualities" (Harman, 2022), leaving no room for thinking about it from an antagonistic perspective.

CONCLUSION

Seeing the world as a place to be in a linear progression to reach an anthropocentric goal and, thus, shaping it with anthropometric measures and calculations creates an illusion of perfect cohesion where every single entity lives in a harmonious and non-conflict way. Imagining a utopian tranquillity where every aspect of reality is sorted out, categorised, and fixed into a foreseeable structure reduces Earth's dynamic and vast characteristics to a simple and one-sided mechanism serving human beings. In space, this linear understanding of reality has been done through the typology of architecture, where spatiality is reduced to categories based on form or function and defined through only its initial cycle. The main spatial focus is substantially on its construction and design phase, where

the essence of architecture is thoroughly represented and expressed. According to the approach, creating a narrative of space as a service provider to humans, materialisation would be the last phase of design. After that, the progression of spatiality would reach its final point, and cohesion is constituted. Even if it is true that most aspects of works could be expressed, sticking to literal narratives of humans where the human is at the centre of reality, an unfillable void of space antagonises all this repression.

Alternatively, through an object-oriented way of understanding spatiality, it is possible to overcome canonical concepts, fundamental categories and abstract ideas of being and to be in solidarity with every social entity in the shared space environment. It is suggested that the cycle model of spatial solidarity, where discrepant objects have symbiosis, creates a reconciliation. This cooperation, where no entity has a higher hierarchal level than another, removes the linear understanding of spatiality through a single lifecycle. Instead of solely focusing on the current state of space through the human glance, the cycle model argues the possibility of making room for the creation of bifurcations, obstructions and several lifecycles of actors creating solidarity.

As a term, the cyclic journeys of space differ from reuse (as a way to see space as an endless tool), generating solidarity without any repression or orientation of exterior actors such as grand terms or goals. Thus, with space's failure and impasse, it could focus on interactions and relations of entities generating non-hierarchal spatial production, thus creating awareness towards the possibility of lifecycles with nonhuman symbionts, such as in the Genbaku Dome. It makes an analysable system where various phases of space could be questioned and studied through time lapses of symbiotic relationships. It is an alternative to event-based schemes that only focus on crisis points at a specific time and with an ambiguous and ambivalent structure that cannot be modelled with the system. Also, it is hard to suggest concrete methodologies to theorise symbiotic spatial relationships and the solidarity that occurs in reconciliation with the unfillable void of space rather than an attempt to get rid of it. Cycle space models generate an alternative view of architecture, emphasising the obstruction of disparate entities and creating more potent and suitable structures, replacing the older phase of past actors. Contrary to models which see space as complex and non-hierarchal yet fixed on one cycle, this model makes room for possibilities of more complex interactions and connections of actors in a shared environment.

REFERENCES

- Abdul Rahim, A. and Abu Hassan, F. (2012). Study on Space Configuration and Its Effect on Privacy Provision in Traditional Malay and Iranian Courtyard House. *International Proceedings of Economics Development & Research*. 42, 115–119.
- Alexander, C. (1965). *A City is Not a Tree*. Sustasis Foundation, USA.
- Alexander, C., Ishikawa, S., and Silverstein, M. (1977). *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. Oxford University Press, New York, USA.
- Alexander, C. (2002). In *The Nature of Order: The Phenomenon of Life*. The Center for Environmental Structure, Berkeley, CA.
- Alexander, C. and Eisenman, P. (2004). Contrasting Concepts of Harmony in Architecture: The 1982 Debate Between Christopher Alexander and Peter Eisenman. *Katarxis*, (3). Retrieved from <http://www.katarxis3.com/>
- Braidotti, R. (2011). *Nomadic Theory: The Portable Rosi Braidotti*. Columbia University Press, New York, USA.
- Curtis, B. (2002). Public education and the manufacture of solidarity. *Histoire sociale/Social History*, 35(70), 447–468.
- Daskalaki, M. and Kokkinidis, G. (2017). Organising solidarity initiatives: A socio-spatial conceptualisation of resistance. *Organization Studies*, 38(9), 1303-1325.
- Daskalaki, M. (2018). Alternative organising in times of crisis: Resistance assemblages and socio-spatial solidarity. *European Urban and Regional Studies*, 25(2), 155-170.
- Groat, L. N. and Wang, D. (2013). *Architectural Research Methods*. Wiley, USA.
- Harman, G. (2017). *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*. Penguin Books, London, UK.
- Harman, G. (2022). *Architecture and Objects*. The University of Minnesota Press, USA.
- Kalb, J. (2014). Life in design: Christopher Alexander and the nature of order. *ArchNet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 8(2), p. 94.

- Kim, M. J., Park, S. Y. and Wang, X. (2015). A conceptual framework of immersive shared environments emphasising social interaction. *ArchNet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 9(3), p. 45.
- Lane, B. M. (2007). *Housing and dwelling: perspectives on modern domestic architecture*. Routledge, Abingdon, p. 467.
- Moretti, F. (2005). *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for Literary History*. Verso, UK.
- Moretti, F. (2013). *Distant Reading*. Verso, UK.
- Morton, T. (2017). *Humankind: Solidarity with Nonhuman People*. Verso, UK.
- Özen Eyüce, E. (2016). Allure of the crystal: myths and metaphors in architectural morphogenesis. *ArchNet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 10(1), 132-142.
- Raviz, S. R. H., Eteghad, A. N., Guardiola, E. U. and Aira, A. A. (2015). Flexible housing: The role of spatial organisation in achieving functional efficiency. *ArchNet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 9(2), 65-76.
- Sanya, T. (2016). Participatory design: An intersubjective schema for decision making. *ArchNet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 10(1), 62-74.
- Stevens, Q. (2018). Temporary Uses of Urban Spaces: How Are They Understood As 'Creative'?. *Archnet-IJAR: international journal of architectural research*, 12(3), 90-107.
- Wan, Q. and Blas, S. M. (2021). Architecture as device: Estrangement theory from literature to architecture. *Frontiers of Architectural Research*, 11, 1-12.
- Wind, E. (1963). *Art and Anarchy*. Northwestern University Press, UK quoted by Moretti, F. (2013).

Internet References

http-1: <https://whc.unesco.org/en/list/775/gallery/> (accessed 7 February 2023).

TEKNOLOJİ, EKOLOJİ VE SANAT BAĞLAMINDA SÜRDÜRÜLEBİLİR FAYDALI SERAMİK TASARIMLAR

• Doç. Dr. Betül AYTEPE SERİNSU*

ÖZET

1987 yılında temeli atılan sürdürülebilirlik kavramı 37 yıl geçmesine karşın etkisini geliştirerek devam ettirmektedir. Yaşam kalitesini ekonomik ve ekolojik biçimde artırmaya yönelik çözüm odaklı sürdürülebilir arayışlar, toplum ve doğa için faydalı bir amaca dönüşmektedir. Küresel dönüşüm ile sürdürülebilir kalkınmaya destek vermek, insanların yaşam biçimlerini değiştirmelerine yardımcı olmak yeniden yapılanmaya katkı sağlamak açısından günümüzde gerekli hale gelmiştir. Doğanın sinyal vermeye başladığı günümüzde, çevre bilincini-yaşam kalitesini artırmak ve toplumsal yapıda farkındalık oluşturmak için pek çok disiplinde araştırma geliştirme çalışmaları yürütülerek faydalı ürün tasarımları oluşturulmaktadır. Sanatsal-teknolojik odaklı ortaya konulan sürdürülebilir ve kullanılabilir ürün çıktılarına artık sıkça rastlamaktayız. İyi bir tasarım; araştırma, analiz, sezgi ve ihtiyaca göre planlanmakta ve nihai olarak uygulamaya dökülen bir süreci kapsamaktadır. Ayrıca sürdürülebilir tasarım, faydalı tasarımın alt grubu olup az malzeme ve enerjiyle daha fazlasının yapılabilmesini sağlamaktadır. Araştırmada, sürdürülebilirlik ve sürdürülebilir tasarım hakkında literatür taraması yapılmış olup farklı disiplinlerde çalışan tasarımcıların konu üzerine yaptıkları ekolojik tasarımlar, uygulama ve ürünler örneklerle aktarılmıştır. Diğer başlık altında ise, sanat-bilim-teknoloji-estetik-endüstri birlikteliğinden oluşan ekolojik, çevreci seramik tasarım ürünlerine yer verilmiştir. Bu doğrultuda seramiklerin yapılaş amacı, çıkış noktası araştırılarak örneklerle açıklanmıştır. Araştırmanın günümüz tasarımcılarına yeni bakış açısı kazandıracağı ve gezegenimiz için faydalı projeler yapılabileceği yönünde yol gösterici özelliğe sahip olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Teknoloji, Ekoloji, Sürdürülebilirlik, Sanat ve tasarım.

* Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, betul.aytepe@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-6853-9219

SUSTAINABLE AND USEFUL CERAMIC DESIGNS IN THE CONTEXT OF TECHNOLOGY, ECOLOGY AND ART

• Assoc. Prof. Dr. Betül AYTEPE SERİNSU*

ABSTRACT

The concept of sustainability, the foundation of which was laid in 1987, continues its effect by its ongoing development even after 37 years. Solution-oriented sustainable pursuits to increase the quality of life both economically and ecologically turn into a beneficial purpose for society and nature. Supporting sustainable development by global transformation and helping people change their lifestyle has become a necessity today in terms of contributing to restructuring. Today, since nature has been sending alert signals, useful product designs are created by conducting research and development studies in various disciplines to increase environmental awareness-quality of life and raise awareness in the social structure. Nowadays, we frequently come across with sustainable and usable products that are created with an artistic-technological focus. A good design is planned compliance with research, analysis, insight, and necessity, and ultimately covers a process that is put into practice. In addition, sustainable design is a subgroup of useful design and enables more outcome with smaller amount of material and energy usage. In this research, a literature review on sustainability and sustainable design has been made and ecological designs, applications and products made by designers working in different disciplines on the subject matter are presented in examples. In the following title, ecological, environmental ceramic design products that consist of a combination of art-science-technology-esthetic-industry are also included. Accordingly, the outcome purpose of ceramics is studied through searching into its starting point, then clarified with samples. It is believed that this research will bring in a new perspective for today's designers and lead a guiding role in respect that advantageous projects can be designed for the benefit of our planet.

Key Words: *Ceramics, Technology, Ecology, Sustainability, Art and design.*

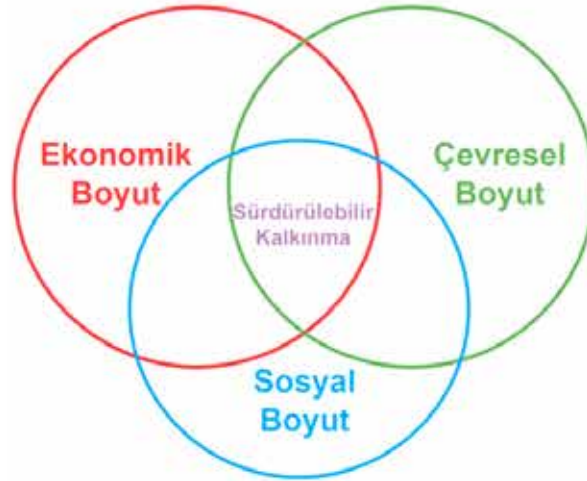
* Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramic and Glass, betul.aytepe@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-6853-9219

1. GİRİŞ

Tasarım denilince akla ilk gelen estetik olsa da işlevsel ve teknik tasarımlar hayatı kolaylaştırmanın arayışına her geçen gün kendini daha fazla kaptıran insanoğlu için aynı cezbediciliği taşır (Karaaslan, 2019, s. 490). Buluş ve tasarım arasında önemli bir farklılık olmasına karşın tasarımcıların sık sık buluş yaptıklarını vurgulayan Pye (aktaran Hasdoğan, 1996, s. 23); buluşun bir prensibin keşfedilme süreci, tasarımın ise o prensibin uygulama süreci olduğunu ifade etmektedir. Bu açıklama doğrultusunda, bir tasarımcıya önemli görevler yüklenmektedir.

Tasarımcılar tarafından projelendirilen pek çok ürün, kullanım açısından devamlılığını sağlayabilirken bir kısmı popülaritesini kaybetmesi, üretim maliyetinin artması, ergonomik olmayışı gibi nedenlerden dolayı sürdürülemez hale gelmiştir. Sürdürülebilirlik, sürdürülemezlik kelimesinden doğmuştur da denilebilir. Devamlılığı olmayan ürünlerin yerine ihtiyaca göre ekosistemin güvenliğini düşünerek bütüncül-yararlı-duyarlı tasarımların ortaya konulmasıyla sürdürülebilirliğe günümüzde daha fazla önem vermeye başlanmıştır.

Sürdürülebilir kalkınma terimi Birleşmiş Milletler tarafından 1987 yılında “Ortak Geleceğimiz” adıyla çıkan Dünya Çevre ve Kalkınma Komisyonu raporunda yayınlanmıştır. Bugünün ve gelecek kuşakların gereksinimlerini ödün vermeden karşılayan kalkınma olarak ifade edilen sürdürülebilirlikte; ekonomik, çevresel ve sosyal açıdan yenilikçi, sağlıklı, çevreci yaşamın ve tasarımların bütüncül olarak değerlendirilmesi hedeflenmektedir (http 1), (Şekil 1).



Şekil 1. Sürdürülebilirliğin üçayağı (http 2).

Sürdürülebilir kalkınma, bugünün ve geleceğin gelişimini güvence altına alacak şekilde hareket etmeyi hedefler, bu da doğal kaynakları tüketmeden, gelecek nesillerin ihtiyaçlarını karşılama imkânına zarar vermeden mümkün olmaktadır (http 1). Ekolojik, düşük maliyetli, az enerji tüketimli, üretim esnasında kirliliğe sebep olmayan güneş ışığı-rüzgâr gibi doğal kaynakları kullanarak ürünü imal etmek sürdürülebilir iyi tasarımın ölçütleri arasındadır. Serdar (2023), Ekolojik tasarım tanımını çevre sorunlarının kaynağını eleştiren, tasarım ve üretimin düşünsel ve pratikteki yanlışlarına bağlayan, sorunların çözümü için doğa ile olan ilişkiyi yeniden sorgulayan tasarım yaklaşımı olarak ele almaktadır. Ekolojik sanat, eko tasarım, çevre sanatı, arazi sanatı, doğa sanatı gibi başlıklar son yıllarda ilgi görmeye başladı. Kalite, maliyet, güvenlik, pazarlama süreçlerinin entegre edilmesi, üretilmesi planlanan ürün için gerekli olan hammaddenin çıkartılmasından, fonksiyonel bir ürüne dönüşmesine ve kullanım sonrası evrelerine kadar tüm döngünün planlanarak henüz tasarım aşamasında çevreye zarar vermeyecek şekilde önceden düşünülmesi sürdürülebilir faydalı ürün tasarım kriterleri arasında yer almaktadır (http 2). Tasarımın nicelikten niteliğe doğru hareket etmesi ve uzun vadeli verimli planlamaların yapılması önemlidir.

Sürdürülebilirlik, genellikle organik veya doğa üzerine bir kavram olarak düşünülmektedir ancak disiplinler arası çok yönlü alanları kapsayacak kadar geniş görüşü içermektedir. Çevre dostu olan sürdürülebilirlik, sağlıklı yaşamın kapılarını açmak için kitlesel ve bölgesel projelerle yapıcı adımlar atılması yönünde pek çok inceleme, araştırma ve çalışmayı ön görmektedir. Her ne kadar dünya genelinde bu farkındalığın gecikmiş olduğu düşünülse de biz insanların ekosisteme zarar verdiği düşüncesinden rahatsız olma duygusunu bireylere benimsetmek; gelecek kuşakların yaşamını ve canlılar topluluğunu teminat altına almak için güven sağlayabilecektir. Bu bakış açısıyla yola devam edilecek olursa, insanlık için küçük ancak gezegenimiz için büyük yatırımlar yapılmış olacaktır.

McDonough ve Braungart (2013), gezegeni yalnızca kendimizden korumamalıyız, aynı zamanda gezegeni iyileştirmek için faaliyetlerimizi yeniden tasarlamalıyız düşüncesini vurgulamaktadır. Yazarlar; insanların kirlilik değil, tasarım sorunu yaşadıklarını ifade ederek ürün, araç, mobilya, ev, fabrika, şehirlerin vb. en başından daha akıllıca tasarlanması gerektiğini böylece atık, kirlilik veya kıtlık terimlerinin düşünülmesine gerek kalmayacağını, iyi tasarımın bolluğa, sonsuz yeniden kullanıma ve zevke izin verdiğini belirtmektedir. Milani, (aktaran Stelzer, 2004, s. 39), atık gibi yan ürünlerin kullanılmaz hale gelmesi nedeniyle ekonomik ve kirlilik açısından zararın çoğalacağını belirtirken, sürdürülebilir tasarımla tüm yan ürünlerin yeniden kullanılabilmesinin verimliliğe olumlu katkı sağlayacağını savunmaktadır. Sürdürülebilirlik konusu genelde üretim bazında ele alınmakta ve sosyal sorumluluk ile çevre bilincini artırma yönünde vurgular

yapılmaktadır. Tüketicilerin de ürün seçerken gezegene en az seviyede zarar veren veya hiç vermeyenleri tercih etmesi ve bu farkındalığı kitlesel biçimde oluşturarak önemli ölçüde katkı sağlaması beklenmektedir.

Arapoğlu ve Hakan (2023, s. 153), tüketicilerin çoğunun günümüzde ekoloji ve enerji israfı konusunda bilinçlendiğini, bu durumun ürün tasarımında ilkelerin değişimine katkı sağladığını ifade etmektedir. Elektrik ya da başka bir enerji kaynağına bağlı kalınmaksızın yalnızca malzeme özellikleri ile işlevsel ürünler tasarlayabilmenin bir kıstas haline geldiğini belirtmiştir.

Yenilenebilir kaynaklarda, çevre dostu, geri dönüştürülebilir, ekonomik olan, birden fazla fayda getirilebilir tasarımların tercih edilirliliği çağımızda önemsenmeye başlamıştır. Sağlıklı yaşanabilir bir dünya için kirliliğe neden olmayan, tek kullanımlık plastikten arındırılmış, gezegene zarar vermeyen “İklim Olumlu Ürünler” üretme çabasını vermek önemlidir (http 3). Bu yaklaşım, tasarım boyutunu ve sürdürülebilir tasarımı birinci derecede ilgilendirmektedir. Örneğin kuruduğu zaman kendiliğinden dağılabilen su şişeleri, sosa dönüşen çözünebilir ambalajlar, güneş panelleriyle elektrik üretilen ve yağmur suyunu biriktirebilen binalar, rüzgâr türbinlerinin yapıya monte edilmesiyle enerji tüketimine katkı sağlayan gökdelenler ya da doğal liflerden üretilmiş sandalyeler gibi pek çok faydalı tasarımın sürdürülebilirliğe önemli ölçüde katkı sağladığı görülmektedir.

Sürdürülebilir tasarımda ve üretimde materyallerin yerel kaynaklardan kullanılması, ürün-süreç ilişkisi boyutunda geri dönüşüme uygun olması, yeni üretim tesislerinin doğayı taklit edecek (biyomimik) şekilde tasarlanması, ürünlerin kullanımının bireysellikten uzak, çoklu kullanıma hitap etmesi gibi önemli unsurlar yer almaktadır (http 4). Sanatçılar açısından bakıldığında, sürdürülebilir tasarım ve uygulama, teknoloji ile teknik bilginin birlikteliğiyle ortaya konulan estetik çıktılardır. Günümüzde atıkların kullanılarak geri dönüştürüldüğü, ergonomi, ekoloji, yenilebilir enerji gibi pek çok disiplini içine alan sanatsal yorumlamalarla faydalı tasarım gerçekleştirilebilmektedir.

Çevre kirliliği, iklim değişikliği gibi olumsuz nedenlere dikkat çekmek için performans dayalı ekolojik sergiler sanatçılar tarafından açılmaktadır. Ayrıca sorunları ortaya koymak için seyirci gerektirmeyen performatif sanat olarak bilinen sergileme biçimleri yapılmaktadır. Performanslardan kalan giysi, fotoğraf, video, ses, eser gibi çıktılar sonrasında sergilenen ve izleyiciyle buluşturulmaktadır (http 5). Bitkiler sadece ilham kaynağı değil, aynı zamanda organik biçimleriyle sanatçıların eserlerinde esin kaynağı olabilmektedir.

Doğal yaşamdan uzak olursa bile yanınızda kalacak günlük nesnelerin içinde yeşerebilen

tekstil ürünler; Jacob Olmedo tarafından tasarlanmıştır. Oluşturduğu koleksiyonda kullandığı hidroponik kumaşlar, bitki dikmek ve büyütmek için özel olarak geliştirilmiştir (Görsel 1).



Görsel 1. Hidroponik kumaş üzerine buğday çimi (<http> 6).

Kavramsal bir konu üzerine giden tasarımcı; çevresel zırh olarak ifade ettiği ekolojik tekstil tasarımında kumaşların üzerinde buğday çimi yetiştirmiştir (<http> 7). Olmedo, kitlesel türlerin yok olması ve iklim değişikliği ile mücadele eden yeni bir çağda yaşadığımızı ifade ederek insanları, doğal dünyayla bir araya getirmenin yolları arasında kumaşı bitkilerle buluşturarak, yaşayan giysiler elde etmeyi hedeflemiştir (<http> 6). Moda tasarımında, kumaşla bitkilerin bir arada kullanıldığı canlı giysiler tasarlamak gerçeklikte kolaylıkla rastlanılan yaklaşım olmamakla birlikte; temiz oksijene sahip olabilmek ve farkındalık oluşturmak için tohumların kumaşların arasında yetiştirilmesi, giyilebilir bahçeler elde edilmesi fikri önemli mesajlar vermektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Çimlendirilmiş hidroponik kumaş ve tekstil tasarımı (<http> 6).

Amerikalı tekstil tasarımcısı Elizabeth Esponnette, Çiya tohumlarından filizlendirdiği giyilebilir yelek projesi ile doğayla bütünleşen ekolojik tasarımlar üzerine çalışmıştır. Öyle ki, yeşillenen bitkilerin arasında salyangozlar da yaşamlarına devam edebilmektedir (Görsel 3). Bazı canlılar tek başlarına besin ihtiyaçlarını karşılayamadıkları için başka canlılarla birlikte yaşarlar. Bu şekilde iki farklı tür arasında beslenme

yönüyle bir alışveriş etkileşimi gerçekleşir. İki organizmadan birinin ya da ikisinin canlılığını sürdürmesi için birlikte bulunmalarına simbiyoz (birlikte yaşam) denir (http 8). Espoulette, yekek bitkileri ile insanlar arasındaki simbiyotik ilişkiyi düşünerek yekek büyüyen bitkilerin karşılıklı fayda sağlayacağını kendi felsefi anlayışıyla yorumlamıştır (http 9).



Görsel 3. Çiya tohumlarıyla filizlenen giyilebilir yekek (http 9).

Toprak, çim tohumu ve su karışımından hazırlanan kombinasyonun, günümüz teknolojilerinden 3 boyutlu yazıcı aracılığıyla şekillendirilmesi fikri, tasarım ve üretim boyutu açısından farklı bir yöne evrilmeyi sağlamıştır. Yazıcının tüpüne yerleştirilen karışım, bilgisayar programında hazırlanan tasarım doğrultusunda yazdırılarak istenilen form şekillendirilmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Üç boyutlu yazıcı ile ekolojik tasarım (http 10).

Yeşil yazıcı olarak adlandırılan cihaz aracılığıyla ortaya konulan canlı tasarımlar, sanat, teknoloji ve doğayla bütünleştirilmektedir. Karışımın forma dönüşmesinin ardından sulama işlemi başlamaktadır ve tohumlar suyla buluştuğunda, formun kendisi yeşile dönüşmektedir (Görsel 5). Projenin amacı doğaya ve yeşile olan önemin vurgulanmasıyla her yerde bitkilerin yetiştirilebileceğini göstermektir.



Görsel 5. Üç boyutlu yazıcı ile ekolojik ürünler (http 11).

Üç boyutlu yazıcı mantığıyla uygulaması gerçekleştirilen bir diğer proje ise, “Bir Binayı Büyütmek” olarak adlandırılmıştır (Görsel 6). Ekolojik yeniliği destekleyebilecek nitelikte olan bu araştırmanın amacı mimari yapıların yeşillendirilmesidir.

Toprak malzemenin içine karıştırılan tohumlar, yazıcının haznesine yerleştirilerek, şekillendirme tamamlandıktan sonra sulama yapılmakta ve tohumların filizlenmesi sağlanmaktadır. Duvarlar yeşillendikten sonra toprağın iç kısımları köklerle dolmaktadır. Böylece kendi içinde yeni ve güçlü bir malzeme ortaya çıkmaktadır. Proje; beton ve çelikten yapılmış binalar yerine, yapısal eleman olarak yerel toprak ve kökleri kullanan bir alternatif mimariye çözüm aramaktadır. Dünya ekolojik bir krizle karşı karşıyayken, endüstriyel ve yerel olmayanların kullanımının giderek artması nedeniyle üç boyutlu baskıya uygun yeni bir malzeme geliştirilerek floranı tasarım sürecine entegre etmek için bu proje yeni bir yaklaşım olarak karşımıza çıkmaktadır (http 12).



Görsel 6. Üç boyutlu yazıcı ile ekolojik mimari yapı uygulama süreci (http 13).

Sürdürülebilirliğe önemli derecede katkı sağlayabilecek çalışmalardan biri, organik mutfak atıklarının kompostta çevrilerek kille ve toksik olmayan bağlayıcılarla karıştırılması sonucu ortaya çıkan biyomateryal malzemedir. Elle veya kalıpla şekillendirildikten sonra kurutulmaktadır. Bir çeşit oyun hamuru mantığıyla düşünülerek üretilen kompost kil, bahçede bitki yetiştirmek, iletken özelliğini incelemek, elle şekil vererek bireylerin tasarım yapmasını sağlamak gibi amaçlar doğrultusunda laboratuvar araştırmaları yapılmıştır. 200 dereceye kadar ürünü sterilize etmek için fırınlama yapılmış ve çok sağlam olmamakla beraber mukavemet de kazandırılmıştır (Görsel 7).



Görsel 7. Biyomateryal malzeme ile deneysel uygulamalar (http 14).

Ahşap malzemeyle tasarlanan ekolojik eşyaların ilham kaynağının Redwood ormanları olduğunu dile getiren tasarımcı Lentz, uygulamalarını yosunla birleştirerek gerçekleştirmektedir (Görsel 8). Ekolojik tasarımları takılardan oluşmaktadır ve bunun yanı sıra kemer tokası gibi farklı kullanım alanlarına yönelik ekolojik uygulamaları da bulunmaktadır.



Görsel 8. Ahşap üzeri ekolojik takılar (<http> 15).

Brezilya'da yaşayan Amerikalı yerli sömürge topluluklarından olan Tupi'lerin kültürlerinde tohumun önemli bir yeri bulunmakta olup, tohum anne ve köken anlamına gelmektedir. Bu anlam üzerinden yola çıkarak tasarlayan bir atölye, tohum halkası üretmiştir (Görsel 9). İçinde toprak ve tohumun yer aldığı yüzüğü takanların, canlı bir varlığın çimlenmesine katkı vererek, doğa ile bağ kurması amaçlanmıştır. Ayrıca bu tohum halkalarında aile köklerine inerek, geçmişi yaşatma ve anma inancı bulunmaktadır.



Görsel 9. Tohum halkası (<http> 16).

Ekolojik sorunları pek çok disiplin; sanat, tasarım, teknoloji ve uygulama boyutuyla gündeme taşımaktadır. Ayrıca kullanılabilir faydalı ürünler tasarlandığında, doğayı korumak adına sempatik bir yaklaşım oluşmaktadır. Faydalı tasarım tercih edilebilirliği artırmakta olup, taleplerin daha da üst seviyeye ulaşmasını sağlayabilmektedir. Araştırmanın asıl konusu olan sürdürülebilir ekolojik seramikler, tüm işlevselliği, estetikliğiyle aşağıda sunulmuştur.

2. SÜRDÜRÜLEBİLİR EKOLOJİK SERAMİKLER

Tasarımın, insanın nesnelere kurduğu en temel iletişim kipi olduğunu tanımlayan Tunalı (2004, s. 13), bu kipin bilgi, etik, estetik ve teknik kategoriler içinde kendini gösterdiğini ifade etmiştir.

Sanatçı ve tasarımcılar kültürle bağlantı kurarak geleneksellikten yola çıkıp güncel tasarımların ortaya konulduğu etik ve estetik değerler doğrultusunda, sürdürülebilir anlatılar benimsemeye başlamıştır. Bu anlatılar ekolojik faydalı tasarımlara dönüşerek sadece güzel veya estetik olmaktan ibaret değil, yapılacak nesnenin/çizimin kullanılış amaçları kapsamında işlevini, ergonomikliğini de yerine getirmesi yönünde projelendirilmektedir.

Tasarım, değişen insan ihtiyaçlarıyla ve doğal parametreler karşısında kendini yenilemektedir. Antik çağlardan bu yana insanın içinde olan ve genetik bir kod gibi benimseyemediği tasarlama isteği, yeni ihtiyaçlara ve estetik algılara göre yeni mekânları ve objeleri beraberinde getirir. Çağlar boyunca doğa ile etkileşimde bulunan insanlar, geçmişten gelen çevresel güdülerini tasarımlarına yansıtmayı, yeşili sürekli merkezine alarak kendisine daha sağlıklı mekânlar yaratmayı amaçlamıştır. Bu ekolojik döngünün yanında sürdürülebilirlik davranışsal, sosyal ve soyut anlamda varlığını gösterir (http 17). Bilim, teknoloji ve tasarım üçgeni tüm sorunlara farklı çözümler üretebilirken, yeni yaşanabilir bir dünya alternatifi bulunması oldukça zordur. Endüstriyel tasarımda sürdürülebilirlik anlayışını kabul ederek kullanmak ve bu bağlamda dünyanın geleceği için ekolojik tasarımın önemini hedefleyen çalışmalar üzerinde durulmalıdır. 2000’li yıllardan sonra sürdürülebilirliğin önemi artarak, tasarım konusu yeniden şekillenmeye başlamıştır. Tasarım bir problemi çözmektir ve uzun vadeli kullanıma sunulan sürdürülebilir olarak adlandırılarak insanlığa/çevreye hizmet edebilir hale gelmesidir (http 4).

Bir tasarımın-ürünün-yapının sürdürülebilir olması, estetik unsurların yanı sıra, uzun vadeli kullanılmasını sağlayarak faydalı hale gelebilmesidir. Ana hammadde kil olan seramik, piştikten sonra doğada uzun sürede parçalanarak çözünmesine karşın, doğal malzeme olması sebebiyle doğaya kimyasal zarar vermemekte, zehirli gaz salınımı olmamaktadır. Araştırmada seramik malzemeyle üretimleri gerçekleştirilen faydalı ekolojik tasarımlar, bu tasarımların uygulama süreci ve işlevleri araştırılmıştır.

2.1. Atık Suyu Temizleyen Seramik Rölyefler

Nüfusu en yoğun ülkelerden biri olan Hindistan’ın çevre kirliliğine çözüm bulunması amacıyla bazı girişimciler tarafından çeşitli projeler geliştirilmektedir. Biyomedikal mühendis ve tasarımcılar, atık suların temizlenmesi için ince oluklu modüler seramikten oluşan filtre üretimi yapmışlardır (Görsel 10). Shneel Malik tarafından yapraktan yola çıkarak tasarlanan modüller, yaprağın damarlarına benzer rölyef kanallardan oluşmaktadır. Bu kanalların içinde deniz yosunundan türetilen hidrojele asılı kalan jöle görünümü mikroskop altında algler bulunmaktadır (Görsel 11). Hidrojel, algleri canlı tutarak geri dönüştürülebilir hale getirmektedir. Alglerin bulunduğu kanallardan akan atık sular ise

ağır metalleri yakalayarak, yosun hücrelerinde depolamaktadır. Hücreler doyduktan sonra, alglerden oluşan yeni parti ile değiştirilmektedir (http 18).



Görsel 10. Atık suyun temizlemesi için seramik modüler filtreler (http 18).

Tekstil boyama ve kuyumculuktan kaynaklanan kirlenmiş atık suları kum çukurları veya nehirlere bırakmak yerine, atık su tanklarında biriktirip üretilen karoların üzerine akıtarak, kirli suları temizlemek çevreci bir yaklaşımdır. Yapılan bu araştırmada kirli su test sonucunda sudaki kadmiyumun on kat azaldığı gözlenmiştir (http 19).



Görsel 11. Mikro alglerden oluşan seramik modüler filtreler (http 19).

2.2. Elektrik Üretimi Yapılabilen Modüler Seramikler

Endüstriyel seramik üretim süreçlerinden biri olan alçı kalıp ve döküm yöntemiyle şekillendirilen modüler seramik formlar, dikey bahçe yapılmak üzere tasarlanmıştır. CNC tezgâhında şekillendirilen alçı kalıplara, döküm kili dökülerek seri üretim yapılmıştır (Görsel 12). Seramik modüllere, iletken karbon fiber ve süper emici polimer malzeme ile yosun yerleştirilerek doğal elektrik üretimi elde edilmiştir. Tasarımlar, yosunun kurumaması için güneşi ve ışığı az görebilecek eğimde yapılarak farklı açılarda şekillendirilmiştir. İlk pişirimi yapılmış ürünlerin çeşitli yerleri, yosunun nemli kalabilmesi için sırsız bırakılmıştır.



Görsel 12. Elektrik üretimi için CNC tezgâhında şekillendirilen modüler seramik üretim süreci (http 20).

Elena Mitrofanova ile biyokimyacı Paolo Bombelli tarafından tasarlanan projelerinin, bitkilerin doğal elektrik üreten gücünü kullanabilen cephe sistemi uygulamalarında alternatif bir örnek olabileceği ifade edilmektedir. Seramik duvar modüllerin içine yerleştirilen yosunların yanında yaşayan bir tür simbiyotik bakteri ile elektrik üretimi meydana gelmektedir. Yosun fotosentez yaptığında, ürettiği bazı organik bileşiklerin kökleri aracılığıyla aşağıdaki toprağa salınmakta ve bakteriler bu bileşiklerle beslenerek, onları bir dizi yan ürüne ayırarak serbest elektronlar ortaya çıkarmaktadır (Görsel 13). Yapılan bu araştırma ile yüksek voltta elektrik üretilmese de ölçümlerde 3 Volt enerji ortaya çıkmıştır. Bu sistemin yosunların yoğun olduğu kuzey bölgelerde, daha etkili kullanılabilceği düşünülmektedir (http 20).



Görsel 13. Seramik modüllere yerleştirilen yosun ve elektrik üretimi (http 20).

2.3. Seramik Evaporatif Soğutma Sistemi

Evaporatif soğutma, sıcak ve nem miktarı düşük olan bölgelerde etkisini gösteren, enerji tüketiminde ekonomik çevre dostu iklimlendirme sistemleridir (http 21). Bu sistemde, peteklerden hava geçişi ve suyun buharlaşması prensibiyle doğal bir soğutma elde edilebilmektedir. Bu düşünceden yola çıkarak günümüzde sanat, endüstri, teknoloji ve tasarım birlikteliğiyle seramik malzeme kullanılarak evaporatif soğutma üzerine çeşitli araştırma ve uygulamalar yapıldığı görülmektedir. Böylece daha pratik, kullanışlı, ekonomik ve doğal soğutma yolu ortaya konulmuştur. Mey ve Boaz Kahn, sırsız pişirimi yapılmış kil malzemenin içine dolan suyun buharlaşması yoluyla doğal bir soğutma elde ederek, Ecooler adını verdikleri projeleri ile ödül almışlardır. Mimari yapılarda hem dekoratif özellik taşıyan hem de işlevsel olan separatör görünümlü proje, doğa dostu ve sürdürülebilir bir amaç taşımaktadır.

Kahire'nin geleneksel evlerinin çoğunda tercih edilen bu eski sistem, sıcak iklimlerde yaşayan insanlar için hem ekolojik hem de yalnızca su kullanılarak serinlemeye imkân

veren sessiz ve masrafsız bir model olarak kullanılmıştır. Özellikle İslam mimarisinin etkisindeki formlardan tasarlanan birimler, nefes alan duvarlar olarak çok yönlü kullanım özelliklerine sahiptir (http 22). Şekillendirme sürecinde, endüstriyel seramik yöntemi olan alçı kalıplara döküm yapılarak üretilen birimler, sayıca çoğaltılarak ilk pişirimleri yapılmıştır. Suyun buharlaşabilmesi ve mekânı soğutabilmesi için modüller sırlanmıştır (Görsel 14).



Görsel 14. Evaporatif seramik modül üretim süreci (http 23).

Üretilen birimler metal bağlantılarla birleştirilmiş ve kapalı bir su sirkülasyon devresi ile içi boş seramik elemanlarından su geçişi sağlanmıştır. İslam mimarisinde doğal havalandırmayı engellemeden iç mekânı dışarıdan örten kafes sistemine mashrabiya denmektedir. Tasarımcılar bu iki geleneksel kavramı birleştirerek uygulamayı gerçekleştirmişlerdir. Her modül 33x33x2.7 cm ölçülerinde ve 550 ml kapasitelidir. Seramik bünden yavaş bir biçimde su çok ince damlacıklar yoluyla dışarı sızdığından; damlacıklar bulunduğu ortamda buharlaşarak alana nem yaymakta ve serinlik hissettirmektedir (Görsel 15). Su buharlaştığı için azalmakta ve seramik birimlerin içinde su devridaimi olmaktadır. Modüllerin her biri boşluklardan meydana geldiğinden ışık ve havayı geçirebilmekte, güneş ışığını kırarak gölge oluşturmaktadır (http 22).



Görsel 15. Evaporatif seramik modüllerin montajı (http 24).

2.4. Modüler Seramik Soğutma Sistemi

Geçmiş dönemlerde ve günümüzde pek çok bölgede terakotalar çok amaçlı kullanılmaktadır. Terakotalar, doğal bir soğutma özelliğine sahiptir. Ortadoğu'da geleneksel mimari yapılarda terakotalar soğutma ve havalandırma doğal sistemlerinde kullanılmaktaydı (Görsel 16).

Doğal soğutma sistemi oluşturarak istiflenebilir toprak kaplardan ve geleneksel İslam mimarisinden esinlenerek ortaya çıkarılan seramik cephe tasarımları; mekânın ruhuna, malzemenin doğasına uygun projelendirilmiştir. Bu konu üzerine çalışan Hirsh,

malzemenin kazandırdığı önemli özelliğin günümüzde geçerliliğini koruduğunu aktarmaktadır (http 25).



Görsel 16. Geleneksel mimari yapılar da terakota soğutma ve havalandırma (http 25).

Tasarımcı Batel Hirsh'in gerçekleştirdiği toprak rüzgârı adlı projesi, modüler seramik birimlerden oluşmaktadır. Dijital ortamda tasarlanarak 3B baskı yöntemiyle şekillendirilen her bir modülde kapalı ve açık alanlar bulunmaktadır. Birimler bir araya getirildiğinde, boş alanlardan doğal hava geçişi sağlanmış olmaktadır. Seramik modüllerin arasından geçen hava, mekân içerisine toprak malzemenin özelliği gereği serinleyerek girmektedir. Bunun yanı sıra, separatör özelliği ile güneş ışığı perdelenerek sıcaklık mekâna direk girmemektedir (Görsel 17).



Görsel 17. Batel Hirsh, "Toprak Rüzgârı" (http 25).

2.5. Seramik Mercan Resifleri

Deniz ve okyanuslarda kayalıklara, taşlara yapışarak yaşayan mercanlar renkli omurgasız hayvanlardır. Mercanlar, birbirlerine tutunarak su yüzeyine ulaşabilir ve bu uzantının olduğu görünüm mercan kayaları resifidir. Denizlerde meydana gelen kirlilik ve iklim değişikliği mercanlara zarar vermekte olup bilim insanları tarafından mercan nüfusunun azaldığı açıklanmaktadır. Hong Kong'lu deniz bilimciler ve mimarlar, mercanlara iklim değişikliğine karşı savaşma şansı vermek ve onların yaşam alanını yeniden inşa etmeye yardımcı olmak için resif görevi görebilecek pişmiş toprak karolar tasarlamışlardır.

Tasarımlar daha sonrasında 3B yazıcılarla şekillendirilerek üretimleri gerçekleştirilmiş ve 1125 santigrat derecede fırınlanmıştır. Tasarımlar, topografik harita gibi okunan ve mercanın doğal desenlerini taklit eden organik çizgi ve negatif boşluklardan oluşmaktadır. Toprak malzeme kullanılmasının nedeni, deniz organizmalarının gözenekli yüzeye rahat tutunabilmesini sağlamak içindir (Görsel 18). Proje ekibi, suyun altındaki 430 m²'lik üç farklı alana modüler seramik mercan resiflerini yerleştirmişlerdir ve iki yıl boyunca bu alanları gözlem altında tutacaklardır (http 26).



Görsel 18. Seramik mercan resifleri (http 26).

2.6. Toprak Sulamaya Yönelik Terakota Kaplar

Terakota, gözenekli yüzeye sahip olması nedeniyle suyu sızdırarak arıtabilmektedir. Mısır'da üretimi gerçekleştirilen koni şeklindeki sırsız terakotalar, toprağa dikilen bitkilerin köklerini sulamak için kullanılmaktadır. Yavaş sızan su, ekonomik bir sulama sistemidir (Görsel 19). Rami Halim tarafından tasarlanan bu sulama ekipmanıyla içine konulan 20 litre suyla etrafında bulunan 6 ila 8 bitkiyi bir aya kadar besleyebilmektedir. Üst kısmında yer alan su pompaları ile içine su doldurulabilmektedir. Toprak içine gömülü olmayan üst parçadaki yüzey ise sırlıdır. Böylece suyun dışarı buharlaşması engellenmiştir.



Görsel 19. Bitki sulama için su pompalı terakota kaplar (http 27).

Aynı mantıkla tasarlanmış bir diğer uygulamada pompa ya da hortum bulunmamaktadır. Su doldurulduktan sonra buharlaşmaması için terakotaların kapakları kapatılmaktadır ve azaldıkça içine su ilavesi yapılmaktadır (Görsel 20).



Görsel 20. Bitki sulama için kapaklı terakota kaplar (http 28).

Basit bir mantıkla tasarlanan bu uygulama ile toprağa gömülen içi su dolu terakotalara bitkilerin kökleri yönelmekte ve zamanla terakotanın yüzeyine kökler yapışmaktadır. Suya ihtiyaç duyan bitki kökü, gözenekli bünyeden sızan suyu çekerek canlı kalmaya devam etmektedir (http 29).

2.7. Silisyum Karbür Köpük Filtre

Geleneksel yöntemlerden yola çıkılarak tasarlanan sürdürülebilir soğutma sistemi olarak ortaya konulan proje, çevre dostu olarak nitelendirilmektedir. Dünya çapında kullanılan elektronik soğutma sistemleri, iç mekânları soğuturken çıkardıkları gaz nedeniyle gezegeni ısıtmakta ve önemli zararlara uğratmaktadır. Silisyum karbür köpük filtre olarak tanımlanan yüksek mukavemetli bünyeler; metalürji alanlarında sıvı metal filtrasyonu olarak kullanılmakta olup, silisyum karbür, zirkonya veya alüminadan elde edilen farklı gözeneklerden ve şekillerden oluşmaktadır (Görsel 21). Çeşitli firmalar tarafından üretilen bu ileri teknoloji mühendisliğini kapsayan filtreler metal, demir, çelik sanayi sektöründe tercih edilmektedir.



Görsel 21. Silisyum karbür köpük filtre (http 30).

Seramik bileşenler termal şok, aşınmaya karşı yüksek dirence sahip özelliği ile su işleme ve arıtma endüstrisinde ayrıca çevre teknolojisinde oldukça elverişlidir. Korozyona karşı dirençli oldukları için geri dönüşüm sürecinde atıkların taşınmasında ve ayrıştırılmasında iyi bir seçimdir. Endüstriyel atık suların su filtrasyonu ve arıtılması için seramik membranlarını geliştirirken bu özellikten yararlanarak, çevre dostu bileşenler

üretilmektedir (http 31).

2.8. Hava Temizleme Özelliğine Sahip Terakota

Hava temizleyici özelliğiyle ön plana çıkan ve içinde bitki yetiştirilebilen damlama su sistemine sahip terakota kaplar oldukça estetik, pratik aynı zamanda işlevsel bir tasarımdır. Elektrikle çalışan fan sayesinde oda atmosferindeki hava, bitkinin dikildiği topraktan geçmekte ve bu filtreleme sayesinde bulunduğu alanın havasını temizlemektedir (Görsel 22).



Görsel 22. Hava filtre özelliği olan terakota saksı (http 32).

Tasarımcılar tarafından sağlıklı yaşam adına yapılan faydalı projelerin sayısı oldukça fazladır. Gelecekte de ekolojik bilinç arttıkça, ihtiyaçlar doğrultusunda bu tür ürünlerin oluşturulmasına devam edilecektir. Ekosistem ve tüketiciler için düşük maliyetli, yüksek fayda getirisi olan kullanılabilir tasarımların üretilmesi günümüz koşullarında yoğunlukla tercih edilebilir hale gelmeye başlamıştır. Araştırma kapsamında, teknolojinin sanatla ve ekolojile birleşerek seramik alanında yapılmış faydalı tasarımların sürdürülebilirliğe katkısı yönünde yapılmış olan uygulamalar örneklerle aktarılmıştır.

SONUÇ

Tüketimin altın çağındayken, alternatifi olmayan gezegenimize sahip çıkmak bir zorunluluk haline gelmiştir. Farklı disiplinlerdeki uzmanların yaşamı kolaylaştırabilecek duyarlı, çevreci, faydalı, yenilebilir, geri dönüştürülebilir çalışmalar yürüttüğü; kullanıma sunulan ürün ve üretimlerin yapılması önem kazanmaya başlamıştır. Her toplumun ve her bölgenin kendine ait olan bir kültürü benimseyerek yaşamına devam ettiğini düşündüğümüzde, ilk adımın kültürel değerlerin yeniden ele alınarak sanatçı ve tasarımcıların kültürle bağlantılı geleneksel yapıdan bir sentez oluşturması, sürdürülebilir yeni arayışlarla desteklenmesi çok daha kalıcı çözümler elde edilmesini sağlayacaktır. Geleneksel ürünlerin, yenilenerek çağa uygun sürdürülebilir faydalı tasarımlara dönüştürülmesi, o kültürü benimseyerek yaşamış topluluklar tarafından daha kolay kabul edilebilecektir ve

tercih edilebilirlik açısından hayatın içine çok hızlı uyum sağlayabilecektir.

Araştırma kapsamında ekolojik, teknolojik, yenilikçi, boyutlarıyla disiplinler arası alanlarda ele alınan modern tasarımlar örneklerle sunularak estetik deneyimlerin göz ardı edilmediği yaklaşımlar aktarılmıştır. Günümüzde, kamuda, özel sektörde, eğitim kurumlarında sürdürülebilirlik ve çevreci yaklaşıma karşı hassasiyet oluşturulmaya başlanmıştır. Düzensiz tüketime yönelik sağduyu oluşturulması konusunda medya ve iletişim organlarıyla, eğitim materyalleriyle, ders içerikleriyle ve pek çok alanda bilinç oluşturulması sağlanmaktadır. Bir ekolojik tasarım ürünün birden fazla işlev özelliğine sahip olması, o ürünü tercih etmek için gelecekte daha fazla talep edilen kıstaslar arasında yer alacaktır. Toplum bilinci arttıkça, çevreye duyarlılık da artacak ve gelecek nesillerin gezegenimize sahip çıkması yönünde önemli bir kazanç sağlayacağı umulmaktadır.

KAYNAKLAR

- Arapođlu, İ. ve Hakan, E. (2023). Seramik Ürün Tasarımında Çevreci Çözümler ve Uygulama Örneđi. Bodrum Sanat ve Tasarım Dergisi, (2) 1, 149-161.
- Hasdođan, G. (1996). Tasarım Kavramının Hukuktaki Gelişimi ve Endüstriyel Tasarımların Korunmasına İlişkin Ülkemizdeki Yasal Düzenlemeye Yansımaları. Tasarımda Evrenselleşme 2. Ulusal Tasarım Kongresi, İstanbul: İ.T.Ü. Mimarlık Fakültesi, s. 23.
- Karaslan, P. (2019). Teknik Buluşlar ile Tasarım Koruması Arasında Sınır Çizgisi: Teknik İşlevin Tasarımı Şekillendirmesi. İnönü Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, (10) 2, 489-503.
- McDonough, W. & Braungart, M. (2013). The Upcycle: Beyond Sustainability-Designing for Abundance. North Point Press.
- Milani, B. (2000). Designing the Green Economy. Rowman & Littlefield Publishers. Inc., Boston: akt. Stelzer, K. (2006). Sustainability: Good Design. Les Ateliers De Léthique, (1) 2, 39.
- Serdar, F. (2023). Ekoloji Sözlüğü. Akis Medya Reklam ve Yayıncılık.
- Tunalı, İ. (2004). Tasarım Felsefesine Giriş. (2. Baskı). Yapı Yayın.

İnternet Kaynakları

- http 1. <https://www.semtrio.com/blog/brundtland-raporu-1987-nedir> (Erişim Tarihi: 02.05.2023).
- http 2. https://edergi.sanayi.gov.tr/File/Journal/2016/11/11_2016.pdf (Erişim Tarihi: 01.05.2023).
- http 3. https://en.wikipedia.org/wiki/Sustainable_design#Emotionally_durable_design (Erişim Tarihi: 02.05.2023).
- http 4. <https://designhouseist.com/surdurulebilir-tasarim-nedir/> (Erişim Tarihi: 07.04.2023).
- http 5. <https://ecoartspace.org/performativeecologies> (Erişim Tarihi: 19.03.2023).
- http 6. <https://jacobolmedo.com/and-the-world-will-be-as-one-1> (Erişim Tarihi: 19.12.2022).

- http 7. <https://casavogue.globo.com/Design/noticia/2017/08/5-pecas-de-design-fei-tas-com-plantas-ainda-vivas.html> (Erişim Tarihi: 19.12.2022).
- http 8. <https://greenfamily.com.tr/blog/simbiyotik-beslenme> (Erişim Tarihi: 19.12.2022).
- http 9. <https://www.designboom.com/design/elizabeth-esponnette-c-hia-vest-03-01-2016/> (Erişim Tarihi: 19.12.2022).
- http 10. <https://www.thisiscolossal.com/2015/07/living-designs-from-3d-printers/> (Erişim Tarihi: 17.11.2022).
- http 11. <https://mapetie.com/home/> (Erişim Tarihi: 17.11.2022).
- http 12. <https://2022.jdw.co.il/en/project/to-grow-a-building/> (Erişim Tarihi: 17.11.2022).
- http 13. <https://www.archdaily.com/author/jullia-joson> (Erişim Tarihi: 17.11.2022).
- http 14. <https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3491102.3517711#fig3> (Erişim Tarihi: 20.01.2023).
- http 15. <https://www.mrlentz.com/2012/01/2011-year-in-review/> (Erişim Tarihi: 19.12.2022).
- http 16. <https://tr.pinterest.com/pin/465489311476992268/> (Erişim Tarihi: 11.11.2022).
- http 17. <https://blog.burotime.com/ekolojik-ve-surdurulebilir-tasarim-anlayisi-nedir/> (Erişim Tarihi: 02.05.2023).
- http 18. <https://www.dezeen.com/2019/09/21/bio-id-lab-indus-algae-tiles-water/amp/> (Erişim Tarihi: 14.03.2023).
- http 19. <https://archive.curbed.com/2019/4/4/18294595/algae-wall-tiles-purify-wastewater-indus> (Erişim Tarihi: 29.03.2023).
- http 20. <https://www.archdaily.com/782664/this-modular-green-wall-system-generates-electricity-from-moss> (Erişim Tarihi: 27.02.2023).
- http 21. <https://www.klimexs.com/evaporatif-sogutucu-nedir-nasil-calisir/> (Erişim Tarihi: 27.03.2023).
- http 22. <https://huelladearquitectura.com/2015/07/27/el-sistema-ecooler-decoracion-y-refrigeracion-sostenible/> (Erişim Tarihi: 25.03.2023).
- http 23. <https://ecooler.yolasite.com/picture-gallery.php> (Erişim Tarihi: 25.03.2023).

- http 24. <http://ecooler.yolasite.com/gallery.php> (Erişim Tarihi: 25.03.2023).
- http 25. <https://batelhirsh.cargo.site/Ertheanwind> (Erişim Tarihi: 06.05.2023).
- http 26. https://www.archdaily.com.br/br/947440/repensando-recifes-artificiais-atraves-de-impresao-3d-de-argila?ad_medium=gallery (Erişim Tarihi: 10.04.2023).
- http 27. <https://inhabitat.com/artisanal-clay-pots-from-egypt-can-water-your-plants-for-up-to-a-month/> (Erişim Tarihi: 14.12.2022).
- http 28. <https://growoya.com/products/garden-oya-watering-pot> (Erişim Tarihi: 16.12.2022).
- http 29. <https://growoya.com/pages/how-do-they-work-exactly> (Erişim Tarihi: 16.12.2022).
- http 30. <https://www.patronage.in/product/filtex-silicon-carbide/> (Erişim Tarihi: 26.04.2023).
- http 31. <https://www.azom.com/article.aspx?ArticleID=15830> (Erişim Tarihi: 26.04.2023).
- http 32. <https://www.trendhunter.com/trends/lab-fabrics> (Erişim Tarihi: 05.05.2023).

THE INFLUENCE OF LOUIS H. SULLIVAN ON THE CHICAGO SCHOOL OF ARCHITECTURE

• Dr. Ezgi BAY ŞAHİN*

ABSTRACT

Chicago has been an active city since it started to attract people for new opportunities in the 1830s. After the city experienced the Great Fire in 1871, the primary concern was to re-build the city. The absence of fire-protective materials, fragile soil conditions, and the need for multistory commercial buildings with structural stability were serious challenges. Many prominent architects and engineers not only rose to them but also created the “Commercial Style”. Thus, the time witnessed the emergence of the Chicago School. This paper addresses the influence of Louis Henry Sullivan on the Chicago School of Architecture. Looking at the remarkable ideas in materials and construction techniques employed at the time, it is aimed to answer how a city is built on its dynamics on a different scale. It provides an in-depth analysis of the period’s problems related to building construction via literature review, drawings, and photographs. As the method of the study, tall building innovations were investigated using Sullivan’s five buildings which express the idea of contemporary high-rise buildings and technical solutions of the period. The study will contribute literature answering how these buildings’ designs responded to the theory behind the Chicago School of Architecture.

Keywords: *Louis H. Sullivan, Steel framed system, Chicago School of Architecture, Commercial Style, Building technology.*

* Lancaster University, School of Architecture, LICA, Lancaster, UK. e.baysahin@lancaster.ac.uk,
ORCID: 0000-0002-9325-8144

LOUIS H. SULLIVAN'IN ŞİKAGO OKULU ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

• Dr. Ezgi BAY ŞAHİN*

ÖZET

1830'lardan itibaren canlı bir kent olan Şikago yeni fırsatlar için insanları çekmeye başlamış ve aktif bir iş merkezi haline gelmiştir. 1871'deki büyük yıkımla sonuçlanan Büyük Yangından sonra, şehri en kısa sürede yeniden inşa etmek tek öncelik olmuştur. Çözümlemesi gereken birçok problemden biri yangına karşı koruyucu malzemelerin olmamasıdır. Diğerine ise Şikago'nun mukavemet dayanımı düşük zeminine dayanabilecek temel sistemlerinin eksikliğidir. 19. yüzyılın ikinci yarısında, birçok önde gelen mimar ve mühendis, teknolojik gelişmelerin yardımıyla bu problemlerle başa çıkmanın yanı sıra yeni bir akımı ortaya çıkarmışlardır. Bu makale, Şikago Mimarlık Okulu'nun oluştuğu dönemi, Louis Henry Sullivan'ın bu akım üzerindeki etkisini, dönemin gelişen teknolojisi ile bina yapım ilkelerini değerlendirmektedir. Araştırmanın amacı, bu dönemde kullanılan yeni malzeme, inşaat teknikleri ve yenilikçi fikirleri değerlendirerek bir kentin, büyük bir felaket sonrası zorlu koşullar altında, kendi dinamikleri üzerine nasıl tekrar inşa edildiğini ortaya çıkarmaktır. Yöntem olarak dönemin yapım sistemleri ile ilgili zorluklar ve bu süreçte geliştirilen teknikler Louis Sullivan'ın beş binası kullanılarak, literatür, çizimler ve alan çalışmalarında çekilen fotoğraflar üzerinden analiz edilmiş ve bu yapıların Şikago Mimarlık Okulu'nun ardındaki teoriyi nasıl yansıttıkları işlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Louis H. Sullivan, Çelik taşıyıcı sistem, Şikago Okulu, Ticari Tarz, Yapı teknolojisi.

* Lancaster Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, LICA, Lancaster, UK. e.baysahin@lancaster.ac.uk,
ORCID: 0000-0002-9325-8144

1. INTRODUCTION

In the last years of the nineteenth century, high-rise building construction was booming (Landau and Condit, 1999). With the results of technical progress, structures have reached spectacular heights and strength in metropolises all around the world. There have been many arguments about high rise because of industrialization and urbanization which create an inseparable dialectical process and problematic issues. However, the importance and need for high-rise buildings are not only connected to inevitable results of economic factors. As Hamlin (1897) mentions, doing several economic and urbanistic activities in a minimum space is as essential as the value of the land. Hamlin sees the great height of structures as “a consequence of American hurry, of not wasting time”. There are turning points in building types, techniques, and forms in architecture. These may also be affected by catastrophic events due to the need for rebuilding. Chicago is a great example to start explaining a significant turning point in architecture as the birthplace of the Chicago School of Architecture after a disruptive event: The Great Chicago Fire of 1879.

After Chicago was taken from the first Native American and French settlers, the population and land prices started to rise in the city. While only 30 people lived around the Chicago River in 1829, Chicago became a town with 350 residents four years later. In 1837, immigrants increased the population to 4,710 and Chicago was declared a city (Hill, 2016). The city population reached 298,977 in 1870 increasing tenfold since 1850 (Condit, 1964). Newly established industries such as meatpacking and brick initiated this growth.

The meatpacking industry in the Union Stock Yards, which was established in 1865, followed the development of agriculture. The Union Stock Yards of Chicago was the center of meat production in the United States. After the invention of the refrigerated railcar, meat could be shipped all over the country and Chicago also became a distribution center. Thanks to major technological changes, the railway network made the city the “national transportation hub” (Roche & Lasher, 2010) and “the principal wholesale market” as the center of lumber and grain distribution (Cronon, 1992).

This environment triggered a real estate boom in Chicago. Thus, the city, which was a big trading center of “fur, flour, skins, jewelry, pipestone, dried meat, fish and alcohol”, became a speculative American boomtown. While lots were being sold for \$33 in 1829, the prices reached \$100,000 by 1836. Cronon explains that these prices were speculators’ dreams, and these did not have any relation to the economic reality of that day. Thus, when the real estate market collapsed, selling land became impossible (Cronon, 1992).

Business slowed down by the effect of the Panic of 1837, however, the population growth continued. Dealing with this unprecedented growth, the city experienced the Great Fire in 1871, its consequences, and the emergence of important changes in its recovery. In this environment, the commercial architectural style emerged in Chicago.

This study analyzes the first Chicago school, conditions during its emergence such as the destruction of the Great Fire and efforts to rebuild the city. More specifically, Louis Sullivan's contribution to this influential era as a pioneer architect was reviewed. While Sullivan was called "*the father of skyscrapers*", "*Form follows function*" (more accurately, "form ever follows function") was attributed to him and guided the innovative architecture in this era. He envisioned the aesthetic possibilities of skyscrapers in urban areas (Bluestone, 2013). His credo became a common doctrine of modern architects. His organic philosophy was adopted by others and triggered the creation of new movements. As an "aesthetic mentor" (Condit, 1964), Sullivan inspired this movement with his work and writing. He influenced many designers and architects such as "George Grant Elmslie, William Purcell, Parker Berry, William E. Drummond, and William L. Steele" (http 1) as well as Frank L. Wright. Architects of the era believed in the connection between designing structures with humanity and the environment. Its characteristics, such as horizontal lines, indigenous materials, integration with landscape, and flat roofs, are common in the Midwestern cities in the United States. Also, they affected other countries in the world.

After analyzing the first Chicago School via technical advances such as skeleton construction, elevators, fireproofing, and Chicago windows in Section 2, the reflection of the Chicago School on the architecture of the period was explained using five case studies. The different and common use of the techniques, the connection between function and appearance, and progress were exemplified through notable buildings of Louis H. Sullivan. Each case study was explained in terms of materiality, structural system, foundation, and exterior features. Ornamental details and interior elements were additionally presented for those structures located in Chicago. The study focuses on the period between the Chicago Fire of 1879 and 1899 via literature reviews, structural documents, and photographs.

2. TOWARD AN INNOVATIVE PERIOD: THE ANALYSIS OF CHICAGO SCHOOL

Representing a leading era in sociology and urban science, the Chicago School refers to a "school of thought" that originated at the University of Chicago in 1892 and their work became prominent during the early twentieth century (Lutters and Ackerman,

1996). While the first main body of research focused on urban sociology, the research concentrated on the urban environment of Chicago also became influential (Parker, 2004). Members of the school have treated this expanding city as a social laboratory to find evidence if urban growth and social mobility cause contemporary social problems. (Wirth, 1928). In architecture, the Chicago School describes a period of experimentation in construction and design and defines a style for mostly the high-rise office buildings in the late 1800s.

When the Great Fire of Chicago destroyed nearly “a third of the city, including commercial downtown and most of the North Side”, thousands of people became homeless (Smith, 2007). Wood frames, wood floors, and iron structures failed and collapsed during the fire. So, \$192,000,000 of property was burned in Chicago whose population was 334,270 (Randall & Randall, 1999). In this sense, Chicago demanded an architectural transition in terms of techniques and materials. Since rapid construction was required in Chicago’s valuable land, the idea of rebuilding the city in the post-fire period attracted many architects and engineers throughout the country. Especially, a group of them converted the city into an experimental place where developed solutions made incredible contributions to the evolution of building construction in the Chicago scene. Commercial buildings were designed by them with flexible plan scheme, wind bracing and non-load bearing walls (curtain walls). They, including Daniel Burnham, William Le Baron Jenney, John Wellborn Root, Dankmar Adler, Louis Henry Sullivan promoted new building technologies and created the “Chicago School of Architecture” also called “Commercial Style” which affected the contemporary architecture.



Figure 1: Chicago after the Great Fire of 1871 (Photographer George N. Barnard, [http 2](http://2))

These significant figures helped the recovery of Chicago when solving numerous architectural and structural problems. For instance, William Le Baron Jenney was the architect of the first fully metal-framed ten-story structure, Home Insurance Building in Chicago (Moon, 2018). John Wellborn Root developed the floating raft foundation system interlacing the concrete slab with steel beams to prevent tall buildings from sinking in Chicago’s wet ground (Leslie, 2013). One of the Chicago landmarks, Auditorium Theatre on a massive scale with electric services was built by Adler and Sullivan in 1889 (Randall and Randall, 1999).

As Sullivan advocated an organic theory of architecture via his famous expression ‘form follows function’(Ellis, 2021), Chicago’s School addressed two main integrated features: *Function and Form*. The first one was the issue of construction that connects with function and structure. The other was the formal which was about aesthetics to create a new style and shape the own character of American architecture. Significant technological advances were made; skeletal frames provided strength, height, and openness in the plan and on the façade. It was made possible through the usage of narrower iron-reinforced brick piers that reduced the spatial disadvantages of large masonry walls and piers.

Furthermore, wind-braced frames began to be used to prevent the strong effects of wind. On the exterior, terra-cotta was used as a fire-proofing material, and glass made buildings’ skin lighter and more transparent (Lupkin, 2018; Moon, 2018; Leslie, 2013). This progress in building construction with technological advances enabled Chicago to have leading examples of tall commercial buildings after the Great Fire. Architects and engineers from the Chicago School not just designed buildings in Chicago, but also in New York, Cincinnati, Minneapolis, New Orleans, San Francisco, and other metropolitan areas in the US (Achilles, 2013). These innovations they used are still relevant for today’s architecture. Several structures such as tall office buildings, hotels, and residential blocks could be developed with the help of modern techniques.

Building techniques were changed and developed over time while searching for better solutions to architectural and engineering problems. Although new material usage and lighting technologies provided an advantage to commercial architecture, World War I (1914-1918) changed the conditions. Leslie explains this effect on specific materials by giving the example of glass price and availability. “The rise in energy costs around the war more directly affected glass prices than steel, brick, or concrete, and plate glass went from being a luxury material in 1890 to being “cheaper than bricks” around 1895, to again being expensive enough to warrant careful rationing in 1918” (Leslie, 2013).

The death of Root, the end of the Adler and Sullivan’s Partnership, and Jenney’s losing power because of his old age, changed the common tradition of the period after 1900. Architects in the city increasingly focused on residential and public works rather than commercial architecture as a strong transition of the Chicago School. Also, Daniel Burnham was interested in city planning. He published “Plan of Chicago” in 1909. Prairie School, which is usually associated with architects influenced by Louis H. Sullivan and Frank L. Wright, emerged in this environment in Chicago.

As well as effects of the Fire of 1971 on Chicago, World War I (1914-1918), The Great Depression (1929-1939), and World War II (1939-1945) influenced the city and

American Architecture in this long period. Second Chicago School emerged and played an essential role in twentieth-century architecture. Because of economic shrinkage during the Great Depression, the number of big-scale private building construction decreased. Many architects immigrated to the US by bringing their experience of Bauhaus and International Style like Mies van der Rohe as a catalyst of the Second Chicago School. He and his followers continued to form the city. In addition, Fazlur Kahn, Myron Goldsmith, Bruce Graham and Walter Netsch, Bertland Goldberg, and Harry Mohr Weese are important names of the Second Chicago School ([http 3](http://3)).

Important innovations and inventions in the construction sector affected the structure, materials, geometry, and indoor conditions of buildings in Chicago. Not only these changes but also the challenges that triggered the structural solutions were explained via literature review and diagrams to display the progress in building technology of the era under the following four categories:

- Development of skeleton construction and the invention of elevators
- Development of foundations for Chicago's soil conditions
- Development of fire construction
- Chicago windows and façade characteristics

2.1. Development of Skeleton Construction and the Invention of Elevators

Before the invention of steel skeleton frames in buildings, the load-bearing masonry buildings' walls were getting thicker from the top to the bottom (Figure2). Although this old construction method restricted natural light due to masonry buildings' thick exterior walls, it was the common system during the earliest age of office building construction in the country. Unlike brick and stone, the usage of fireproofed iron enabled more open floors and smaller columns inside of the buildings as well as bringing new aesthetic opportunities (Leslie, 2013).

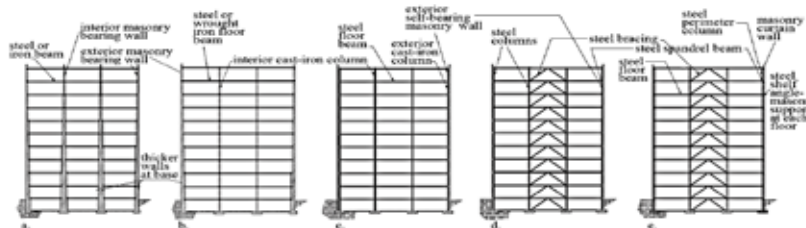


Figure 2: Schematic cross-sections a). Pure bearing-wall building b). Mixed bearing-wall building, c). Wall-braced cage building, d). Frame-braced cage building, e). Skeleton frame building
(Modified from source: Friedman, D. 2012).

Technological improvements refined the concept of skeletal construction and curtainwalls. For instance, the Home Insurance Building by Jenney used skeletal framing and masonry walls which partially carry the gravitational loads. However, only six years later, in the Wainwright Building built by Sullivan, the steel frame structure carried the entire loads supporting the curtainwalls around the columns. These opportunities enabled more efficient lighting and ventilation conditions and layout flexibility in buildings. Since the steel frame was supported by rigid joint connections, the tall building envelope could be opened up to get adequate natural light and air (Roche & Lasher, 2010). Thus, not only indoor conditions of buildings were improved but also dense high-rise building areas reached better conditions. These prepared the city for economic, social, and cultural growth. Also, this trend of tall building construction created different needs such as elevators for faster and easier travel between floors.

As Randall and Randall (1999) mention, the development of elevators in which Chicago played a critical role was crucial for tall buildings. Until the mid-1950s, steamed-powered grain elevators were in use. The passenger elevator was installed first in New York and then in Chicago in 1856 and 1864, respectively. This was also steamed-powered. In 1870, the first hydraulic elevator was developed. It was installed in a store building in Chicago and was considered the first practical elevator. The first electric elevator started to be used universally in 1887 (Randall & Randall, 1999). With this essential development, accessing upper stories became easy and fast in tall buildings. Also, it provided more commercial places and economic profit for developers.

2.2 Development of Foundations for Chicago's Soil Conditions

Chicago originally had swampy and low-lying ground. The emergence of new structures in Chicago required new techniques to adapt to the city's soil condition shown in Figure 3. Because of the instability of the wet and silty soil, foundation, drainage, and sewage disposal were the serious problems of this growing city (Peck, 1948). To solve this problem, different methods were tried during the history of Chicago. One of the most interesting techniques was raising the structures to build new foundations underneath and to add several meters of the earth under existing buildings.

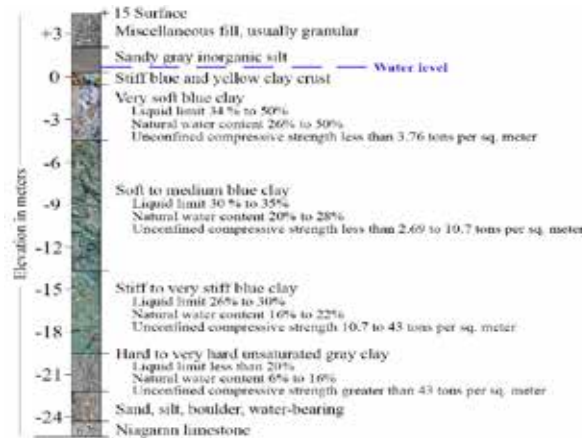


Figure 3: Typical soil conditions in Chicago (Modified from source: Peck, 1948).

Many buildings in Chicago not only lifted but also moved by using jacks simultaneously to other locations to accommodate the sewers and build stone walls around the blocks until 1864 (Peck, 1948). This allowed people to retain the filling of the street. An important turn in the material used for foundations reduced the volume of footings and gave them more strength. Until 1874, hard limestone was used as the most common material in construction. When this even-bedded and 8-12 inches thick stone was cut into rectangular slabs, it was called dimension stone (Figure 4a). Rubble stone piers were made of small pieces (Figure 4b). Both dimension stone and rubble stone were common materials for foundations. On the other hand, concrete was not considered a reliable element since it was not reinforced. These footings were built up in layers. Between the joints of roofing gravel and fresh cement, a mortar was used. From top to bottom, the layer of footing area increased. Also, the offsets of layers were generally smaller than the thickness of the stone. When the footing rested on the sand, first a thin layer of broken stone or gravel was used. Then the footing was rammed into the surface and grouted with the use of cement mortar (Peck, 1948).

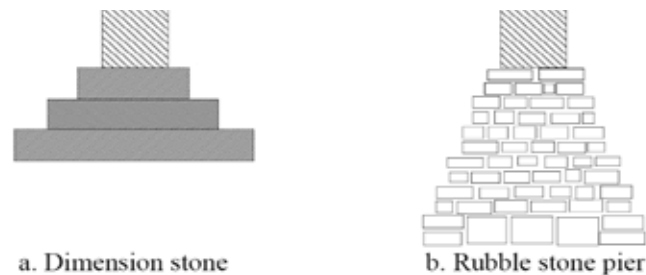


Figure 4: a) Dimension stone, b) Rubble stone (Modified from source: Peck, 1948).

Another method was “the floating method” to provide resistance to Chicago’s fragile soil. Since deep excavations and piling were not necessary, a thick mat of concrete was used under the structures until this continuous mat broke apart under the buildings such as the City Hall (by van Osdel, 1872) and Board of Trade (by Boyington, 1885), and caused the demolition (Leslie, 2013). On the other hand, the system of isolated footings allowed quantifying individual column loads.

In 1873, Frederick Baumann published about this system that provides pads to spread the loads over. He proposed pyramidal footings of stone, brick, and concrete that matched the dimensions of the columns’ base plate above. This helped to estimate the required area of soil below however pyramidal footings required a large area. In the mid-1880s, iron rails started to be used instead of pyramidal footings. Because the bending capacity of iron provided that foundation pads could work as cantilevers in reverse, it could spread the loads. This approach did not require volume, unlike pyramidal footings (Leslie, 2013). Wood piles and caissons were other construction elements that became popular during that time.

2.3 Development of Fireproof Construction

After the destruction of the Great Fire in Chicago, one of the most needed innovations was preventing possible fires and creating regulations. The fire showed that brick or stone walls were not enough to protect buildings. So, a new method was developed to protect structural materials from fire by John Van Osdel. This prominent architect used this method of fireproofing with clay tile. He applied this method in the Kendall Building. So, the building was considered the first fireproof building in the city. In addition, according to the 1886 law amendment of the Chicago Building Ordinance, new buildings taller than 90 feet (27.4 meters) must be of incombustible material (Randall & Randall, 1999).

Available common materials in Chicago’s market were timber, stone, and cast iron for commercial structures but their fire performance was limited. After insurance companies and city governments started to require more fire-resistant construction, buildings were constructed with new fireproof clay floors and brick (Leslie, 2013). First, limestone and granite were common materials to cover load-bearing brick on the external façade. When steel-skeletal construction began to build, they were covered with brick, terra-cotta, or sandstone. These buildings had an outer masonry envelope to cover the structure (Harwood et al., 2008). Terra-cotta was first used in interior work such as flooring systems, and column and beam protection (Freitag, 1895).

Terra-cotta contains more water than brick. Since it is made of finer clays, more detailed

and complex shapes can be formed with terra-cotta. As well as its ornamental possibilities on building facades, terra-cotta was used as a fireproofing material. To prevent different weights and separate shapes of ornaments, terra-cotta tiles were created via an effective system. The architectural expression created by terra-cotta can be seen on the facades of various buildings such as the Reliance Building in Chicago, the Wainwright Building in St. Louis, and the Guaranty Building in Buffalo.

2.4 Chicago Windows and Façade Characteristics

There are innovations on the facades as well. The “Chicago window” originated in this innovative period. As shown in Figure 5, it is a three-part window with a central large glass panel with two smaller double-hung sash windows on two sides. This configuration improved indoor spaces in terms of a better view, light, and ventilation. When the middle single large pane was fixed, two surrounding panes were operable. Rectangular grid pattern facades and large windows were popular in early skyscrapers in Chicago. There are bay, oriel, or rectangular windows with vertical piers on exterior walls. Especially large plate windows were used for stores on lower stories and street levels. By taking advantage of technology, windows were prefabricated and produced as standard sizes and large pieces. Also, opalescent glass was used in some buildings to emphasize the entrance.



Figure 5: Horizontal Chicago-style windows and terra-cotta (Personal collection of Egemen Deniz Bahar).

The colors of the buildings usually came from the material used on the facade. Common façade characteristics such as verticality, order, and simplicity were emphasized with windows and piers. While street-level windows were planned large and wide to display products, smaller windows in upper stories were arranged in grid patterns. Entries were usually large and dominant by using an arch. Rooflines with heavy cornices are generally designed as a flat slab or a decorated projecting form (Harwood et al., 2008). In addition, the usage of base, shaft, and top/capital like a classical column was a common feature (Figure 6). Especially, the period’s notable architect Louis Henry Sullivan used this façade composition in his office buildings, such as the Wainwright Building, Guaranty Building, and Carson, Pirie, Scott, and Company Building for visual cohesion.



Figure 6: Façade composition of Sullivan's buildings: Wainwright Building, Guaranty Building, and Carson, Pirie, Scott, and Company Building.

In the following section, the reflection of the Chicago School on the architecture and technical advances will be explained using five case studies. The use of these new construction techniques and the progress will be exemplified through notable buildings of Sullivan. Each case study will be explained in terms of materiality, structural system, foundation, and exterior features. Also, through site visits, additional details and interior elements will be presented for the buildings located in Chicago.

3. NOTABLE BUILDINGS BY LOUIS HENRY SULLIVAN

Between the Great Fire and the Great Depression, 330 structures were built by well-known architecture firms such as Burnham and Root Architectural Company, Holabird and Roche, and Adler and Sullivan. Through the partnership with Dankmar Adler who had a large knowledge and experience in the mechanics of buildings as an engineer, Sullivan designed stores, office buildings, warehouses, hotels, and theatres. Between 1881-1884, they developed an extensive design of private houses, four or five per year. This number of designs allowed Sullivan to develop a special interest in ornaments (Connely, 1960). The Borden, Rothschild, Jewelers, Revell, Troescher, and Ryerson Buildings, as the early works of Sullivan and Adler between 1880 and 1884, were examples of skeletal masonry structures. Except Jewelers Building, all these buildings in Chicago were demolished (Leslie, 2013).

Sullivan's existing buildings, Jewelers Building, Auditorium Building, and Carson, Pirie, Scott, and Company Building in Chicago, Wainwright Building in St. Louis, Missouri, and Guaranty Building in Buffalo were selected to exemplify the technical systems such as foundational and structural systems, cladding and distinctive features on the façade that are mentioned in the previous section. Following the historical order, five buildings of Sullivan were analyzed through photographs and drawings to display the

characteristics of the era and progress in building technology (Table 1).

Table 1. Characteristics of the selected buildings (Randall and Randall, 1999, http 4)

Building	Location	Date	Façade Type	Foundation Type	Height
Jewelers	Chicago	1882	Masonry Piers	NA	5 stories
Auditorium	Chicago	1889	Bearing Masonry	Grillage (modified)	17 stories /73m
Wainwright	St. Louis	1891	Steel Frame	Raft footings	10 stories/45m
Guaranty	Buffalo	1896	Steel Frame	NA	13 stories /51m
Carson, Pirie, Scott	Chicago	1899	Steel frame	Pile	12 stories /63m

These historical buildings investigated in this study have varying levels of information available in literature. Some of them have very limited data whereas, one of the most widely studied structures is Sullivan's iconic Auditorium Building. It will be described thoroughly thanks to diverse sources, archival materials, and especially collected data and photographic evidence from numerous on-site evaluations in Chicago. Therefore, a comprehensive analysis of both interior and exterior attributes of the Auditorium Building will be presented including structural information, foundational elements, lighting arrangements, and ornamental features.

3.1. Jewelers Building

The Jewelers Building was built as a store in 1882 by Adler and Sullivan (Randall & Randall, 1999). It is located at 15-17 South Wabash in Chicago (Figure7). This building is the only surviving example of Sullivan's early works in the Loop (Chicago's business center). The façade type of the five-story building is masonry piers. Since cast-iron mullions were used in the central bay rather than masonry piers, the building could have an open exterior façade with large windows. In addition to this distinctive feature of the facade, floral ornaments provided a unique character to this building. Continuous piers as structural elements express the verticality when other elements in façade, brick, iron and glass created the visual hierarchy. Iron was used for mullions and nonstructural spandrels. Brick and stone as solid façade elements give the color of this building.



Figure 7: Jewelers Building (Author's personal collection)

3.2. Auditorium Building

The Auditorium Building, which is located at 430 S. Michigan Avenue, has been a National Historic Landmark and Chicago Landmark since 1975 and 1976, respectively. As one of the best-known projects of Sullivan and Adler, the building is a part of Roosevelt University today. This one of the first mixed-used buildings was originally designed as Chicago's opera house, with a hotel on the Michigan Avenue side and offices facing Wabash Avenue and Congress Street (Figure8).



Figure 8: Auditorium Building (Personal collection of Egemen Deniz Bahar).

Ferdinand Peck, who was a businessman and one of the earliest residents of Chicago, wanted an opera house that included a hotel and office space. The architectural office of Adler and Sullivan was selected for the project. The project of the Auditorium Building was the most costly, tallest, and heaviest building at its time. It was also one of the first buildings with electric lighting, an air conditioning system, and fireproofing throughout the entire structure. The theater would seat 4,200 people. Also, there would be a 400-room hotel, 136 offices, and retail stores (Perlman, 1976).

In 1887, eighteen-year-old Frank Lloyd Wright began to work as Sullivan's direct assistant in the preparation of the building's ornamentation. Wright worked with Adler and Sullivan for six years until 1893 when he began independent practice. The construction of the Auditorium building began in 1887 and took three years. The Auditorium Building's exterior walls and two main partition walls between the theatre and other parts were built with masonry (Figure 9). Because "the continuous abutment foundations" of the building had to carry more than two tons per square foot, they were made of "concrete reinforced by huge timber and iron grillage" (Morrison, 1935).



Figure 9: Auditorium Building walls (Author's personal collection).

As shown in Figure 10a, cast-iron columns were used between the structural walls of the Auditorium Building as interior supports. These were carried by isolated spread footings: “small pyramids of concrete reinforced by steel rails (Figure 10a and 10b), placed just below the level of the cellar floor” (Morrison, 1935). A 30 cm by 30 cm pine timbers were used under the foundations. Randall and Randall (1999) expressed this system in the following:

“Foundations rest on a timber mat of two thicknesses of 12-inch by 12-inch pine timbers at right angles to each other: they consist of a bed of concrete, and layers of iron beams and rails, on top of which are heavy alternate courses of dimension and rubble stone, with a capstone carrying the cast-iron bases of the cast-iron columns.”

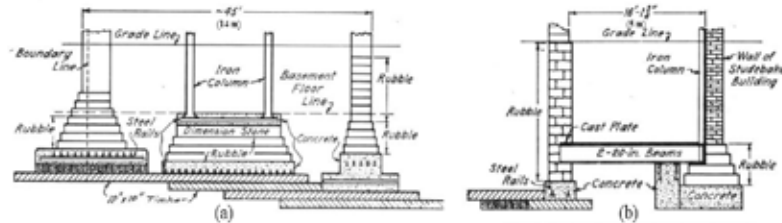


Figure 10: Auditorium Building, section through combined footings (a) and cantilever footing (b) (Peck, 1948).

The difficulty of supporting a seventeen-story tower created the need for a special foundation and construction method. Although the tower was 266 square meters, its foundation was 622 square meters which enabled the load to spread. According to Morrison (1935), the foundation was a combined platform that consisted of 1.5m thick concrete reinforced by multiple layers: two layers of heavy timbers, three layers of crisscrossed steel rails, and three layers of iron I-beams. They used artificial loading as a solution by using pig iron and brick in the basement and lower stories of the tower on Congress Street. As shown in Figure 11a, above the tenth story, the tower walls were built on the

adjacent wall. Morrison (1935) mentioned about challenges of this loading system:

“...The problem was merely to translate artificial load into real load, and this was done by gradually removing the pig-iron and bricks as the tower grew to its full height and weight. When the tower reached the top, ninety-five feet higher than the adjacent walls, all the artificial load was gone, but the total weight was just the same as it had been at the tenth-story level.”

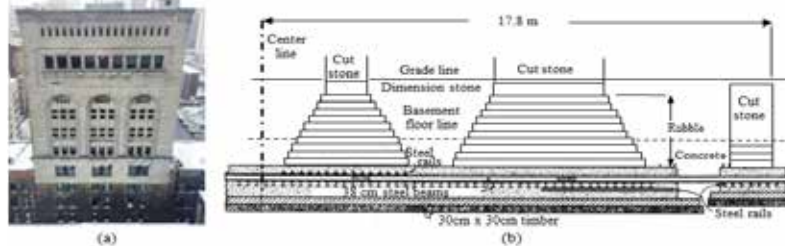


Figure 11: (a) Auditorium Building Tower (Author) and (b) Tower Foundation
(<http://7-Library of Congress, HABS>).

Another problem was about the basement level below the stage in the theatre. Because of several mechanical equipments such as “pumps” and “ventilating machinery”, the basement floor needed to be 5.5 meters below the stage and this level was 2 meters below the water level of Lake Michigan. So, waterproofing was provided by using a “laminated floor” to solve the problem. The floor was built up of concrete, Trinidad asphalt, and asphalt-saturated felt. Also, it was counterweighted by concrete and steel rails. Thus, the upward pressure of groundwater beneath the floor was offset (Morrison, 1935).

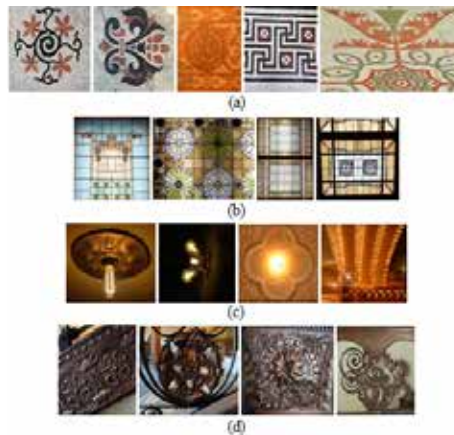


Figure 12: Details of Auditorium Building (a) mosaics, (b) leaded windows, (c) lighting bulbs
(d) iron ornaments (Author's personal collection).

The walls were of solid masonry with cut stone above three granite stories. Sullivan combined plant forms with geometric shapes (Figure12). These can be seen as square, oval,

and rectangles in the mosaics of the walls and floor surfaces, windows, lighting fixtures, and iron ornaments of stairs in the building (Harwood et al., 2008). The Auditorium Building was purchased by Roosevelt University in 1946, and hotel rooms and offices started to be used as classrooms and faculty offices. The hotel dining room became the library reading room. Over the years, many rooms, such as the Sullivan Room on the second floor (originally the ladies' parlor), the lobby on Michigan Avenue, and the tower have been restored between 1953 and 1975.

3.3. Wainwright Building

This 10-story office building was built in St. Louis, Missouri between 1890 and 1891 (Figure13) ([http 8](http://8)). Like in many early tall buildings, different types of foundations were used in the Wainwright Building such as isolated supports for piers and continuous bearing walls on the back through the first story. Adler and Sullivan used iron and steel framing on the exterior. The first two stories are brown sandstone while the rest of the façade is red brick which provides a different texture (Figure14). “Raft footings of reinforced concrete, the braced and riveted steel frame, the walls bays carried on spandrel shelf angles, the fireproof-tile covering all structural members, movable interior partitions” were used in the building (Connely, 1960). Above the ground floor, which was intended for there are offices with a U-shaped plan (Figure13).



Figure 13: *Wainwright Building plan, St. Louis, Missouri (public domain).*

Similar to typical contemporary steel framed structures with curtainwalls, the entire loads of the Wainwright Building were carried by the steel frames. In this building, Phoenix columns were used. This column type which is a hollow cylinder was invented in 1862 by the Phoenix Iron Company in Pennsylvania. Although many buildings had secondary thin columns between the main columns, the Wainwright Building did not have thin steel columns at midspans (Siry, 1996).

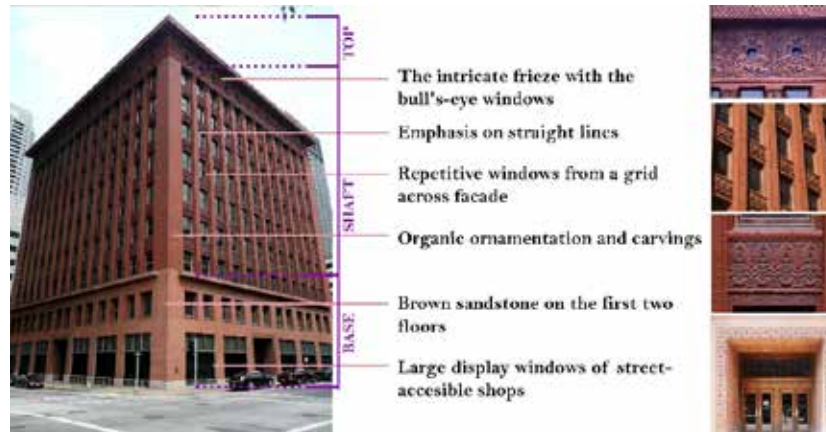


Figure 14: Wainwright Building, St. Louis, Missouri ([http 9](http://9), Photographer: Tom Bastin).

Sullivan's tripartite design concept was applied on this building. The first two stories as the base are used as street-accessible shops. Offices continued to the ninth floor as the shaft. Mechanical systems are located in the attic of the building under the decorative cornice (Lupkin, 2018). Compared to the large show windows of the base, office floors have a repetitive window system expressing verticality. While on the ground level, there is no nonstructural element between columns to have large entrances, there are vertical bands on the masonry curtainwalls between the third and ninth levels. In the Wainwright Building, thicker corner columns are expressive.

Sullivan showed the significance of the Wainwright Building for his career in the letter to Claude Bragdon:

"As to my buildings: Those that interest me date from the Wainwright Bldg. in St. Louis marks the beginning of a logical and poetic expression of the metallic frame construction. The Prudential [Guaranty] Bldg. is the 'sister' of the Wainwright. All my commercial buildings since the Wainwright are conceived in the same general spirit."

When Sullivan described the close relationship between Wainwright and Guaranty Building, he also aimed to give each structure he designed an individuality and special character.

3.4. Guaranty Building

The Guaranty Building, now called the Prudential Building, was originally designed to contain 275 offices, a bank, and a restaurant by Adler and Sullivan as the last collaborative effort ([http 10](http://10)). The U-shaped steel skeleton building was completed in 1896 at the center of Buffalo's civic center (Figure 15). Red terra-cotta ornament, which covers the piers, spandrels, columns, and arches of the Guaranty Building, was used on the exterior of the building (Kowsky, 1991). Adler and Sullivan's design ideas to get adequate daylight

and air in office spaces such as the maximum distance for the light source and maximum depth of an office building were later published in Adler's essays (Adler, 1892; Siry, 1996).

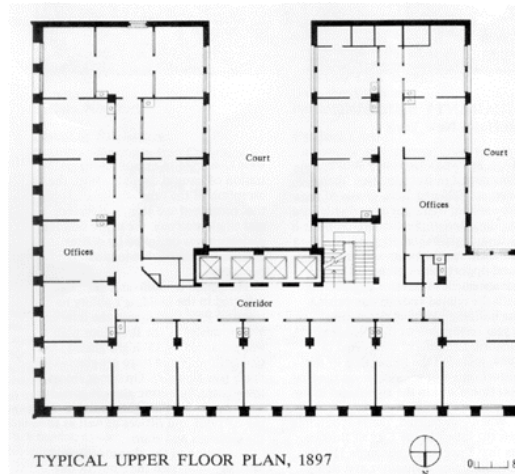


Figure 15: *Guaranty Building plan, Buffalo, New York (public domain).*

Like the Wainwright Building, Guaranty Building is a steel frame, however, Guaranty's outer walls are lighter than the Wainwright's. The techniques they used such as slender piers, and the combination of masonry and iron were to receive maximum daylight. On the other hand, Guaranty's steel frame is more rigid than Wainwright's due to the use of Gray columns which were developed with greater stiffness against wind loads (Siry, 1996). These columns were used as two-story length. For instance, one column continued between the first floor to third floor while another one in the next bay stood between the second and fourth floors. The building has secondary thin steel columns at midspans.



Figure 16: Guaranty Building, Buffalo, New York ([http 11](http://11), Photographer: Tom Bastin).

Automated passenger elevators used in the building were the first in the city. In the building, the first two floors, which are public spaces, constitute the base. The doors of the building are framed in nonstructural arches. When the office areas created the shaft, the projecting cornice and round windows on the street sides made up the capital/top. Influenced by Art-Nouveau, terra-cotta sheathing with natural ornament patterns covers the building's metal skeleton. Piers emphasizes the structure's verticality (Figure 16). The main motif of the reddish-brown terra-cotta façade is seed shape.

3.5. Carson, Pirie, Scott, and Company Building

Carson Pirie Scott and Company Building, formerly known as The Schlesinger and Mayer Building, and called now, The Sullivan Center is located in Chicago's busy and crowded center (Figure 17). Sullivan's last work in the Loop was built in three phases between 1899 and 1906 (Randall and Randall, 1999). The 12-story, steel-framed building has been a Chicago Landmark since 1975 ([http 12](http://12)).

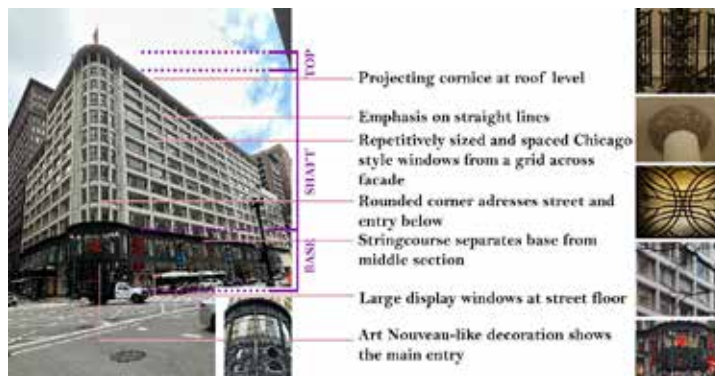


Figure 17: Carson, Pirie, Scott and Company Building, Chicago, Illinois (Author's personal collection).

The project began as a 9-story building. A tripartite window which includes a wide center window and double-hung sash windows is part of the grid on the facade. The large “Chicago windows” give a horizontal effect to the building. The first two floors were covered by durable cast-iron ornamentation. The distinctive main entry rounds at the southeast corner of State and Madison Streets. In 1902, the second phase, including digging new caisson foundations while the existing corner store remained in operation started. Chicago-style windows continued on three new upper stories (Leslie, 2013).

In 1906, the architect and urban designer, Daniel Burnham designed the last addition, the five south bays on State Street. “The completed building –six bays on Madison and twelve bays on State- emerged in steps. It remained unchanged until 1948 when the original cornice or roof projection was replaced by a parapet” (Condit, 1964). In this landmark, the nonstructural vertical elements on the facades were completely omitted. Compared to earlier works of Sullivan, the structural frames of Carson, Pirie, Scott, and Company Building were truly expressed through straight lines. While large Chicago windows make this massive building lighter, they are surrounded by vertical and horizontal terracotta. The rounded corner of the building with dark color Art Nouveau-like ornaments express the entrance.

Following the chronologic order, five buildings of Sullivan exemplified the characteristics of the era and progress in building technology. As the only surviving example among Sullivan’s early works in the city’s business center, the five-story Jewelers Building is a relatively smaller structure compared to other buildings. Except Auditorium Building, all selected structures were designed as office buildings. As a mixed-used building with theatre, office, and hotel functions, the Auditorium Building is distinctive via its combined and cantilever footings, massive columns, and weight. Using raft footings, the Wainwright Building has iron and steel framing while the Guaranty Building uses steel skeleton framing. There is a strong connection between these two structures. Terra-cotta used on the facades gave them their distinctive red color. Having caisson foundations, the Carson, Pirie, Scott, and Company Building has a lighter and open façade via Chicago-style window. A common façade feature of these five structures is a separate base through different materials or larger openings.

CONCLUSION

Cities and societies are always prone to change according to the conditions of the present day. Because the city as a living manmade structure changes consistently, in this process, the change should be examined in the sense of its relation between spatial organization

and also social structure. Chicago was incorporated as a city in 1837 ([http 13](#)) and “this most populous city in Illinois and the Midwestern United States” ([http 14](#)), has been formed by various economic, social, and political dynamics as well as natural factors. High-rise office buildings started to appear as an architectural form in Chicago that couldn't have been imagined by Chicagoans in the 1830s. Elevators, complex plumbing and electric services, and open plans with large openings on exteriors became available for steel frame structures. In this process, strong movements became effective when many significant figures were influential.

Louis H. Sullivan who was one of the most important architects of the Chicago School made an incredible contribution to American Commercial Architecture. His architecture was original. Sullivan, with his partner Adler, designed several buildings that include stores, office buildings, warehouses, hotels, and theatres. They solved difficult problems when designing buildings in Chicago. Searching for better solutions to architectural and engineering problems, they offered many innovations and developments in the period. It was a turning point since nature started to be mastered. So, important advances in construction technology shaped the structure and form. He usually expressed height as a visually predominant element of his design of facades. Today, more than a hundred years later, supertall, mega-tall buildings were built on different topographic patterns all over the world.

As Jenney, Burnham, Root, Holabird, and Roche did, Louis Sullivan devoted his time to shaping the American style of architecture by solving many architectural and structural problems. His architecture, which was a mixture of simple geometry and explicit ornamentation in stone, wood, and terra cotta, influenced the course of American architecture. Sullivan's contribution to the Chicago School of Architecture can be summarized with two main integrated features, function and aesthetics. The facades of his buildings were as essential as their practicality. The issue of considering the synthesis of them which connects with structure and form helped to create a new style and shape the own character of American architecture. While Sullivan was called “the father of skyscrapers”, “Form follows function” (more accurately, “form ever follows function”) was attributed to him and became a common doctrine of modern architects. His organic philosophy was adopted by other architects and triggered the creation of new movements.

This study discussed the greatest architectural works of the nineteenth century as a turning point. Selected five structures express the idea of modern high-rise buildings having all architectural elements such as solids and voids, proportion and rhythm, light and shadow, texture, materials, and color. These buildings are examples of technical and aesthetic solutions of the period. Their appearance reflects the activities within.

Distinctive features of the period are steel-frame buildings, three-part large plate glass windows, terra-cotta as fireproofing, and three parts of façade configuration (bottom, shaft, and top/capital).

Since contemporary tall buildings are still designed and built with the original concept of skeletal frames and curtainwalls, it is essential to look back, to understand the challenges of this period and the dynamic interactions of these systems. Looking at the progress from the early examples of skeletal structure to today's advanced double-skin façade systems, the continuous evolution of high-rise buildings would be impossible without the advances of the Chicago School of Architecture.

REFERENCES

- Adler, D. Light in Tall Office Buildings, *Engineering Magazine* 4 (November 1892): 176. Recalling his design of mercantile structures with Adler in the early 1880s, Sullivan, in *The Autobiography of an Idea* (New York, 1924)
- Achilles, R. (2013). *The Chicago School of Architecture: Building the Modern City, 1880-1910* (Shire Library USA) by Achilles, Rolf: New | Kennys Bookstore.
- Bluestone, D. (2013). Louis H. Sullivan's Chicago: From "Shirt Front," to Alley, to "All Around Structures." *Winterthur Portfolio*, 47(1), 65–98.
- Condit, C. W. (1964). *The Chicago School of Architecture: A History of Commercial and Public Building in the Chicago Area, 1875-1925*. University of Chicago Press.
- Connelly, W. (1960). *Louis Sullivan: The Shaping of American Architecture*. New York: Horizon Press.
- Cronon, W. (1992). *Nature's Metropolis: Chicago and the Great West* (Revised ed. edition). W. W. Norton & Company.
- Ellis, I. (2021). Architecture, Religion, and the Forms of Nature in Turn-of-the-Twentieth-Century Chicago. *Journal for the Study of Religion, Nature and Culture*, 15(1), 53–81.
- Freitag, J. K. (1895). *Architectural Engineering: With Special Reference to High Building Construction, Including Many Examples of Chicago Office Buildings*. J. Wiley & sons.
- Friedman, D. (2012). Hidden Intricacies: The Development of Modern Building Skeletons. *APT Bulletin*, 43, 14–21.
- Harwood, B., May, B., & Sherman, C. (2008). *Architecture and Interior Design from the 19th Century, Volume 2: An Integrated History* (1st edition). Pearson Prentice Hall.
- Hill, L. (2016). *The Chicago River: A Natural and Unnatural History* (Reprint edition). Southern Illinois University Press.
- Kowsky, F. R. (1991). *Buffalo Architecture: A Guide*. MIT Press.
- Landau, S. B., & Condit, C. W. (1999). *Rise of the New York Skyscraper, 1865-1913: 1865-1913*. Yale University Press.
- Leslie, T. (2013). *Chicago Skyscrapers, 1871-1934* (1st edition). University of Illinois Press.

- Lupkin, P. (2018). The Wainwright Building: Monument of St. Louis's Lager Landscape. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 77(4), 428–447.
- Lutters, W.G., Ackerman, M.S. (1996). An introduction to the Chicago School of Sociology. *Interval Research Proprietary*. 2 (6): 1–25.
- Moon, K. S. (2018). Dynamic Interrelationship between the Evolution of Structural Systems and Façade Design in Tall Buildings: From the Home Insurance Building in Chicago to the Present. *International Journal of High-Rise Buildings*, 7(1), 1–16.
- Morrison, H., & Sullivan, L. (1935). *Louis Sullivan: Prophet of Modern Architecture*. Museum of Modern Art and W.W. Norton & Company.
- Parker, S., (2004) *Urban Theory and The Urban Question*, London and New York, Routledge.
- Peck, R. B. (1948). *History of building foundations in Chicago: A report of an investigation*. University of Illinois.
- Perlman, D. H. (1976). *The AUDITORIUM BUILDING: Its History & Architectural Significance*. Roosevelt University, Chicago, IL.
- Randall, F. A., & Randall, J. (1999). *The History of Development of Building Construction in Chicago* (2nd ed. edition). University of Illinois Press.
- Roche, R. S., & Lasher, A. (2010). *Plans of Chicago* (2nd ed. edition). Architects Research Foundation.
- Siry, J. (1996). Adler and Sullivan's Guaranty Building in Buffalo. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 55(1), 6–37.
- Smith, C. (2007). *The Plan of Chicago: Daniel Burnham and the Remaking of the American City*. University of Chicago Press.
- Sullivan, L. H. (1965). *Kindergarten chats*. Wittenborn Art Books.
- Wirth, L. (1928). *The Ghetto*. University of Chicago Press.

Internet Sources

- http 1. <http://www.encyclopedia.chicagohistory.org/pages/63.html>. (Accessed 13.3.2023)

- http 2. <https://artsandculture.google.com/asset/vQFo6LZdmlZWvw> (Accessed 21.2.2024)
- http 3. <http://www.visual-arts-cork.com/architecture/second-chicago-school.htm#origins>. (Accessed 17.2. 2023)
- http 4. <https://www.skyscrapercenter.com/building/wd/9585>. (Accessed 23.1.2024)
- http 5. <http://webapps.cityofchicago.org/landmarksweb/web/landmarkdetails.htm?lanId=1340&counter=172>. (Accessed 13.4. 2023)
- http 6. <https://www.architecture.org/learn/resources/buildings-of-chicago/building/auditorium-building/>. (Accessed 11.4. 2023)
- http 7. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Auditorium_bldg_%28foundations%29_HABS.jpg
(Accessed 10.3.2023)
- http 8. <https://npgallery.nps.gov/GetAsset/c4397f52-7f4c-4edd-bd90-2c69643e4c44>
(Accessed 29.1.2024)
- http 9. Wainwright Building, St. Louis, Missouri www.flickr.com/photos/16801915@N06/5946078387/in/photolist-a4rcWT (Accessed 23.2.2023)
- http 10. <https://npgallery.nps.gov/GetAsset/60eb559a-ea6b-4b6f-b356-ce74c4678874>
(Accessed 29.1.2024)
- http 11. <https://www.flickr.com/photos/16801915@N06/8191679244/> (Accessed 23.2.2023)
- http 12. <https://www.chicagoline.com/blog/featured-building-of-the-month-the-sullivan-center/>
- http 13. <https://www.chicago.gov/city/en/about/history.html#:~:text=Incorporated%20as%20a%20city%20in,by%20the%20nation's%20westward%20expansion.> (Accessed 13.4. 2023)
- http 14. <http://www.census.gov/population/cen2000/phc-t29/tab03a.pdf>. (Accessed 24.2. 2023)

YEŞİLÇAM SİNEMASINDA ANLATISAL YAPININ MEKÂN KULLANIMINA ETKİSİ: YÜKSEK YEŞİLÇAM DÖNEMİ (1960-1975)

• Doç. Dr. Serpil ÖZKER*

ÖZET

Sinemanın başlangıcından günümüze farklı disiplinleri etkilemesi, farklı disiplinlerden etkilenmesi ve bu disiplinler ile sürekli etkileşim halinde olması sinemayı farklı anlatımlara dönüştürmüştür. Bu dönüşüm, teori ve uygulamada farklı gibi görünen disiplinleri ayırtmak yerine farklı çözümlere evrilmiştir. Disiplinlerarası etkileşimin önemli örneklerinden olan mimarlık ve sinema, diğer disiplinlere oranla anlatısal, zamansal, mekânsal yapıyı bir arada kullanan görsel ve işitsel hafızayı önemli ölçüde kullanan disiplinlerdir. Türk sineması da düünden bugüne toplumsal olaylar çerçevesinde; toplum yaşamı ve sorunlarını anlatısal semboller haline dönüştürerek sinema perdesine aktarmıştır. Değişim ve dönüşüm süreçleri ile gelişen Türk sinemasında 1960-1975 dönemi, Türk sineması için bir değişim dönemi olarak tanımlanmış, bu süreçte Yeşilçam olarak adlandırılan film üretimi, halkın talebi ve yoğun ilgisi sayesinde ivme kazanmıştır. Bu doğrultuda çalışmada, Türk sinemasında Yüksek Yeşilçam olarak adlandırılan dönemin filmlerinde anlatısal yapının mekân kullanımına etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma, 1960-1975 dönemine önemli katkılar sunan altı yönetmenin renkli ve melodram ağırlıklı filmleri ile sınırlandırılmış olup toplamda yirmi dört film “anlatısal yapı, zamansal yapı, mekânsal yapı” gibi değişkenler açısından değerlendirilmiştir. Bu bağlamda elde edilen veriler sonucunda, Yeşilçam filmlerinin anlatı, zaman, mekân unsurları ile harmanlanarak farklı yönetmen, farklı hikâye ve oyunculara rağmen ortak ve benzer kaygılarla biçimlendiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sinemada Mekân, Yeşilçam, Anlatısal Yapı, Zamansal Yapı, Mekânsal Yapı.

* Işık Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, İstanbul / Türkiye, serpil.ozker@isikun.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2372-2711

THE EFFECT OF NARRATIVE STRUCTURE ON THE USE OF SPACE IN YEŞİLÇAM CINEMA: THE HIGH YEŞİLÇAM PERIOD (1960-1975)

• Assoc. Prof. Serpil ÖZKER*

ABSTRACT

The fact that cinema has been influencing different disciplines, being influenced by them, and being in constant interaction with these disciplines since its inception has transformed cinema into diverse narratives. This transformation has evolved into distinctive solutions, rather than separating disciplines that seem dissimilar in theory and practice. Architecture and cinema, which are the important examples of interdisciplinary interactions, are disciplines that use narrative, temporal, and spatial structures together and utilize visual and auditory memory to a significant extent, compared to other fields. Within the framework of social events from the past to the present, Turkish cinema has transformed social life and its problems into narrative symbols and reflected them through cinema. The period between 1960 and 1975, which developed with the processes of change and transformation, has been defined as a period of change for Turkish cinema, and in this process, film production, entitled as Yeşilçam, gained momentum thanks to public demand and extreme interest. In this direction, the study aims to examine the effect of narrative structure on the use of space in the movies of the period called High Yeşilçam in Turkish cinema. The study is limited to the colourful and melodramatic films of six directors who made significant contributions to the period of 1960-1975, and a total of twenty-four films were evaluated in terms of variables such as “narrative structure, temporal structure, and spatial structure.” As a result of the data obtained in this context, it has been determined that Yeşilçam movies are interwoven with narrative, temporal, and spatial elements and are shaped by common and similar concerns despite different directors, stories, and actors.

Keywords: Space in Cinema, Yeşilçam, Narrative Structure, Temporal Structure, Spatial Structure.

* Işık University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Interior Architecture and Environmental Design, Istanbul / Turkey, serpil.ozker@isikun.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2372-2711

1. GİRİŞ

Sinema; kentsel alanı keşfetmenin sanatsal yönlerinden olduğu gibi, izleyiciye sinema sahnelerinde yer alan mekânları deneyimleme imkânı sunmaktadır (Arslan, 2021). Her toplumun sinema perdesine yansıttığı, toplumsal ve kültürel kodları ile şekillenmiş bir hikâyesi bulunmaktadır. Türk sineması da ait olduğu dönemin koşullarından etkilenerek kendi toplumunun hikâyesini ve mekânsal anlatılarını sinema perdesine yansıtmaktadır.

Türkiye’de, 1960 ve 1980’lerde toplumsal açıdan yaşanan birçok değişim, Türk sinemasının kendine özgü bir kimlik kazanmasına sebep olmuştur. Kentleşme, göç, gecekondular gibi toplumsal değişimler, Türk sinemasında kendini tüm boyutuyla hissettirmiştir (Tugen, 2014). Toplumsal, siyasal, kültürel, ekonomik vb. anlamda yaşanan her değişim dönemi, Türk sinemasının içinde bulunduğu bu süreçlerin etkileri ile farklı bir dönem olarak adlandırılmasını sağlamıştır. Türk sinema tarihi içinde; iniş ve çıkışları ile sinemaya katkı sunan her dönem, Türk sinemasının kendini geliştirmesine imkân vermiştir. Türk sinemasında, sinemacıların kişisel çabaları ve izleyici istekleri ile yön kazanan Yeşilçam filmleri de döneminin ve günümüzün popüler kültüründe önemli bir yere sahip olmuştur. Yeşilçam, Beyoğlu’nda film şirketlerinin bulunduğu sokağa verilen isimdir. Hollywood ismini oluşturan “holly-kutsal (yeşil) ve wood-ağaç (çam)” gibi iki kelimenin birleşiminden oluştuğu ifade edilmiştir (Dönmez, 2017). Yeşilçam, döneminin koşulları çerçevesinde geliştirdiği farklı anlatım ve üretim teknikleri ile kendi sinema dilini oluşturmuş, bu sayede Türk sinemasının gelişimine de katkı sunmuştur. Yeşilçam perdesinden yansıyan karakter, müzik, mekân gibi unsurlar, dönemin içinde bulunduğu ekonomik koşullara uygun olarak aktarılmıştır. Mekânın film karelerindeki sunumu, hikâye ve karakterlerin ön plana geçmesine sebep olmuştur. Mekânla kurulan ilişki, mekân kaygısının yüksek olduğu “sanatsal” içerikli filmlerdeki kadar güçlü olmasa da Yeşilçam filmlerini “ihmal edilebilir” kılmamış, her filmde mekân adına söylenecek bir şeyler mutlaka bulunmuştur (Akyol Altun ve Uzun, 2012).

Yeşilçam; halkın sinemaya ilgisi, star sinemasına olan talep, yönetmen sineması gibi kavramların ortaya çıkması ile farklı bir dönem olarak kendine yer bulmuştur. Bu doğrultuda çalışmada, Türk sinemasına farklı bir bakış açısı kazandıran, dönemin koşulları içerisinde kendine özel bir yer edinen Yeşilçam filmlerinde anlatsal yapının mekân kullanımına etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda, Yeşilçam dönemi mekân kullanımı ile ilgili çalışma sayısının sınırlı olması ve literatüre katkı sağlaması amacıyla da bu çalışmanın yapılmasına gereksinim duyulmuştur. Türk sinemasında Yeşilçam

dönemi, 1950’li yılların sonlarında başlamış ve 1970’lerin sonlarına kadar sürmüştür. Arslan (2011) Yeşilçam dönemini, “Yeşilçam Öncesi (1940’ların sonuna kadar), Erken Yeşilçam (1950’ler), Yüksek Yeşilçam (1960’lar ve 1970’ler) ve Geç Yeşilçam (1980’ler)” şeklinde tanımlamıştır. Çalışma, Arslan’ın (2011) Yüksek Yeşilçam dönemi olarak tanımladığı dönem ile sınırlandırılmıştır. Bu kapsamda çalışma, 1960-1975 yılları arasında çekilen ve sinemanın kurucu yönetmenleri arasında gösterilen (http-1) Atif Yılmaz, Ertem Eğilmez, Lütfi Ömer Akad, Memduh Ün, Metin Erksan, Osman Fahri Seden’in renkli çekilen, melodram ağırlıklı filmleri ile sınırlandırılmış olup toplamda yirmi dört film “anlatısal yapı, zamansal yapı, mekânsal yapı” değişkenleri açısından değerlendirilmiştir. Adı geçen altı yönetmen, dönemsel örtüşme, dünden bugüne film sektörüne vermiş oldukları katkı, dönemlerinin üretken isimleri olmaları nedeni ile tercih edilmiştir. Çalışmada ayrıca, kostüm, mobilya ve mekân unsurlarındaki renk kullanımının da incelenebilmesi için yönetmenlerin renkli çektikleri filmler listelenmiş, bu filmler rastgele örneklem yöntemi ile seçilmiş ve irdelenmiştir.

2. TÜRK SİNEMASINDA YEŞİLÇAM DÖNEMİ

Osmanlı’nın son döneminde Batılaşma etkisi ile başlayan yenilikler, sinemada da kendini göstermiştir. Osmanlı döneminde ülkeye gelen yabancıların girişimi ile sinemanın tanımı yapılmış, Cumhuriyet ile birlikte sinemaya yönelim başlamış, tiyatro egemenliğinde ilerleyen süreç 1950’lere kadar etkisini sürdürmüştür (Meriç, 2007). 1950’li yıllarla birlikte sinema, bir sosyalleşme alanı olarak da halkın yoğun ilgisini çekmiştir. 1950’lerde başlayan 1960’larda artan sinemaya ilgi, halkın talebine göre şekillenen ticari anlayışlı sinema üretimine sebep olmuştur (Kuyucak Esen, 2010). 1960’lı yıllarda Türkiye’de, sinema üzerine düşünce üretiminin söz konusu olduğu, sinemanın neyi, nasıl anlatması gerektiğini aktaran toplumsal gerçekçilik, ulusal sinema, halk sineması gibi içerikler dikkat çekmiştir (Gülçur, 2020). Toplum içinde yaşanan her türlü olay ya da değişim, bir şekilde sinemacıların film konularını belirlemede etkili olmuştur.

Toplumsal süreçlerin sinemacıları etkilediği, halkın talep ve beklentileri ile şekillenen Türk sinemasının ivme kazandığı dönemlerden biri Yeşilçam dönemidir. Yeşilçam, film üretim anlayışının gişe odaklı çerçevelendiği, anlatıların tekrarlandığı ve izleyici-sinema ilişkisine verilen bir isimdir (Gülçur, 2020). Bu dönemde sinema, halkın kendi hikâyesini farklı bir anlatımla hayal ettiği bir perde haline dönüşmüştür. Bir anlamda seyircinin, kendi kimliğini film karelerinde görmek istediği bir dönem olarak yerini almıştır (Güçhan, 1992). Yeşilçam sineması, deneme-yanılma ve belli bir sağduyuyla kendi yazısız kurallarını belirlemiş ve uygulamıştır. Yeşilçam filmleri, halkın beklentilerine, kültürüne,

mitoslarına göre şekillenmiş, bunu gerçekleştirdiği için ticari bir sinema olmuştur (http-2). 1960'ların toplumsal ve mekânsal gerçeklik çabasının ilk üretimleri de kendine Yeşilçam perdesinde yer bulmuştur (Kasım ve Atayeter, 2012).

Sinema, teknik gelişimi ile mekânı sınırlayan bütün elemanları ve mekân içindeki objeleri yarattığı çerçeveler içinde sergilemektedir (Ergin, 2007). Yeşilçam filmlerinde de perdeye yansıyan her hikâyede neden ve sonuç ilişkisine dayalı klasik bir anlatım söz konusudur. İzleyici talep ve beklentileri ile şekillenen, film afişlerinde beğenilen oyunculara göre “star” sineması anlayışı doğmuştur. Yeşilçam döneminde farklı türde çok sayıda film çekilmiş, ancak melodram ve güldürü filmlerine daha çok talep olmuştur (Yalçınkaya, 2017). Melodrama dayalı ve gerçek dışı bir dünyanın ürünleri olarak çekilen Yeşilçam filmleri, Türk toplumunun bilinçaltını perdeye yansıtmıştır (Maktav, 2000). İzleyicinin melodram filmlerine olan talebi, oyuncuların yansıttığı duygu ile bütünleşmiş ve dönemin filmleri melodram ağırlıklı çekilmiştir. Genel görünümüyle, Türk sineması melodramatik bir roman üzerine kurulmuş ve asıl nostaljisini bu melodramatik yapıda bulmuştur (İleri, 1983). Yeşilçam filmlerinde zengin-fakir, güzel-çirkin gibi net kavramlar söz konusu olmuş, izleyicilerin film tercihleri de bu ekseninde ayrılmıştır. Fakir mahalleler ve zengin semtler mekânsal olarak ayrılmış, alt-orta sınıfın iyi karakterli, üst sınıfın kötü karakterli olduğu vurgulanmıştır. Birbirinden izole edilmiş villalar; soğuk, mesafeli ilişkileri ve güvensizliği ile modern hayatı, küçük, birbirine bitişik konutlardan oluşan mahalleler ise; sıcak ilişkileri temsil etmiştir (Akyol Altun ve Uzun, 2012). İstanbul'un kentsel mekânlarının sıklıkla kullanıldığı Yeşilçam filmleri, zamanla izleyicileri İstanbul'da yaşamaya yönlendirmiştir. Ekonomik açıdan bölgesel eşitsizlikleri tetikleyen bu gelişme, toplumsal ve mekânsal dönüşümü ile Türk sinemasına ilham kaynağı olmuştur (Zengin Çelik ve Tezcan, 2017).

Yeşilçam sinemasının popülerliği nedeni ile çok sayıda yapımcı, film üretimine katkı sağlamış ve buna bağlı olarak birçok yapımevi de ortaya çıkmıştır. Türk sineması, 1966 yılında 241 filmle, dünya uzun metraj film üretimi sıralamasında dördüncü sırayı almış, yapım, üretim ve dağıtım gücü nedeni ile Yeşilçam altın çağını yaşamıştır (Yalçınkaya, 2017). Renkli filmlere olan ilgi, izleyiciyi sinemaya çekse de ekonomik sebepler Yeşilçam sinemasını olumsuz yönde etkilemeye başlamıştır. 1970'lerin sonunda Genç Sinemacılar dönemi ve 1980 askeri darbesi sonrasında yaşanan toplumsal süreç, sinemada da etkisini göstermiştir (Gülçur, 2020). Bu süreç ve beraberinde dışı açılma, teknolojik yenilikler ile ilk zamanlar geniş izleyici kitlesine ulaşan Yeşilçam'ın zamanla popülerliğini yitirmesine sebep olmuştur (http-3). Sinemaya ilgi, artan film sayısı, star sineması gibi yeni kavramların Yeşilçam döneminde yaşanmış olması, bu dönemin popüler olmasında önemli etkenler olarak yerini almıştır. 1980'lerde yaşanan toplumsal olaylar sinemanın değişimini

zorunlu kılmış; 1990’larda Amerikan yapımı filmlerin yanı sıra anlatım ve teknik özellikleri ile yeni dönem sinema anlayışı gündeme gelmiştir (Özker, 2021). 1950’li yılların sonlarında başlayan ve 1970’lerin sonlarına kadar süren Yeşilçam dönemi de Türk sinema tarihi içinde popüler kültürde kendine önemli bir yer edinmiştir.

3. YEŞİLÇAM FİMLERİNDE ANLATISAL YAPININ MEKÂN KULLANIMINA ETKİSİ

Yeşilçam filmleri; karakteri (oyuncu) odak noktasına alan, hikâye ve tür gibi anlatısal yapı örgüsünde kurgulanmıştır. Filmler; orijinal senaryolar, yeniden çevrim, edebiyat ve Hollywood filmlerinden uyarlanan anlatılardan oluşturulmuştur (Şavk, 2020). Yeşilçam filmlerinin çoğu, izleyicinin kendinden bir şeyler bulabilmesi için melodram olarak çekilmiştir. Melodram filmler, dönemin sinemasında izleyiciyi sinemaya çekme ve film üretimindeki artış nedeniyle tercih edilmiştir. Melodram, iyi-kötü, zengin-fakir zıtlıklarını, dramatik aşk hikâyelerini izleyicinin duygularını etkileyecek şekilde yansıtılmıştır (Teksoy, 2012). Melodram, filmin hikâyesi ve anlatısını yönlendiren, izleyiciyi duygusal olarak etkisi altına alan film türlerinden biridir. Anlatı ise insanın temel gereksinimlerinden biri olan “anlatmak” eyleminin sonucudur (Batur, 1979). Yeşilçam filmlerinin anlatısal yapısı da hikâyenin olay örgüsü içinde karakterin ön planda olduğu, zaman akışı ile çerçeveselenen yapısal bir kurgu ile oluşturulmaktadır.

3.1. Yeşilçam Filmlerinde Yapısal Kurgu

Anlatısal Yapı

Anlatı kavramı, filmlerde nelerin olduğuna veya nelerin betimlendiğine; anlatım ise bu anlatının izleyiciye nasıl yansıtıldığına işaret etmektedir (Buckland, 2018). Chatman (1978), anlatı kuramının yazarın ne yaptığından ziyade, olaylar dizisini, karakteri, zamanı, mekânı ve perspektifleri önemseydiğini belirtmektedir. Bir filme ait anlatısal yapı, tüm kurgusal süreçleri ile birbirinden farklı ama birbirini tamamlayan anlatım yollarını içermektedir.

“Bir filme özgü anlatım yolları, “olaylar düzlemi ve biçim düzlemi” olmak üzere ikiye ayrılır. Olaylar Düzlemi: Fiziki görünüm, kostüm, oyun, aksesuar, makyaj, müzik, çevre düzenlenmesi, hava koşulları, zaman, hareket, doğal ışık, renk, ses, diyalog, Biçim Düzlemi: Format, çekim düzeni, netlik, yapay ışık, müzik, kamera açısı/hareketi, çekim ölçeği, film türü, görüntü efektleri, kurgu, sözlü anlatım, ses efektleri, metin ve addan oluşmaktadır” (Foss, 2016).

Bu düzlemler, bir filmin anlatı yapısını biçimlendirdiği gibi, filmin anlatısal yapısı hakkında bilgi vermektedir. Anlatılar, komedi, siyasi, dram, polisiye gibi birçok türden meydana gelmektedir. Film anlatıları, izleyicilerin film tercihleri üzerinde etkili olmaktadır.

Her filmin anlatısının yansıttığı bir hikâye ve ön plana çıkan duygusu bulunmaktadır. Yeşilçam filmlerinde de sıklıkla “aile olma, biz olma” duygusunun dikkat çektiği klasik anlatı ön plana çıkmaktadır (Salman, 2020). Yeşilçam filmlerinin klasik anlatısına anlam yükleyen ise ayrılık, aşk gibi dram üzerine kurgulanan melodram filmlerdir. Melodram filmlerin anlatısını genellikle kadın karakter yönlendirmekte, ataerkil toplumda kadınların deneyimlediği ahlaki çatışmalara değinerek olay örgüsünü belirlemektedir (Buckland, 2018). Yeşilçam filmlerinin melodram içerikli olmasına katkı sağlayan önemli unsurlardan biri de filmin hikayesine bağlı olarak seçilen müzik kullanımınıdır. Melodram filmlerde müzik, izleyicinin bir tür acı evreni ile karşı karşıya kalmasını sağlayan en temel tematik özelliklerden biridir (Elmacı, 2013). Temel olarak iyi-kötü çatışması ile şekillenen melodram ağırlıklı Yeşilçam filmlerinde “hikâye, karakter, zaman, mekân ilişkileri” içerisinde kurgulanan ve sürekli kendini tekrar eden klasik anlatı kullanılmaktadır. Yeşilçam film anlatılarında hikâye, genellikle kadınla erkeğin, filmin sonunda kavuşmaları ya da kavuşamamaları üzerine kurulmaktadır (Gülçur, 2020). Yeşilçam filmlerinin olay örgüsü içinde, zaman, mekân ve anlatıya dahil olan müzik, ses, ışık, hareket gibi birçok unsur ile harmanlanan Yeşilçam klasik anlatısı ortaya konulmaktadır.

Zamansal Yapı

Zaman kavramı, film sahnelerinde oldukça esnek, görünür ya da görünmez bir biçimde herhangi bir yöntemle zamanı kısaltmak var olan bir zorunluluktur. Filmlerin her sahnesinde, ayırt edilemeyecek kesmelerle, gerekli olmayan zamanın yok edildiği kurgular görülmektedir (Foss, 2016). Bir hikâyenin gerçek zamana dayalı filme uyarlanması, film süresi açısından uygun olamamaktadır. Yönetmenin hikâyeye vereceği yön ile film süreleri belirlenmektedir. Toplumsal ve mekânsal bağlamlarından koparılmış kişisel ilişkiler üzerine kurulu film anlatılarında, zamansal düzenin belirsizlikler üzerine kurulu olması nedeniyle olaylar arasında bir ilişki kurulamamaktadır (Abisel, 1994). Zaman geçişlerinin uyumlu olması, film örgüsü düzeni içerisinde izleyiciye filmin duygusunun doğru aktarımında önemlidir. Birbirine uygun şekilde düzenlenmiş zaman geçişleri, filmin iyi ya da kötü olarak sonuçlanmasına da neden olmaktadır. Yönetmenin zamanı kullanma yetisi, “flashback (anlatıda geçmişe dönüş) ve flashforward (anlatıda geleceğe gidiş)” kullanımıyla değil, zamanın doğrusal bir şekilde gece-gündüz, yolculuk gibi uzun anlatılarda, en az süre ile düzenlenerek izleyiciye aktarılmaktadır (Ergün, 2019). Yeşilçam melodramlarında “saçın kırılması, çocuğun büyümesi” gibi dolaylı anlatım aracılığı ile aktarılması, zamansal sürece ilişkin temel ifadelerdir (Abisel ve diğerleri, 2005). Zamana dair ayrıntılı hikâyeler yerine anlatılar, zamansal atlamalar şeklinde sunulmaktadır. Türk filmlerinin çoğunda, anlatının zaman düzeni belirsizlikler üzerine kuruludur. Yeşilçam filmlerinde de birkaç söz dışında, kostüm biçimi, otomobil modeli,

takvim vb. görsel ipucu verilmediği için, olaylar arasındaki zamansal ilişki net biçimde kurulamamaktadır (Sözen, 2019). Yeşilçam filmlerinde hikâyeler arası zaman geçişleri; “çocukların hızlı büyümesi, hızlı yaşlanma, mevsimsel geçişler, gece-gündüz” gibi sınırlı zaman dilimleri şeklinde kendini göstermektedir.

Mekânsal Yapı

Sinema perdesinden yansıyan cadde, sokak, meydan ve yapılar, döneme ait bilgiler aktaran önemli belgelerdir (Marie, 2014). Türk sinemasının kadrajından yansıyan her bir olay örgüsü de dönemin toplumsal olayları çerçevesinde izleyiciye aktarılmıştır. Türk sinemasının toplumsal ve mekânsal gerçekliğini ortaya koyma çabalarının ilk üretimleri olan filmler, 1960’lı yıllardaki sosyal devlet anlayışının etkilediği bir ortamın sonucu olarak kendine yer bulmuştur (Kasım ve Atayeter, 2012). Dönemin ekonomik koşulları, toplumsal olayları film mekânlarının kullanımında da etkili olmuştur. Stüdyo sisteminin gelişemediği 1960-1985 yılları arasında Türk filmlerinde doğal mekânlar kullanılmış, zengin-fakir zıtlığını aktaran fakir mahallelerde; eski evler, zengin semtlerde; köşk-yalı gibi mekânlar kullanılmıştır (Sarı, 2010). Yeşilçam filmlerinde genellikle köşk, yalı ya da geleneksel mahallelerde yer alan ahşap evler asıl mekânlar olarak kendine yer bulmuştur. Gazino, fabrika, hapishane, çay bahçesi gibi mekânlar ise yardımcı mekânlar olarak kullanılmıştır. Yeşilçam filmlerinde birincil mekân; konut, kamusal mekân; hapishane, ameliyathane, mahkeme, gar, eğlence mekânı; meyhane, gazino, gece kulübü, çalışma mekânı; ofis, fabrika gibi gerçek ve kentsel alanlara bağımlı olarak kendine yer bulmuştur (Akyol Altun ve Uzun, 2012). Bu mekânların filmlere yansıyan karelerinde konut mekânlarına ait salon, konut dışında gazino gibi mekânlar sıklıkla kullanılmıştır. Yeşilçam melodramlarında İstanbul’un kentsel simgelerinden olan “Haydarpaşa Garı, Aşıklar Tepesi, Tarabya Oteli, Boğaz Yalıları birer mit olarak” sunulmuştur (Pehlivan, 2011). İzleyiciye gerçeklik duygusunu aktarabilmek için mekân kaygısını dikkate almadan, dönemin koşullarının karşıladığı İstanbul’un kentsel alanları ya da köşk, yalı gibi mekânlarda birçok film çekilmiştir. Bu mekânların birçoğu farklı filmler olmasına rağmen aynı semti, aynı konutu hatta aynı mekâna ait birçok mobilyayı ortak kullanmıştır. Yeşilçam filmlerinde kullanılan zengin evini temsil eden mekân genellikle köşk ya da yalı olmuştur. Geleneksel mahalle dokusundaki ahşap, iki katlı cumbalı evler, gecekondu veya apartmanların zemin katları, geleneksel yaşam biçiminin ve fakirliğin aktarımında kullanılan mekânlardır (Akyol Altun ve Uzun, 2012). Bu sayede, Yeşilçam filmlerinde zengin ve fakirin ayrıştırılmış tanımı, geleneksel ve moderni yansıtan hikâyelerin mekân kullanımlarında net bir şekilde kendini göstermiştir.

3.2. Yeşilçam Filmlerinde Anlatısal Yapı Üzerinden Mekân Kullanım Analizi

Sinemada, insanla mekân arasındaki ilişkiyi kurgulayan zaman kavramı içinde yönetmen, bilinçli ya da bilinçsiz mimari kurgularla birlikte ürününü ortaya koymaktadır (Allmer, 2010). Bir filmin ekonomik ve zamansal planlamalarının önemli olması nedeni ile yönetmen, herhangi bir mekân oluşturma kaygısı taşımadan filmin izleyiciye aktaracağı hikâyeyi ve duyguyu esas almaktadır (Özker, 2021). Sinema sahnesinden aktarılan her mekân, izleyici üzerinde görsel etki yaratarak filmin anlatısını güçlendirmektedir. Filmin anlatısal yapısı sayesinde, zamandan, mekândan ve sosyal hayattan etkilenerek görsel hafıza aracılığı ile sinemadaki mekânı deneyimleme imkânı sunmaktadır (Kutucu, 2005). Yeşilçam filmlerinin hikâye anlatısı da mekân kurgusunun önüne geçen bir anlatıya sahiptir. Yeşilçam filmlerinde mekân, hikâyenin ve oyuncuların arka planında saklı kalan bir dekor olarak yer almaktadır. Yeşilçam'da; standart olay örgüleri, karikatürize edilmiş oyuncuları, panoramik görüntü, yakın çekim açısı, sabit kamera, ekonomik ve teknik olanaklar mekân kullanımını üzerinde etkilidir (Akyol Altun, 2022). Birçok Yeşilçam filminde, aynı mekânların kullanılması, yönetmenlerin ekonomik açıdan ortak kaygısı olduğunu da göstermektedir. Yeşilçam mekânları, salt arka plan olarak değil, çevreyle uyum sağlayarak izleyiciye gerçeklik duygusunu aktarmaktadır (Sarı, 2010). Bu sebeple Yeşilçam filmlerinde, genellikle aynı mekânlar kullanılarak, filmlerin anlatısal özellikleri çevresel koşullara bağlı olarak değişiklik göstermektedir.

Yöntem

Yeşilçam filmleri; melodram olarak adlandırılan bol şarkılı, dram yüklü, sevenlerin genellikle kavuşmadığı, zengin-fakir ayrımının yapıldığı bir perde olarak ekrana yansıtılmıştır. Yeşilçam filmlerinin yapısal kurgusu da filmin hikâyesine vurgu yapan melodramatik anlatısal yapı ekseninde şekillenmiştir. Bu doğrultuda çalışmada, Arslan'ın (2011) Yüksek Yeşilçam olarak adlandırdığı döneme önemli katkılar sunan Atıf Yılmaz, Ertem Eğilmez, Lütfi Ömer Akad, Memduh Ün, Metin Erksan, Osman Fahri Seden'in renkli ve melodram ağırlıklı toplamda yirmi dört filmin "anlatısal yapı, zamansal yapı, mekânsal yapı" değişkenleri üzerinden mekân kullanımını incelenmiştir. Yirmi dört filmde, perdeye yansıyan mekânsal unsurlar belirlenmiş, en çok kullanılan "anlatısal, zamansal ve mekânsal" unsurlar tespit edilmiştir. Adı geçen altı yönetmen, dünden bugüne film sektörüne vermiş oldukları katkı ve melodram ağırlıklı filmleri sık kullanmaları nedeni ile tercih edilmiştir. Çalışmada ayrıca, renk kullanımının incelenmesi için altı yönetmenin renkli çekilen, melodram ağırlıklı filmleri rastgele örneklem yöntemi ile sınırlandırılmış, yirmi dört film; literatürde tanımlanan "anlatısal, zamansal ve mekânsal yapı" özellikleri doğrultusunda incelenmiştir. Filmler izlenmiş, film karelerine yansıyan her bir anlatısal unsur tespit edilmiş ve yapısal kurguları açısından gruplandırılmıştır.

Her bir yapısal kurguya denk gelen veri, tablo ve grafik anlatımı ile sunulmuş, bulgular doğrultusunda mekân kullanım analizleri yapılmıştır.

Bulgular

Yüksek Yeşilçam dönemi filmleri analizi doğrultusunda (Tablo 1, 2, 3), (Grafik 1, 2, 3); klasik Yeşilçam anlatısının söz konusu olduğu filmlerde; şarkı söyleme ve duygusal bir hikâyenin yanı sıra zayıf-güçlü, iyi-kötü, mutlu-mutsuz, zengin-fakir gibi zıtlıklar üzerine kurulu olduğu görülmektedir. Filmin anlatımına duygular ile yön veren müzik, kostüm, aksesuarlarda canlı renk, doğal mekân, sınırlı mekânlarda çekilen mevsimsel geçişler, gece-gündüz gibi hızlı zaman atlamaları filmlerde görülen benzer noktalar. Karakter (oyuncu) birincil unsur, hikâyenin arka planında mekânsal anlatı ikincil unsur olarak kullanılmıştır. Karakterlerin arka planı olarak görev alan mekâna ait unsurlar; genellikle köşk, yalı, gazino, apartman dairesi, çarşı, sahil, çay bahçesi, okul, gar, sokak, ahşap ev, apartman ve İstanbul manzaralarıdır. İstanbul gerek fakir mahalleleri gerek zengin semtleri ile Yeşilçam filmlerinin vazgeçilmez kentsel alanı olarak kullanılmaktadır (Görsel 1, 2, 3, 4, 5). İç mekâna ait unsurlar; salon merkezli ahşap merdiven, salon-salamanje, duvar yüzeyleri üzerinde kısmi ahşap kaplama, ahşap mobilyalar, ahşap alınlıklı-ahşap ayaklı, renkli kumaş döşemeli koltuklar, ahşap büfeler, ahşap kapılar, piyano, aksesuarlar ve bol süslemeler kullanılmıştır (Görsel 6, 7, 8, 9).



Görsel 1. *Eski Evler (http-4).*



Görsel 2. *Köşk (http-5).*



Görsel 3. *İstanbul Manzaraları (http-6).*



Görsel 4. *İstanbul Sokakları (http-7).*



Görsel 5. *İstanbul Manzaraları (http-8).*



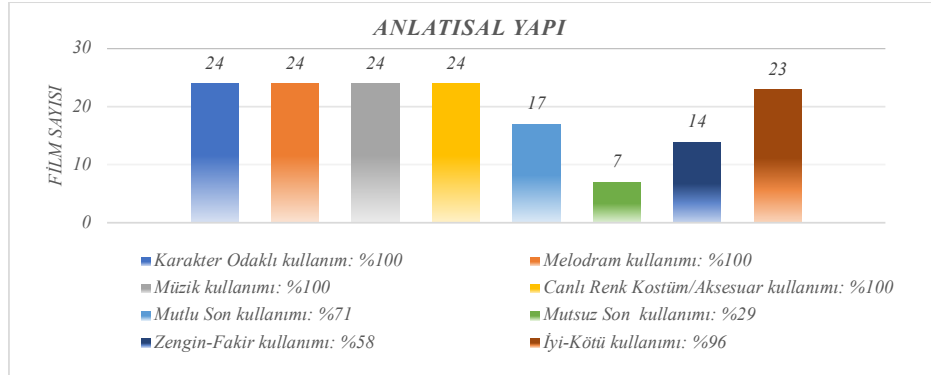
Görsel 6. *Gazino (http-9).*



Görsel 7. Salon ve Merdiven (http-10). Görsel 8. Salon ve Mobilyalar (http-11).
Görsel 9. Merdiven (http-12).

Tablo 1. Seçilen Yüksek Yeşilçam Filmlerinde “Anlatısal Yapı” Analiz Tablosu.

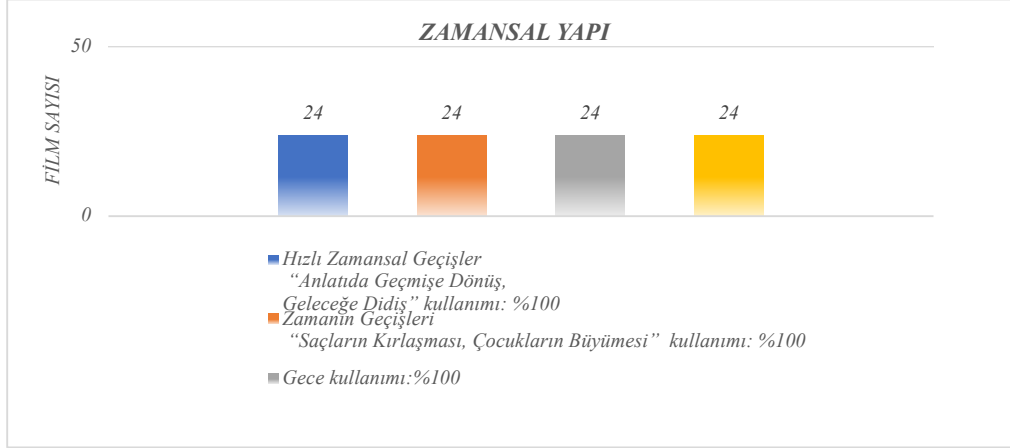
	Atıf Yılmaz	Ertem Eğilmez	Lütfi Ömer Akad	Menduh Cn	Metin Erksan	Osman F. Seden
	Kara Gözlüm-1970	Aşkım da Üstün-1970	Menekşe Gözler-1969	Kız İnan-1969	Beşoğlu Güzel-1971	Senede Bir Gün-1971
	Son Hikâre-1971	Bos Çerçeve-1969	Esir Hıyat-1974	Mahşere Kadın-1971	Tahşi Çek-1971	Sevniye Olmek İsayorum-1969
	Gönülden Yaradılar-1973	Szerezek Aslan Paçası-1972	Murat ile Nazlı-1972	Uç Arkadaş-1971	Doğdan İme-1973	Sevenler Olmez-1970
	Ateşli Çingene-1969	Doğlar Kız Reyhan-1969	Yaz Bekâr-1974	Yaban-1973	Mahkûm-1972	Gülüm, Dalım, Çiçekim-1971
	Mutlu Son	Mutsuz Son	Zengin/Fakir	İyi/Kötü		



Grafik 1. Seçilen Yüksek Yeşilçam Filmlerinde “Anlatısal Yapı” Analiz Değerlendirmesi (Tablo 1).

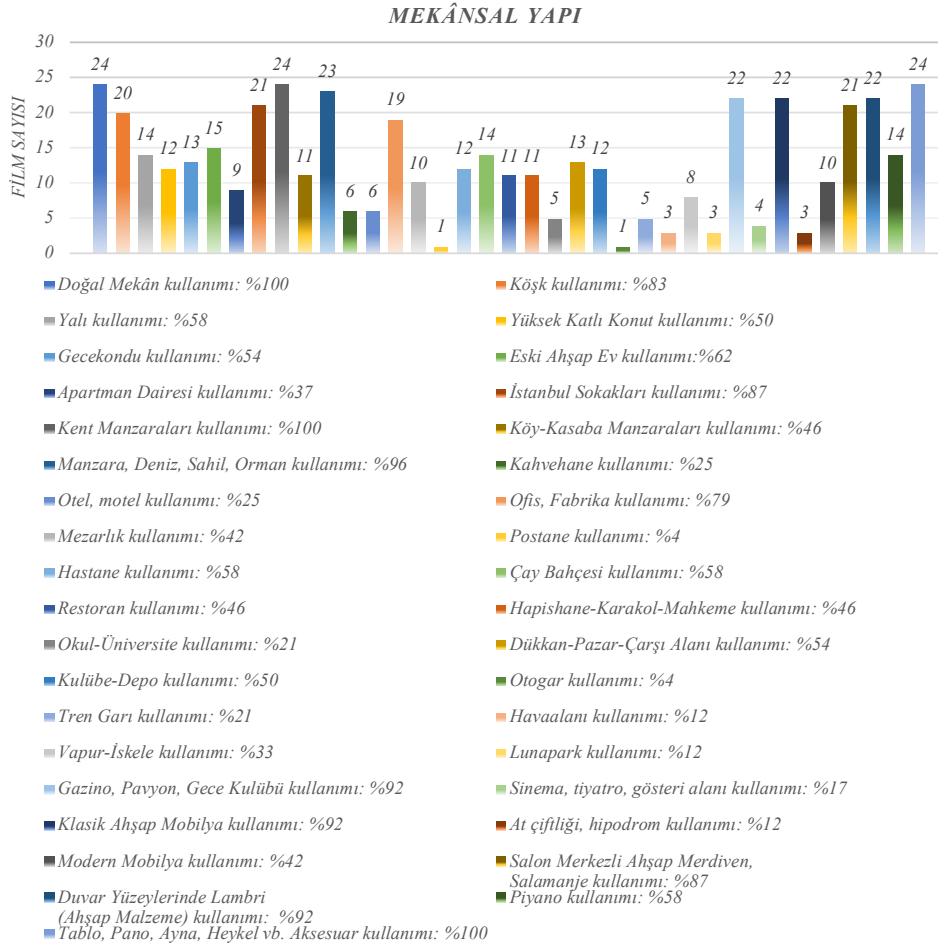
Tablo 2. Seçilen Yüksek Yeşilçam Filmlerinde “Zamansal Yapı” Analiz Tablosu.

	Atıf Yılmaz	Ertem Eğilmez	Lütfi Ömer Akad	Memduh Ün	Metin Erksan	Osman F. Seden
	Kara Gözlüm-1970 Aşkım da Usun-1970 Menekşe Gözler-1969 Kız Vazo-1969 Beşoğlu Güzeli-1971 Senede Bir Gün-1971 Son Hikâre-1971 Boş Çerçeve-1969 Esir Hayat-1974 Mahşere Kadın-1971 Yalnız Çiçek-1971 Seninle Olmek İstiyorum-1969 Gönülden Yaralılar-1973 Sezerlek Aşkın Parçası-1972 Murat ile Nazlı-1972 Uç Akadaya-1971 Doğdum İmme-1973 Sevenler Olmez-1970 Ateşli Çingene-1969 Dağlar Kızı Reyhan-1969 Yaz Bekleri-1974 Yaban-1973 Mahlum-1972 Gülüm, Dalım, Çiçeğim-1971					
Zamansal Yapı						
Hızlı Zamansal Geçişler (Anlatıda Geçmişe Dönüş, Geleceğe Gidiş)	•	•	•	•	•	•
Zamanın Geçişleri (Saçların Kırışması, Çocukların Büyümesi)	•	•	•	•	•	•
Gece Kullanımı	•	•	•	•	•	•
Gündüz Kullanımı	•	•	•	•	•	•

**Grafik 2.** Seçilen Yüksek Yeşilçam Filmlerinde “Zamansal Yapı” Analiz Değerlendirmesi (Tablo 2).

Tablo 3. Seçilen Yüksek Yeşilçam Filmlerinde “Mekânsal Yapı” Analiz Tablosu.

	Atıf Yılmaz		Ertem Eğilmez		Lütfi Ömer Akad		Memduh Ün		Metin Erksan		Osman F. Seden														
	Kara Gözlüm-1970	Aşkım da Üstün-1970	Meneke Gözler-1969	Kızıl Vazo-1969	Beyoğlu Güzel-1971	Senede Bir Gün-1971	Son Hiçkürük-1971	Boş Çerçeve-1969	Esir Hayat-1974	Maşere Kâdar-1971	Vahşi Çiçek-1971	Seninle Ölmek İstiyorum-1969	Gönülden Yarattılar-1973	Sezercik Aslan Parçası-1972	Murat ile Nazlı-1972	Üç Arkadaş-1971	Dağdan İhme-1973	Seventer Ölmez-1970	Ateşli Çingene-1969	Dağlar Kızı Reyhan-1969	Yaz Bekarı-1974	Yaban-1973	Mahkum-1972	Gülim, Dalım, Çiçeğim-1971	
Doğal Mekân	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Köşk	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Yalı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Yüksek Katlı Konutlar	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Gecekondu	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Eski Ahşap Evler	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Apartment Dairesi	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
İstanbul Sokakları	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Kent Manzaraları	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Köy/Kasaba Manzaraları	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Manzara/Deniz/Sahil/Orman	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Kahvehane	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Otel, motel	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Ofis, Fabrika	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Mezarlık	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Postane	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Hastane	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Çay Bahçesi	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Restoran	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Hapishane/Karakol/Mahkeme	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Okul/Üniversite	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Dükkan/Pazar/Çarşı Alanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Kulübe/Depo	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Otogar	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Tren Garı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Havaalanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Vapur/İskele	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Lunapark	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Gazino/Pavyon/Gece Kulübü	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Sinema/Tiyatro/Gösteri Alanı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Klasik Ahşap Mobilyalar	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
At çifliği/Hipodrom	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Modern Mobilyalar	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Salon Merkezli Ahşap	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Merdiven/Salamanje	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Duvar Yüzeylerinde Lambri (Ahşap Malzeme)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Piyano	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Tablo/Pano/Ayna/Heykel vb.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Aksesuar Kullanımı	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•



Grafik 3. Seçilen Yüksek Yeşilçam Filmlerinde “Mekânsal Yapı” Analiz Değerlendirmesi (Tablo 3).

Filmlerin anlatısal yapı analizi sonucunda; karakter, melodram, müzik, canlı renk kostüm/aksesuar %100, iyi/kötü %96, mutlu son %71, mutsuz son %29, zengin-fakir hikâye kullanımının ise %58 olduğu tespit edilmiştir (Tablo 1), (Grafik 1).

Filmlerin zamansal yapı analizi sonucunda; hızlı zamansal geçişler “anlatıda geçmişe dönüş, geleceğe gidiş”, saçın kırılması, çocuğun büyümesi, gece ve gündüz kullanımının %100 olduğu tespit edilmiştir (Tablo 2), (Grafik 2).

Filmlerin mekânsal yapı analizi sonucunda; doğal mekân %100, kent manzaraları %100, tablo/pano/ayna/heykel vb. %100, manzara/deniz/sahil/orman %96, duvar yüzeylerinde lambri (ahşap malzeme) %92, klasik ahşap mobilyalar %92, gazino/pavyon/

gece kulübü %92, İstanbul sokakları %87, salon merkezli ahşap merdiven %87, köşk %83, ofis/fabrika %79, eski ahşap evler %62, yalı %58, hastane %58, piyano %58, çay bahçesi %58, gecekondü %54, dükkan/pazar/çarşı alanı %54, yüksek katlı konutlar %50, kulübe/depo %50, köy-kasaba manzaraları %46, restoran %46, hapisane/karakol/mahkeme %46, mezarlık %42, modern mobilyalar %42, apartman dairesi %37, vapur/iskele %33, kahvehane %25, otel/motel %25, tren garı %21, okul/üniversite %21, sinema/teyatro/gösteri alanı %17, havaalanı %12, at çiftliği/hipodrom %12, lunapark %12, otogar %4, postane kullanımının %4 olduğu tespit edilmiştir (Tablo 3), (Grafik 3).

Filmin anlatısını destekleyen mekânsal yapı incelemeleri dikkate alındığında; zaman ve mekânın anlatının bir unsuru olduğu, hikâye örgüsü içinde zaman geçişlerinde İstanbul'un kentsel mekânının sıklıkla kullanıldığı, gazino, köşk, ahşap mobilyalar, salamanje/salon merkezli ahşap merdiven gibi iç mekân unsurlarının en çok kullanılan mekânsal anlatılar olduğu, diğer unsurların anlatıya katkı sağlayan yardımcı unsurlar olduğu, Yeşilçam filmlerinde mekâna ait her unsurun anlatısal yapının aktarımında bir araç olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda, Yeşilçam filmlerinde öne çıkan *anlatısal yapının mekân kullanımına etkisi* ile ilgili tespitler ise şu şekildedir.

- Köşk, en çok kullanılan birincil konut mekânıdır.
- Köşk, yalı, ahşap ev, gazino en sık kullanılan mekânlardır.
- Kentsel alanlar; deniz, orman, manzara gibi unsurlar filmin anlatısına destek veren birincil anlatılardır.
- İstanbul, filmlerde hikâyeyi destekleyen birincil kentsel alandır.
- Mekân, hikâye ve karakterin arka planında kullanılan ikincil anlatı unsurudur.
- Konut içerisinde ahşap mobilya, salon merkezli ahşap merdiven ve duvar yüzeyinde ahşap kullanımı (lambri) sıklıkla kullanılır.
- Kahvehane, otel, fabrika, mezarlık, hastane, çay bahçesi, mahkeme, okul, çarşı, kulübe, gar, havaalanı gibi alanlar yardımcı mekânlar olarak sıklıkla kullanılır.

SONUÇ

Türk sinemasının popüler kültürde kendine yer edinen bir dönemi olan Yeşilçam sineması, ait olduğu dönem ve günümüz Türk sinemasına katkıları ile ilgili çeşitli çalışmalar yapılmaktadır. Yeşilçam sinemasının anlatısal yapısının mekân kullanımı üzerindeki etkisinin irdelendiği çalışmada; literatürde konu ile ilgili sınırlı sayıda çalışma yapıldığı, bu çalışmalarda; Yeşilçam filmlerinin uyarılama anlatılardan oluştuğu, zıtlıkların ve

duyguların izleyiciyi etkileyecek şekilde yansıtıldığı, filmlerin sonunun kavuşma ya da kavuşamama üzerine kurulu olduğu, İstanbul'un kentsel simge olarak sunulduğu, ekonomik ve zamansal planlamaların önemli olması nedeni ile yönetmenlerin mekân kaygısı taşımadığı ifade edilmiştir.

Yeşilçam, Türk sinemasında kendine özel bir yer edinen, dönemin sinema anlayışının simgesi olan melodramatik anlatımlı bir dönemdir. Yeşilçam filmleri, toplumsal olaylar örgüsü ile şekillenmiş ve toplum sorunlarını her yönü ile aktaran bir anlatım aracına dönüşmüştür. Toplumun içinde bulunduğu her süreç, filmin hikâyesi çerçevesinde izleyiciye aktarılmış, film mekânları ikincil unsur olarak perdeye yansırken sembolik anlatımlara dönüşmüştür. Mekân, genellikle kentsel alanlarda birincil unsur olarak sıklıkla kullanılırken iç mekânlarda karakterin arka planında ikincil unsur olarak kendine yer bulmuştur. Yeşilçam perdesine yansıyan mekâna ait her unsur dönemin yaşam şekline atıfta bulunmuş, geçmişe tanıklık eden birer belge niteliği de sunmuştur. Bu anlamda, Yeşilçam filmlerinde karakterin bulunduğu geçişlerde; mekân kullanımı ikincil unsur iken zamansal geçişlerde yansıtılan kentsel anlatımlar; birincil unsur olarak yer almıştır. Filmlerde arka planda yer alan kentsel mekânlar, yönetmenlerin hikâye geçişlerini yansıtmada bilinçli olarak kullanılmıştır. Bu sayede, filmlerin zaman geçişleri arasındaki kopuklukların filmin bütünlüğünü bozmaması adına; anlatısal yapının aktarımında mekânsal kurgulardan destek aldığı, film akışı içindeki tüm anlatısal yapının bir bütünlük içerisinde aktarıldığı, kentsel alanların zamanla kalıplaşarak sembolik mekânlara dönüştüğü görülmüştür. Yeşilçam filmlerinde İstanbul'un kentsel mekânın temsilinde bir karakter olarak öne çıktığı, kentin, mekânın ve toplumun temsil edilişi ile birer imgeye dönüştüğü, yönetmenlerin İstanbul'u kimi zaman birincil mekân, kimi zaman karakteri ve olay örgüsünü tamamlayan karakter olarak kullandığı, ekonomik koşullar nedeni ile ulaşılabilir mekânların sıklıkla kullanıldığı ve bu sayede; bu mekânların birer simge mekâna dönüştüğü görülmüştür. Yeşilçam'ın melodramatik yapısıyla şekillenen anlatısal yapı, mekân kullanımını filmin hikayesine destek veren bir kurgu, zıtlıkların karakterine netlik veren bir yapı olarak görev almasını sağlamıştır. Zayıf-güçlü, iyi-kötü, mutlu-mutsuz, zengin-fakir gibi zıtlıklar üzerine kurulu olan Yeşilçam filmleri, zengin sınıfı tanımlamak için köşk ve yalıları, fakir sınıfı tanımlamak için yoksul mahallelerdeki gecekondu ve ahşap evleri tercih etmiştir.

Sonuç olarak, Yeşilçam filmlerinde, ekonomik koşullar nedeniyle göz ardı edildiği belirtilen mekânsal alanların filmin olay örgüsü içinde anlatısal yapı çerçevesinde şekillendiği, sembolik kentsel alanların birer hafıza kodları olarak film

karelerinde kendine yer bulduđu ve mekân kullanımının karakter sunumunda ikinci planda iken kentsel sunumda birincil mekân olarak kullanıldıđı görülmüştür. Yeşilçam sineması; anlatısal, zamansal, mekânsal yapıyı bir arada kullanan ve bunu anlatısal sembollere dönüştüren bir perdedir. Yeşilçam filmlerinde anlatı, zaman ve mekânın bir bütünlük içerisinde kurgulanarak hikâye ve karaktere odaklandıđı, diđer unsurlarla birlikte Yeşilçam sinemasında anlatısal yapının mekânı tamamlayıcı olarak kullandıđı ve mekânın anlatısal yapıyla bir bütün olarak sunulduđu tespit edilmiştir.

KAYNAKLAR

- Abisel, N. (1994). Türk Sineması Üzerine Yazılar, Ankara: İmge Yayınları, 198-199.
- Abisel, N., Arslan, U. T., Behçetoğulları, P., Karadoğan, A., Öztürk, S. R., Ulusoy, N. (2005). Çok Tuhaf Çok Tanıdık Vesikalı Yârim Üzerine, Metis Yayınları, 105.
- Akyol Altun, D. ve Uzun, İ. (2012). Yeşilçam Sineması'nda Mekân Kullanımı, Mimarlık Dergisi, Sayı 366, 50-55.
- Akyol Altun, D. (2022). Use of Space in Yeşilçam Cinema in The Context of Symbolization of Traditional-Modern Dilemma, GRID Architecture, Planning and Design Journal, Vol. 5 (2), 276-300.
- Allmer, A. (2010). Sinemekân, Sinemada Mimarlık, 1. Baskı, Varlık Yayınları, 36.
- Arslan, S. (2011). Cinema in Turkey: A New Critical History (1. bs.), Oxford, New York: Oxford University Press.
- Arslan, A. (2021). Sinema Mimarisinde Kentsel İç Mekân Yaklaşımları: Paris'te Gece Yarısı Filmi Üzerinden Kentsel İç Mekânların Analizi, Kültür-Sinema İlişkisi ve Sinema Dilinde Kültür Bildiri Kitabı, Yakın Doğu Üniversitesi, İletişim Fakültesi-İletişim Araştırmaları Merkezi, 1. Uluslararası Sinema Sempozyumu, 14-15-16 Haziran, 16.
- Batur, E. (1979). Anlatı Çözümlemesine Kuramsal Bir Yaklaşım, Dilbilim, İ.Ü. Yabancı Diller Yüksek Okulu Fransızca Bölümü Dergisi, sayı 4, 132-146.
- Buckland, W. (2018). Sinemayı Anlamak, (Çeviri: Tufan Göbekçin) Hayalperest Yayınevi.
- Chatman, S. (1978). Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film, New York and London: Cornell University Press.
- Dönmez, Y. E. (2017). Yeşilçam Filmlerinde Türk Sanat Müziği Makamları ve Etkileri, Gece Yayınları, Ankara, 19.
- Elmacı, T. (2013). Kader ve Masumiyet Filmleri Bağlamında Melodram Türünün Yeniden Üretimi, Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks, Vol. 5(2), 261-277.
- Ergin, S. (2007). Mimarlık ve Sinema Etkileşiminin Sinemasal Mekâna Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: Uzak, Anadolu Üniversitesi FBE, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, 2.

- Ergün, E. (2019). 1990 Sonrası Türk Sinemasında Film Anlatı Yapılarına Karşılaştırmalı Bir Bakış, İstanbul Kültür Üniversitesi, LEE, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 111.
- Foss, B. (2016). Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji, Hayalperest Yayınevi, 27-28.
- Güçhan, N. (1992). Toplumsal Değişme ve Türk Sineması, İmge Kitabevi, Ankara, 82.
- Gülçur, A. (2020). Türk Sinemasında Yeşilçam Dönemi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi, 1-13.
- İleri, S. (1983). Genel Görünümüyle Türk Sineması Melodramatik Bir Romandır, Milliyet Sanat, Ağustos, sayı 77, 5.
- Kasım, M. ve Atayeter, H. D. (2012). 1960'lı Yıllarda Türk Sinemasında Toplumsal Gerçekçilik, Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi 1 (4), 23-37.
- Kutucu, S. (2005). Transformation of Meaning of Architectural Space in Cinema: The Cases of Gattaca and Truman Show, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, FBE, Doktora Tezi, İzmir, 18.
- Kuyucak Esen, Ş. (2010). Türk Sinemasının Kilometre Taşları, Agora Kitaplığı, İstanbul, 64-74.
- Maktav, H. (2000). Türk Sinemasında 68'liler ve 12 Mart, Birikim Dergisi, sayı 132, 86-92.
- Marie, M. (2014). Filmlerde Kentsel Tema, Kentte Sinema Sinemada Kent (Editör: Nurçay Türkoğlu, Mehmet Öztürk ve Göksel Aymaz), İstanbul: Agora Kitaplığı, 73-78.
- Meriç, Ö. (2007). 1950'lerden 2000'e Atıf Yılmaz Filmlerinin Afiş İncelemesi, Gazi Üniversitesi SBE, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 69.
- Özker, S. (2021). Director's Space From Past To The Present: "Nuri Bilge Ceylan, Lütfi Ömer Akad", Housing Architecture And Design From The Past To The Future, Digital Commons/Livre de Lyon yayınevi, Mayıs, 305-337.
- Pehlivan, B. (2011). Yeşilçam Melodramatik Hayal Gücü ve Yeni Türk Sineması Üzerindeki Etkileri, Türk ve Dünya Sineması Üzerine Sentezler, Parşömen Yayıncılık, İstanbul, 175.
- Salman, S. (2020). Ümit Ünal Sinemasında Kurgu ve Anlatı İlişkisi, Ege Üniversitesi SBE, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İzmir, 79.

- Sarı, T. (2010). Türk Sinemasında Sosyal Yaşam Kurgusunun Mekân Kullanımına Yanışması, İstanbul Teknik Üniversitesi, FBE, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 34.
- Sözen, M. (2019). Doğu Anlatı Gelenekleri ve Türk Sinemasının Aidiyeti, Bilig, sayı 50, 146.
- Şavk, S. (2020). Eski Görüntüler, Yeni Görüngüler: Yeşilçam Filmlerinin Üslup Özellikleri İçin Uzak Okuma Denemesi, Erciyes İletişim Dergisi, Temmuz, Cilt 7 (2), 1033-1054.
- Teksoy, R. (2012). Ansiklopedik Sinema Terimleri Sözlüğü, İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 156.
- Tugen, B. (2014). 1960-1980 Darbeleri Arasında Türk Sinemasında Düşünce Oluşumu ve Filmlerin Sosyolojik Görünümleri, 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, Cilt 3 (7), 159.
- Yalçınkaya, B. (2017). Stanislavski Metot Oyuncululuğu Üzerinden Yeşilçam Filmleri ve Günümüz Dizilerinin Seçili Örneklerle Karşılaştırılması, Maltepe Üniversitesi SBE, İstanbul, 5-6.
- Zengin Çelik, H. ve Tezcan, S. (2017). Türk Sinemasında Göç Temalı İstanbul Filmleri Üzerinden Kentlerdeki Mekânsal ve Toplumsal Değişimlerin İncelenmesi, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 2 (2), 619-636.

İnternet Kaynakları

- http-1. Türk Sinemasının Kurucu Yönetmenleri, <https://www.gzt.com/cins/turk-sinemasinin-kurucu-yonetmenleri-3592659> (Erişim Tarihi: 11.02.2023).
- http-2. Yeşilçam Sineması, <https://www.sineplusakademi.com/yesilcam-sineması/> (Erişim Tarihi: 07.02.2023).
- http-3. Özkan Çetin, Z. (2009). Günümüz Türk Sineması'nın Dünya Sinemasındaki Yeri, Khazar Journal of Humanities and Social Sciences, Cilt 12, Sayı 1-2, 533. <http://dspace.khazar.org/bitstream/20.500.12323/943/1/44.pdf> (Erişim Tarihi: 17.01.2023).
- http-4. Sevenler Ölmez, <https://youtu.be/8whBZhlSuXY> (Erişim Tarihi: 17.10.2022).
- http-5. Kızıl Vazo, <https://www.youtube.com/watch?v=dDa5apBfEI> (Erişim Tarihi: 01.10.2022).

- http-6. Dağlar Kızı Reyhan, <https://youtu.be/Gw5MGdUiqHg> (Erişim Tarihi: 18.10.2022).
- http-7. Karagözlüm, <https://youtu.be/l0gW6ghrI1Y> (Erişim Tarihi: 17.09.2022).
- http-8. Dağdan İnme, <https://youtu.be/C1W72zY-1sc> (Erişim Tarihi: 11.11.2022).
- http-9. Menekşe Gözler, <https://youtu.be/xLHjYYdVqM0> (Erişim Tarihi: 01.10.2022).
- http-10. Boş Çerçeve, <https://youtu.be/ScrL4GLxO00> (Erişim Tarihi: 17.11.2022).
- http-11. Son Hıçkırık, <https://youtu.be/SjibSC7PpDU> (Erişim Tarihi: 28.11.2022).
- http-12. Mahşere Kadar, <https://youtu.be/9VHM7EVOeR8> (Erişim Tarihi: 29.11.2022).

EMPRESYONİZM SANAT AKIMININ HALİL PAŞA RESİMLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

• Doç. Dr. Mehmet Akif KAPLAN*

ÖZET

Empresyonizm 19.yüzyılın ikinci yarısında Fransa'da ortaya çıkmış bir sanat akımıdır. Empresyonizm akımının oluşumunda sanatçıların doğa karşısında ışık ve renk kavrayışına bağlı kişisel üslup arayışları ile bilimsel alandaki gelişmeler etkili olmuştur. Empresyonistler doğanın anlık görüntüsünü hava perspektifi içerisinde ışık, renk olarak yansıtmayı amaç edinmişlerdir. Empresyonizm ortaya çıktığı yıllarda tüm Avrupa sanatını ve sonraki yıllarda Osmanlı sanatını da etkiler. İlk asker ressamlardan olan Halil Paşa'nın resimlerinde etkilenim gözlemlenebilmektedir. Çalışmanın amacı ve kavramsal çerçevesi de bu yönde şekillendirilmiştir. Halil Paşa Osmanlı'nın Batı'yla kurduğu diplomatik ilişkileri sonucu Avrupa'ya eğitim için gönderilir. Halil Paşa Avrupa'da Jean-Leon Gerome ve Gustave Courtois'in atölyesinde Fransız klasisizmi kapsamında resim eğitimi almıştır. Halil Paşa Paris'te eğitim aldığı yıllarda empresyonizmden etkilenmiş ve eserlerinde bunu belli oranda yansıtmıştır. Bu bakımdan sanatçı Türk izlenimciliğinin önemli öncülerinden biri olarak kabul görmüştür. Son dönem çalışmalarında daha çok empresyonist etkilere ağırlık veren Halil Paşa bu yönüyle modern Türk resminin çağdaşlaşmasına büyük katkı sağlar. Sanatçının empresyonizme duyduğu derin ilgi 1914 Kuşluğu gibi kendinden sonraki modern Türk resmine yön veren sanatçıları da etkilemiştir. Bu çalışmada Fransa'da ortaya çıkan empresyonizmin Halil Paşa'nın resimleri üzerindeki etkileri ele alınmıştır. Sanatçı ve etkilendiği akımla ilgili olarak betimsel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Empresyonist sanat akımının Halil Paşa'nın eserleri üzerindeki etkilerinin anlaşılması için sanatçı hakkında yazılı ve basılı yayın organları, internet kaynakları, akademik çalışmalar, kataloglar tespit edilmiş ve incelenmiştir. Empresyonizmle ilgili elde edilen bulgulardan faydalanarak Halil Paşa'nın resimleri üzerindeki etkiler belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Empresyonizm, Türk Empresyonist Ressamlar, Halil Paşa, Modern Türk resmi.

* Kahramanmaraş Sütcü İmam Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, makifkaplan78@gmail.com,
ORCID: 0000-0001-8389-334X

THE EFFECT OF THE IMPRESSIONIST ART CURRENT ON HALIL PASHA PAINTINGS

• Assoc. Prof. Mehmet Akif KAPLAN*

ABSTRACT

Impressionism is an art movement that emerged in France in the second half of the 19th century. Artists personal search for style based on their understanding of light and color in the face of nature and developments in the scientific field were effective in the formation of the Impressionism movement. Impressionists aimed to reflect a snapshot of nature as light and color in aerial perspective. Impressionism influenced all European art in the years it emerged and Ottoman art in the following years. The influence can be observed in the paintings of Halil Pasha, one of the first military painters. The purpose and conceptual framework of the study were shaped in this direction. Halil Pasha is sent to Europe for education as a result of the Ottoman diplomatic relations with the West. Halil Pasha studied painting within the scope of French classicism in the workshops of Jean-Leon Gerome and Gustave Courtois in Europe. Halil Pasha was influenced by impressionism during his education in Paris and reflected this to a certain extent in his works. In this respect, the artist is accepted as one of the important pioneers of Turkish impressionism. Halil Pasha, who focuses more on impressionist influences in his recent works, makes a great contribution to the modernization of modern Turkish painting. The artist's deep interest in impressionism also influenced the artists who shaped modern Turkish painting after him, such as the 1914 Generation. In this research, the effects of impressionism, which emerged in France, on Halil Pasha's paintings were discussed. Descriptive research method was used regarding the artist and the movement he was influenced. In order to understand the effects of the Impressionist art movement on Halil Pasha's works, written and printed media, internet resources, academic studies and catalogs about the artist were identified and examined. Using the findings regarding impressionism, the effects on Halil Pasha's paintings were determined.

Keywords: *Impressionism, Turkish Impressionist Painters, Halil Pasha, Modern Turkish painting.*

* Kahramanmaraş Sutcu İmam University, Faculty of Fine Arts, Painting Department, makifkaplan78@gmail.com,
ORCID: 0000-0001-8389-334X

1. GİRİŞ

Osmanlı İmparatorluğu askeri alanda yapmak istediği modernizasyon hareketi Batı ülkeleri ile anlaşmalar yapmasını sağlamıştır. Bu anlaşmalar çerçevesinde Avrupa'ya eğitim amacı ile askerler gönderilmiş ve bu eğitim sürecinde öğrenciler askeri alanda kullanmak için resim dersleri almışlardır. Osmanlı'nın Batı ile kurduğu ilişkiler sadece askeri alanda kalmayıp sanat alanında da kendini göstermiştir. Bu dönemde yurt dışına askeri eğitim yanında sanat eğitimi için de öğrenciler gönderilmeye başlanır. Halil Paşa da sanat eğitimi almak için yurt dışına gönderilen öğrencilerdendir. Fransa'da realist anlayışta eğitim alan sanatçı Paris'te ortaya çıkan empresyonizm akımından etkilenir ve bu akımın renk anlayışını ve serbest fırça vuruşlarını resimlerine yansıtır. Asker resamlardan olan Halil Paşa bu bağlamda Türk resminin modernleşmesinde önemli bir yere sahiptir. Halil Paşa Osmanlı İmparatorluğu'ndan Cumhuriyet Dönemi'ne geçişte Türk kültür ve sanat dünyasının yeniden biçimlenmesinde de büyük katkılar sağlamıştır.

2. EMPRESYONİZM

Empresyonizm 1860'lı yıllarda Fransa'da ortaya çıkmış bir akımdır. Bu akım ismini Claude Monet'nin "İzlenim" adlı çalışmasından alır. Empresyonizm akımına ismini veren resim ilk kez 1874 yılında Claude Monet, Renoir, Pissarro ve Sisley Paris'te Nadar galerisinde açtıkları sergide izleyicisiyle buluşmuştur. Monet'nin empresyonizme adını veren eseriyle ilgili "Eleştirmen Louis Leroy'un Le Charivari gazetesinde yazdığı yorumlar etkili olmuştur. Leroy, Monet'nin resminin bitmemişlik duygusu uyandırdığını, bu anlamda düpedüz izlenimden ibaret olduğunu yazmıştır" (Antmen, 2013, s. 21). Leroy sergide yer alan eserleri bir bakıma aşağılamak için izlenimciler olarak nitelemiş ve yorumlamıştır.

Empresyonizm sanat akımının oluşmasında sosyal, endüstriyel, bilimsel ve teknolojik alanda gelişmeler etkili olmuştur. Michel Eugene Chevrul'un renklerin zıtlıkları ve renk uyumları (komplemanter) üzerine çalışmaları Georges Seurat gibi izlenimci sanatçıların ilgisiyle akımın renk teorisinin temelleri atılmış olur. Bununla birlikte izlenimci ressamlar fotoğrafın icadından etkilenmişler ve bu gelişmelerin etkileri empresyonist sanatçıların eserlerine yansımıştır. Berger (2019, s. 22) "fotoğraf makinasının bulunması insanın görüşünü değiştirdi" der. Fotoğrafın izleyene daha nesnel bir görüntü sunması, sanatçılar üzerinde yeni arayışlara girmesi için bir etki oluşturmuştur. Sanatçıların yeni anlatım biçimi arayışları empresyonizmin oluşmasını sağlar.

Tunalı'ya göre empresyonist sanatçının amacı gün ışığına da bağlı olarak an be an değişmekte olan doğanın görüntüsünü hızlı bir şekilde fırça vuruşlarıyla resmetmesidir. Bu

akımın ortaya koyduğu öğretilere göre resim gün ışığının doğadaki nesnelere aydınlatması ve ressamında nesnelere üzerindeki gün ışığının görünüşünü resmetmesiyle oluşturulur. Empresyonist resim ışık renk yüzeylerinden meydana gelmektedir. Bu yüzeyler, konturlarla ayrılmayan, ressamın yakalamaya çalıştığı ışık birimleriyle bütünleşir. Rönesans'tan izlenimcilik kadar ışık plastik değerleri ifade etmede kullanılan bir araç olurken, empresyonizmde resmin en önemli değerlerinden biri olur. Dolayısıyla empresyonist sanatçı için ışık amaç haline gelir. Empresyonist ışık yedi renkten meydana gelen güneş ışığıdır (Tunalı, 1998, s. 49).

Empresyonistler ışık renk kullanımını yanında resme yeni bir perspektif dâhil ederler. Empresyonizmin kendisine özgü bir derinlik algısı vardır. Rönesans'tan bu yana kullanılan tek kaçma noktalı çizgisel perspektifin yerini empresyonizmde renkle elde edilen hava perspektifine bırakır. Perspektif ışık ve rengin özgün kullanımına bağlı oluşan atmosfere dönüşür. Tunalı'ya göre:

“Hava nesnelere çeviren, kuşatan, nesnelere içinde yer aldığı bir ortamdır. Gözümüzü, bakışımızı, nesnelere çevirdiğimiz zaman, doğrudan doğruya nesnelere dünyası ile temas etmiyoruz. Çünkü gözüm ile nesnelere arasında hava bulunuyor; hava kendi başına saydam, renksiz olmakla beraber, büyük tabakalarda mavimsi görünüyor; her ne kadar o saydam olarak kalıyorsa da ufka doğru uzayan nesnelere mavi bir titreşim verir” (Tunalı, 1998, s. 74).

Klasik bir ressam için gerçeklik var olan doğanın tuval üzerine yansıtılmasıyla oluşturulurken empresyonist sanatçı için gerçeklik doğanın anlık olarak değişen ışık renklerinden oluşur. Klasik bir sanatçı için renk nesnelere bir özelliği olarak düşünülür, ancak empresyonist sanatçı için renk güneş ışığının nesnelere üzerinde bıraktığı anlık görünüşüdür. Empresyonistler bu anlık görünüşü tuvallerine izlenim olarak yansıtmak ister.

3. HALİL PAŞA'NIN SANATÇI KİMLİĞİNİN OLUŞTUĞU DÖNEMDE OSMANLI İMPARATORLUĞUNUN GENEL DURUMU

Bir sanatçının kişiliğini, sanatsal eğilimlerini, üslubunu oluşturan çalıştığı konuları belirleyen sanatçının içinde yaşadığı toplumdur. Bu bakımdan sanatçının içinden çıktığı toplumun çağdaşlık göstergesi olan politik, siyasi, ekonomik, ticari, sosyo-kültürel durumun incelenmesi gereklidir. Bu bağlamda Halil Paşa'nın içinde yaşadığı dönemin Osmanlı'nın toplumsal yapısını hazırlayan dinamiklere bakmak bu araştırma için önem arz etmektedir.

1699 Karlofça ve 1718 Pasarofça Antlaşması'ndan sonra Osmanlı İmparatorluğu'nun Avrupa'ya bakış açısı değişir. 18. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu ile Avrupa devletleri arasında ticari ve siyasi ilişkiler başlar. Bu ilişkiler sonucunda Sultan III. Ahmet'in padişahlığı döneminde Lale Devri ortaya çıkar. Lale Devri'nin sanatçısı olarak ön plana çıkan

ressam Levni Osmanlı padişahlarının portrelerini yapar. Levni'nin padişah portrelerindeki kompozisyon anlayışı ve üslubu kendinden sonra gelen Osmanlı ressamlarını etkiler. Yine bu dönemde Batı resim sanatı prensiplerine sıkı sıkıya bağlı olan Kapıdağlı Konstantin gibi gayrimüslim sanatçıların da Osmanlı resminin Batılılaşmasında önemli katkıları olmuştur. III. Selim Dönemi'nde 1789 sonrasında Batılılaşma politikaları hızlanmıştır. IV. Mustafa'nın (1807-1808) padişahlığı sırasında yenilikler dursa da II. Mahmut Dönemi'nde (1808-1839) III. Selim Dönemi'nde başlatılan sosyo-kültürel ve idari reformlara devam edilmiştir. II. Mahmut'un yaptığı çeşitli yenilikler arasında sanat da yer alır. Yabancı resamlara portrelerini yaptırmış ve çeşitli okul ve kurumlara bu portreleri astırmıştır (Başkan, 2009, s. 128-142).

Askeri alanda yapılan ıslahat reformlarının zamanla Osmanlı'nın sosyal yapısındaki sorunların çözümünde yetersiz kaldığı anlaşılır. Sonraki süreçte yapılan reformlar Osmanlı'nın idari yapısından başlayarak, tüm kurumsal yapıya, kamusal alana, eğitime ve kültür sanata kadar genişletilmiştir. Yapılan yeniliklere sanatı ilgilendiren yönüyle bakıldığında eğitim müfredatlarına resim dersleri konmuştur. Avrupa ile Osmanlı arasındaki sosyal ve kültürel ilişkiler Osmanlı'nın sanatını, dolayısıyla Halil Paşa'nın sanatını da etkilemiştir.

Resim derslerinin verildiği ilk Türk eğitim kurumu olan Mühendishane-i Berri-i Hümayun (1795), Mühendishane-i Bahri-i Hümayun (1773) ve 1883'te Sanayi-i Nefise Mektebi Batılı anlamdaki Türk resminin hazırlık aşamasını oluşturur. 19. yüzyıldan sonra Mühendishaneden ressam sınıfında çok sayıda ressam yetişmiş ve bunların bir kısmı askeri okullarda resim öğretmenliği yapmıştır. İlgili kurumlardan sonra II. Mahmut Dönemi'nde (1808-1839) Mektebi Harbiyye (1834), Mektebi Tıbbiyye (1827) gibi okullarda da sanat eğitimi yaygınlaşmıştır. Hem Mühendishanelerde hem de Mektebi Harbiyye ve Mektebi Tıbbiyye'de Türk sanat eğitimcileri yetişene kadar yabancı hocalar ders vermiştir. Halil Paşa da Mühendishane-i Berri-i Hümayun'da yetişen bir ressamdır (Başkan, 1994, s. 1-3) ve Türk resim sanatının gelişmesine oldukça fazla katkı sağlamıştır

Mühendishanelerden sonra 19. yüzyılın ikinci yarısında açılan okullar Türk resminin modernleşmesi bakımından önemlidir. Özellikle Darüşşafaka Lisesi (1873) ve Mekteb-i Sanayi ile Galatasaray Lisesi önemli derecede katkı sağlamıştır. Türk sanat eğitimi açısından Mekteb-i Sultani (Osmani) Okulu'nun açılması da büyük bir öneme sahiptir. Mekteb-i Osmani, Halil Paşa gibi 1860-1861 yıllarında Paris'e sanat eğitimi için giden öğrencilerin adaptasyonu ve yetiştirilmesi açısından oldukça etkili olmuştur. 1883 yılında ise Batı'da alınan eğitimlerin pekiştirilmesi ve resim sanatının yaygınlaştırılması için Sanayi Nefise Mektebi açılmıştır (Başkan, 2009, s. 187).

Arsal'a (2000, s. 58) göre Batı tarzı resim yapan ilk Türk sanatçıları, askeri okul öğrencileridir. "Sultan Abdülaziz'in emri ile Paris'e Mekteb-i Sultani (1860) ye gönderilen ilk asker ressamı Batı etkilerini özümseyerek yeni ve özgün sentezlere varmışlardır" (Ersoy, 1998, s. 13). Sultan Abdülmecid Dönemi'nde asker ressamı arasında İbrahim Paşa ve Tefvik Paşa batılılaşma yolunu açan ilk sanatçılarıdır. 19. yüzyılın ilk yarısında Paris'te Barbizon ekolünün açık hava resmi yaygın olsa da asker ressamı dönemin klasik sanat eğitimini veren Paris Güzel Sanatlar Okulu'nun etkisi altında kalmışlardır. Ancak, 19. yüzyılın ikinci yarısında Türk resminde Barbizon Okulu ve izlenimcilik akımına ilgi artar. Şeker Ahmet Paşa, Süleyman Seyyid gibi ressamı eserlerinde renk zenginliği ve fırça serbestliğine ulaşmışlardır. 19 yüzyılın ikinci yarısından başlayarak Paris Güzel Sanatlar Akademisini yöneten Gustave Boulanger (1806-1867), Alexander Cabanel (1824-1904) bu yıllarda aynı okulda öğrenci olan Osman Hamdi, Ahmet Ali ve Süleyman Seyyid'in hocalarıdır. Dönemin akademik sanatını temsil eden bu önemli eğitimciler Avrupa'ya gönderilen Türk sanatçıları etkilemekle birlikte özellikle Courbet (1819-1877) realizminin ve Barbizon okulu anlayışının çalışmalarına yansımalarını önleyememişlerdir (Başkan, 1994, s. 13-14).

Batı anlayışında sanat eğitiminin uygulandığı askeri okullardan mezun olan asker ressamı batı tarzı modern Türk resminin ilk aşamasını temsil ederler. Bu sanatçıları bazıları Mühendishane-i Berri Hümayundan, Ferik İbrahim Paşa (1815-1889), Hüsnü Yusuf (1839-1906), Eyüplü Cemal (1836-1883) ve Halil Paşa (1857-1939); Mekteb-i Harbiye şaheneden Ferik Tefvik Paşa (1819-1866), Osman Nuri Paşa (1842-1913), Ahmet Şekür (1856-1951), Hüseyin Zekai Paşa (1860-1919), Hoca Ali Rıza (1858-1930) ve Ahmet Ziya Akbulut (1869-1938)'tur (Başkan, 1994, s. 13). Askeri kuşakta yer alan Halil Paşa katı desen ve buna bağlı renk uygulamasından oldukça uzak durması ve resmin plastiğini empresyonist anlayışa uygun hale getirmesi yönüyle kendinden önceki sanatçıları farklı bir anlayış geliştirmiş ve izlenimci kuşağın da habercisi olmuştur.

4. HALİL PAŞA VE RESİMLERİ ÜZERİNDE EMPRESYONİZMİN ETKİSİ

Halil Paşa 1857 yılında İstanbul Boğaziçi'nde doğmuş ve 1939'da İstanbul'da ölmüştür. Halil Paşa Mekteb-i Fünun-u Harbiye-i Şahane'nin (Harp Okulu) kurucularından Top-hane Müşiri Ferit Selim Paşa'nın oğludur (http 1). Halil Paşa 1869'da Mühendis Hane-i Berri Hümayun'a girmiş ve 1873 yılında Mülazım Sani rütbesiyle buradan mezun olmuştur. 1874'te yüzbaşı olan Halil Paşa, dönemin Osmanlı Padişahı Sultan Abdülaziz'in yaverliğini yapmıştır. Sultan Abdülaziz sarayda resim atölyesi hazırlatarak sanatçının resim çalışmasını sağlamıştır. 1876 yılında Askeri İdadi'de (Lise) resim öğretmenliğine

atanmış olan Halil Paşa, Sultan Abdülaziz tarafından 1880 yılında Paris'e gönderilmiştir. Paris'e resim eğitimi için gönderilen Halil Paşa geleneksel kurallara bağlı olan Paris Güzel Sanatlar Akademisinde görüneni resme aktarmada objektif bir tavır benimseyen Gerome ve Courtois atölyelerinde çalışır. Paris'te eğitim aldığı süre zarfında sanatçı romantik, klasik, realist tarzda yapılan eserleri incelemiştir. Bunun yanı sıra Fransız sanatçı Claude Monet'in "Güneşin Doğumu" adlı eseri ile ortaya çıkan ve 1880'lerde yaygınlaşan izlenimcilikle de karşılaşmıştır (Terzi, 1994, s. 210). İlgili eser ve dâhil olduğu empresyonizm (izlenimcilik) akımı sanatçının çalışmaları üzerinde etkili olmuştur. Ancak bu etki empresyonizmin ışık anlayışıyla sınırlı kalmıştır. Turani'ye göre "Halil Paşa'nın resimlerinde ışık önemli bir motif olarak gelişir. Fakat Fransız empresyonistlerinin renk sistemleri ve atmosfer oyunları onun eserlerinde görülmez" (Turani, 1994, s. 669).



Görsel 1. Halil Paşa, *Madam X'in Portresi*, 1889, Karton Üzerine Pastel, 100 x 65 cm. ([http 2](http://2)).

Halil Paşa'nın çalışmalarına üslubu, konusu açısından bakıldığında Fransa'da eğitim aldığı dönem ve bunu takip eden yıllarda realist anlayışa bağlı kaldığı anlaşılmaktadır. Halil Paşa Paris'te ve 1888 yılında İstanbul'a döndükten sonra bir süre empresyonist anlayıştan ziyade realist anlayışta resimler yapar. Halil Paşa'nın realist anlayışla yaptığı *Madame X'in Portresi* (Görsel 1) adlı eseri "1900'de Salon des Artistes Français tarafından düzenlenen yarışmada bronz, 1906'da Viyana'da düzenlenen sergide altın madalya alır" ([http 1](http://1)). Ancak, sanatçının sonraki yıllarda empresyonizme olan hayranlığı artar ve bu akım Halil Paşa'nın sanatı üzerinde derin etkiler bırakır. Bunun sonucu olarak sanatçının ortaya koyduğu eserlerde realizm ile empresyonizm akımını sentezlediği görülür.

Halil Paşa'nın ilk dönem eserlerinde çalıştığı konular atölye içini yansıtmakla birlikte,

insan tasvirleri, portreler, natürmortlar, savaş betimlemeleri, han kapıları ve çoğunluğunu manzara resimleri oluşturur. İslimyeli'ye göre (1965, s. 47-48) Halil Paşa'nın çalışmış olduğu bu konularda ortaya koyduğu eserler atölye içi çalışmalarından oluşması sebebiyle gerçek anlamda bir empresyonist sayılmaz. Empresyonist sanatçılar doğa üzerindeki güneş ışığının an be an değişen anlık görüntüsünü yakalamak için doğaya çıkmıştır. Halil Paşa akademik tavra olan bağlılığını sürdürerek ilk dönem çalışmalarını atölyeyi terk etmeden ortaya koymuştur. Buna rağmen sanatçının atölye içi çalışmalarından oluşan eserleri renk anlayışı ve fırça vuruşları bakımından empresyonist izler barındırmaktadır. Halil Paşa'nın açık alan çalışmaları için doğaya çıkararak yaptığı son dönem resimlerini ise empresyonist tarzda kabul edeceğimiz manzara resimleri oluşturur.



Görsel 2. Halil Paşa, “Bostancı Sahilinde Gezinti”, 1899, Tuval Üzerine Yağlıboya ([http 4](http://4)).

Halil Paşa'nın son dönem çalışmaları açık hava resimleridir. Resim yapmak için doğaya açılan Halil Paşa'nın eserlerinin konularını Boğaziçi, Bostancı Sahilleri, doğada oynayan çocuklar, Pendik kıyıları, Beylerbeyi, Çengelköy, Erenköy ve birbirinden farklı peyzajlar oluşturur. Sanatçı açık hava resmini empresyonist etkilerle tuvallerine yansıtır.

Halil Paşa'nın 1899 yılında “Bostancı Sahilinde Gezinti” (Görsel 2) adlı resmi açık havada çalıştığı empresyonist bir eserdir. Resimde yer alan insan figürleri ve arka planda yer alan binalara renk ilişkisi bağlamında bakıldığında ilk bakışta realist etkiler kendini gösterir. Eserdeki insan figürlerinde ve binalarda renkler ışık-gölgeye bağlı hacimsel yanılsamalar renk kontrastlığıyla değil, bir rengin açık-koyu tonuna bağlı kalarak oluşturulmuştur. Oysa empresyonist bir resimde renk ile verilmek istenen üç boyutlu yanılsama kontrastlık ilkesine bağlıdır. Ancak sanatçının özellikle sahildeki kumları ve denizin üstündeki dalgaları ifade etmede kullandığı fırça vuruşlarındaki serbest hareketlilik izlenimcidir. Sanatçı Bostancı Sahili'ne dair izlenimlerini atmosferik perspektif içerisinde sunmuştur. Halil Paşa'nın 1904 yılında yaptığı “Oynayan Çocuklar” (Görsel 3) adlı eseri ile “Bostancı Sahilinde Gezinti” adlı eseri hem kompozisyon kurgusu hem de izlenimlerini tuvale aktarmada benzer özellikler taşımaktadır. Sanatçının “Oynayan Çocuklar”

adlı eserini çalıştığı, kumsalda ve arka planda yer alan yamaçlarda realist anlayışa yakın boyama tekniği kullanırken denizin dalgalı sularını serbest fırça vuruşlarıyla yansıttığı görülmektedir. Ancak bu resimdeki insan figürlerini, tekneleri ve derme çatma olan iskeleyi renklendirirken, empresyonizmin renk anlayışının ağır bastığı dikkatleri çeker. Halil Paşa'nın 1904 yılında ortaya koyduğu "Ördekli Kompozisyon" (Görsel 4) ve 1912 yılında yaptığı "Peyzaj" (Görsel 5) adlı eserleri empresyonisttir. Sanatçının bu eserlerinde empresyonist ilkelere sıkı sıkıya bağlı kaldığı anlaşılmaktadır. Resim ışık, renk, perspektif, fırça vuruşları ve doğanın anlık bir görünümü yansıtması bakımından izlenimci özellikler taşımaktadır. Halil Paşa'nın 1929 yılında yaptığı "Peyzaj" adlı eseri serbest fırça vuruşları, renk ilişkileri ve atmosferik perspektifi bakımından empresyonisttir. Sanatçı eserlerinde gün ışığının nesnel üzerindeki anlık görüntüsünü de yansıtmaktadır. Halil Paşa "Peyzaj" (Görsel 6) adlı eserinde denizin hafif dalgalı sularının anlık hareketlerini tuvale aktarmıştır. Sanatçının "Peyzaj" adlı eserinde güneş ışığının doğadaki nesnelere üzerinde bıraktığı renk etkilerini izlenimci bir duyarlılıkla yansıttığı görülmektedir. Resmin arka planında yer alan ağaçlar ve binalarda renk kontrastlığına bağlı kalınmıştır. Sanatçı eserin arka planında, ufukta yer alan kente dair görünüm ve gökyüzü izlenimlerini atmosferik perspektif içerisinde empresyonist tarzda ele almıştır.



Görsel 3. Halil Paşa, "Oynayan Çocuklar", 1904, Tuval Üzerine Yağlıboya, 35x 60 cm. (Turani, 1994: 40).

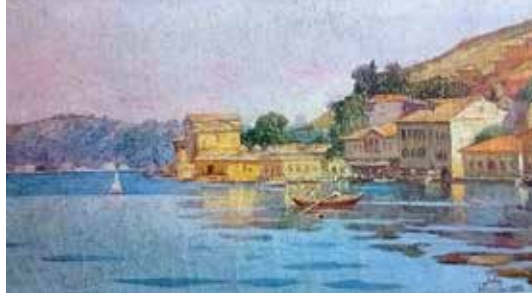
İstanbul'un çeşitli semtlerini, sahillerini, kıyılarını, plajlarını empresyonist anlayışla çalışmış Halil Paşa sonraki yıllarda Mısır' ait manzaralardan oluşan eserler ortaya koymuştur. Terzi (1994, s. 203) Halil Paşa son yıllarında Abbas Hilmi Paşa'nın konluğu olarak Mısır'a geçmiştir. Dolayısıyla Halil Paşa sanat hayatının son yıllarında Mısır'a dair peyzajlar da çalışmıştır.



Görsel 4. Halil Paşa, “Ördekli Peyzaj”, 1904, Tuval Üzerine Yağlıboya, 34,5x 48,5 cm. (Turani, 1994: 59).

Tansuğ'a göre Halil Paşa'nın İstanbul ve Mısır peyzajı çalışmalarından oluşan yapıtları sosyo kültürel bir atmosferin yansıtıldığı örneklerdir. Bu resimlerde batı izlenimciliğinden etkiler ve esinler kuşkusuz vardır ancak bunların hiçbiri Batı izlenimcilerinin yöntem, kural ya da gelişim süreçlerine uymadıkları gibi bazıları da batı izlenimci standartların çok ötesine varabilen birer “meşk” olgusuna dönüşmüşlerdir (Tansuğ, 1994, s. 3). Turani ise Halil Paşa'nın izlenimciliğinin kendi kültürel temelleri üzerine oluştuğunu söyler. Ona göre Halil Paşa'nın resimleri ne saf bir doğa algısının izlenimi olarak tuvale aktarılmış ne de doğanın nesnel gerçekçi birer ifadesi olmuştur. Sanatçının empresyonist anlayışı nesnel bir doğa gerçekliği ile empresyonizmin ışık renk ve renk uyumları içerisinde gerçekleşmiştir. Bir yanda doğanın gerçekliğini nesnel bir şekilde ortaya koyan ifade biçimi, diğer yanda doğanın anlık ışık renk algısını vermeye çalışan bir amacın ürünüdür. Bu bağlamda Turani, Halil Paşa'nın sanatı için “aldığı eğitime paralel olarak izlenimci olmayan bir portre ile yer yer kimi izlenimci etkileri de yansıtan bir peyzaj resminin sınırları içerisinde kalmıştır” der (Turani, 1994, s. 6).

“Sanatçı Empresyonist ışık ve renk uygulamalarını kendine özgü kullanımıyla resim sanatçılarına örnek olmuştur. Türk sanatının şemacılık sınırları içerisindeki soyut manzara geleneği ile gözleme bağlı bir anlayışla gerçekçi oluşumun ve empresyonizme ulaşması sağlandı. 1860 yılından sonra sanatçıların doğaya bağlı resim arayışları başlar. Bu yıllarda klasik üslup için doğa ile sıkı ilişkiler kuran sanatçılar, aynı zamanda gün ışığının da tadını çıkarmaya başlamışlardır. Hoca Ali rıza, Ahmet Ziya Akbulut, Halil Paşa gibi sanatçılar ayrı ayrı kişisel üslup değerleriyle ön plana çıkarlar” (Tansuğ, 1996, s. 95).



Görsel 5. Halil Paşa, "Peyzaj", 1912, Tuval Üzerine Yağlıboya, 25x 35 cm. (Turani, 1994: 63).

Türk izlenimci resminin öncülerinden biri olarak bilinen Halil Paşa, Hoca Ali Rıza, Hüseyin Zekai Paşa gibi sanatçıların da aralarında bulunduğu 3. Asker Ressamlar Kuşağı'ndandır. İslimyeli'ne göre Halil Paşa Osmanlı'ya empresyonizmi getiren, Hüseyin Zekai Paşadan sonra ikinci empresyonist sanatçımızdır. Halil Paşa'nın aynı zamanda Hüseyin Zekai Paşa, Hoca Ali Rıza, Süleyman Seyyit beylerle birlikte Türk sanatına büyük hizmetleri olmuştur. Sami Yetik, İbrahim Çallı ve arkadaşlarının Paris dönüşü memlekette getirdikleri empresyonizm artık Türk sanatında da zirve yapmıştır. Halil Paşa kabul ettiremediği bu ekolün Türk sanatına hâkim olduğunu görme bahtiyarlığına ermiştir (İslimyeli, 1965, s. 46-47). Halil Paşa, Hoca Ali Rıza ile Çallı Kuşağı arasında bir geçiş sağlamıştır. Sanatçının 1914 kuşağı üzerinde önemli derecede etkileri vardır.



Görsel 6. Halil Paşa, "Peyzaj", 1929, Tuval Üzerine Yağlıboya, 81x 114 cm. (http 3).

Halil Paşa empresyonizm açısından Asker Ressamlar Kuşağı ile Çallı Kuşağını (1914 Kuşağı) birleştiren bir ressamdır. Tansuğ'a göre empresyonist Türk ressamları Avrupadaki kaynaklardan daha çok Halil Paşa, Hoca Ali Rıza gibi sanatçılara bağlı kalır. Doğayla iç içe yakın bağlantıların kurulması ve ışık değişimlerinin izlenmesini gerektiren empresyonizm renk ve duyarlılığın üstün olduğu bir ortamda rahatça benimsenebilir olması sebebiyle Türk ressamları izlenimciliğe adeta geleneksel bir alışkanlık içerisinde girmişlerdir. (Tansuğ, 1997, s. 140). Türk izlenimciliğinin öncüleri içerisinde yer alan

Halil Paşa geleneksel Türk sanatının manzara anlayışı ile Avrupa'dan elde ettiği artistik kazanımları bir araya getirerek modern Türk sanatına yeni çözümler ve öneriler getirmiştir. Bu bakımdan Halil Paşa Türk sanatında doğa gözlemi ile ışık ilişkisine yeni bir boyut kazandırmıştır.

SONUÇ

18. Yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu Batılılaşma politikaları çerçevesinde Avrupa ile diplomatik ilişkiler içerisine girmiştir. Avrupa ile gerçekleştirilen diplomatik ilişkilere ticari ilişkiler ve kültürel ilişkiler de dâhil olur. Avrupa'ya eğitim için gönderilen subaylar Batı okullarında resim dersleri almaya başlar ve bunun bir sonucu olarak Türk sanatı da Batılılaşma yönünde eğilim göstermiştir. Batı ile geliştirilen ilişkiler çerçevesinde Avrupa'da sanat eğitimi de başlar. Fransa'ya sanat eğitimi için gönderilen Halil Paşa çağdaşlaşma politikaları içerisinde Türk resim sanatçıları batı resim geleneğinin ölçütlerini, estetik anlayışını öğrenme ve uygulama çabaları içerisinde olmuştur. Halil Paşa da Avrupa'da eğitim almasına bağlı olarak batı sanatının estetik anlayışı ve gerçekçi bir üslupla resimler yapmayı önemsemiştir. Resimlerinde Fransız klasisizminin üslup anlayışı ağır basar, ancak sanatçının eserlerinde büyük oranda empresyonist akımın etkileri görülmektedir. Diyebiliriz ki, Halil Paşa'nın birçok resmi empresyonist etkilerle yapılmış, hatta içlerinden bazıları tamamen empresyonisttir. Halil Paşa'nın izlenimciliği kendinden sonra gelen Türk sanatçılar üzerinde etkiler bırakmıştır.

Empresyonist sanatçının doğaya bakışı ve algılanan doğanın anlık görüntüsünün resme dönüştürülmesi klasik sanattan oldukça farklıdır. Empresyonist sanatçı eserini perspektif, ışık, renk, biçim gibi temel plastik öğelerin uygulaması ve fırça vuruşundaki özgünlüğüyle ortaya koyar. Bu bakımdan empresyonist sanatçı doğadan edindiği izlenimleri serbest fırça vuruşlarıyla ışık ve rengi atmosferik (hava) bir perspektifle tuvaline aktarır, yansıtır. Halil Paşa resimlerini geleneksel manzara anlayışı ile empresyonizmin genel niteliklerini bir araya getirerek oluşturmuştur. Halil Paşa'nın insan tasvirleri, portre çalışmaları ve natürmortları klasik, realist anlayışta olsa da, onun manzara resimleri izlenimcilikle ilgili yapıtlarına örnek oluşturur. Bu bakımdan Halil Paşa Türk izlenimciliğinin öncülerinden sayılmış ve kendinden sonra gelen sanatçılara açılım sağlamıştır. İzlenimci kuşak olarak nitelendirilen 1914 Kuşağı üzerinde doğa anlayışı ve ışık renk kullanımı açısından Halil Paşa'nın oldukça büyük etkileri bulunmaktadır. Görüldüğü gibi Fransada ortaya çıkmış empresyonizm Halil Paşa'nın sanatı üzerinde derin izler bırakmış ve bu etkiler sanatçının Türk izlenimciliğinin en önemli öncülerinden biri olarak görülmesine sebep olmuştur.

KAYNAKLAR

- Antmen, A. (2013). 20. Yüz Yıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Arsal, O. (2000). Modern Osmanlı Resminin Sosyolojisi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Başkan, S. (1994). Osmanlı Ressamlar Cemiyeti. Ankara: Çardaş Yayınevi.
- Başkan, S. (2009). Başlangıcından Cumhuriyet Dönemine Kadar Türklerde Resim. İstanbul: AKM Yayınları.
- Berger, J. (2019). Görme Biçimleri. İstanbul: Metis yayınları.
- Bersoy, A. (1998). Günümüz Türk Resim Sanatı. İstanbul: Bilim Sanat Galerisi Yayınları.
- İslimyeli, N. (1965). Asker Ressamlar ve Ekoller. Ankara: Asker Ressamlar Sanat Derneği Yayınları.
- Tansuğ, S. (1996). Çağdaş Türk Sanatı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tansuğ, S. (1997). Çağdaş Türk Sanatına Temel Yaklaşımlar. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Terzi, İ. (1994). Halil Paşa'nın Askeri Eğitim-Öğretimi ve Resim Sanatı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, cilt 9, sayı 1. S. 202-232.
- Tunalı, İ. (1996). Felsefenin Işığında Modern Resim. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Turani, A. (1994). 50. Yıl Yapı Kredi Halil Paşa Kataloğu, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

İnternet Kaynakları

- http 1. [https:// www.kulturportali.gov.tr](https://www.kulturportali.gov.tr) (Erişim Tarihi 11.05.2023).
- http 2. https://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_of_Madam_X(Erişim Tarihi 18.05.2023).
- http 3. <https://arhm.ktb.gov.tr/artworks/detail/85/peyzaj> (Erişim Tarihi 20.05.2023).
- http 4. <https://www.leblebitozu.com/15-turk-ressamin-semt-ve-sokaklariyla-eski-istanbul-resimleri/> (Erişim Tarihi 21.05.2023).

SUSTAINABLE INTERIOR DESIGN/ARCHITECTURE RESEARCHES AFTER SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS: A BIBLIOMETRIC ANALYSIS

• Assoc. Prof. Meryem GEÇİMLİ*

ABSTRACT

The Global Goals for Sustainable Development, signed by 170 nations, including Turkey, under UN leadership to address climate change and poverty, have 17 goals to be met by 2030. This study aims to evaluate the studies in the field of sustainable interior architecture/design produced until the end of 2023, taking as reference the date (2015) when these goals came into force. Bibliometric analysis used within the scope of the research. It provides quantitative evaluation of publications through descriptive, conceptual and citation analysis. Research and review articles from the scientifically approved Web of Science were used in the study. After entering keywords, 8,354 publications were limited to 2,026 articles with PRISMA protocol inclusion and exclusion criteria were analyzed. There are sixteen periodicals that are considered primary sources on environmentally friendly interior design/architecture. The field's core subjects are model development and life cycle evaluation, while mechanical properties and durability are emerging. The original value of the study is related to the subject it deals with and its scope. Bibliometric studies related to sustainable interior/architecture are rare in the literature. There is no study examining the effects of the Global Goals for Sustainable Development, which is the subject of the study.

Keywords: Sustainable design, Interior design, Interior architecture, Bibliometric analysis, The Global Goals.

* Kahramanmaraş İstiklal University, Faculty of Engineering, Architecture and Design, Department of Interior Architecture, Kahramanmaraş/ Turkey, meryemgecimli@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1776-1936

SÜRDÜRÜLEBİLİR KALKINMA İÇİN KÜRESEL AMAÇLAR SONRASI SÜRDÜRÜLEBİLİR İÇ MİMARİ VE TASARIM ARAŞTIRMALARI: BİBLİYOMETRİK ANALİZ

• Doç. Dr. Meryem GEÇİMLİ*

ÖZET

İklim değişikliği ve yoksulluk gibi temel sorunlarla savaşmak amacıyla Birleşmiş Milletler öncülüğünde Türkiye dahil 170 ülkenin imzaladığı Sürdürülebilir Kalkınma için Küresel Amaçlar 2030 yılına kadar başarılması gereken 17 temel amaçtan oluşmaktadır. Bu çalışma, söz konusu amaçların yürürlüğe girdiği tarihi (2015) referans alıp 2023 yılı sonuna kadar üretilmiş sürdürülebilir iç mimari tasarım alanındaki çalışmalarını değerlendirerek mevcut bilgi birikimine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında kullanılan bibliyometrik analiz; yayınların betimsel, kavramsal ve atıf analizi üzerinden nicel olarak değerlendirilmesini sağlamaktadır. Çalışmada kullanılan yayınlar bilim dünyasında kabul gören Web of Science veritabanından elde edilen araştırma ve derleme makalelerinden oluşmaktadır. Anahtar kelimeler girilerek elde edilen toplamda 8.354 yayın PRISMA protokolü kapsamında dahil edilme ve çıkarılma kriterleri ile 2.026 makaleye indirgenmiş ve analizler yapılmıştır. Çevreye duyarlı iç mekan tasarımı ve mimarisi konusunda birincil kaynak sayılan on altı süreli yayın bulunmaktadır. Alanda çalışılan temel konuların model geliştirme ve yaşam döngüsü değerlendirmesine yönelik çalışmalar olduğu, yükselişte olan konuların ise mekanik özellikler ve dayanıklılık temelli olduğu ortaya çıkmıştır. Çalışmanın özgün değeri ele aldığı konu ve kapsamı ile ilgilidir. Sürdürülebilir iç mimarlık ile ilişkili yapılan bibliyometrik analiz çalışmalarına alanyazında az rastlanılmaktadır. Çalışmanın konusu olan Sürdürülebilir Kalkınma için Küresel Amaçların konuya olan etkilerini inceleyen çalışma ise bulunmamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilir tasarım, İç mekan tasarımı, İç mimarlık, Bibliyometrik analiz, Küresel Amaçlar.

* Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi, Mühendislik Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Kahramanmaraş/ Türkiye, meryemgecimli@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1776-1936

1. INTRODUCTION

The 2030 Agenda for Sustainable Development, which was unanimously endorsed by all Member States of the United Nations in 2015, offers a collective strategy for achieving peace and prosperity for both humanity and the environment, both presently and in the coming years. The core of the initiative consists of the 17 Sustainable Development Goals (SDG), which serve as a pressing demand for collaborative action from all nations, both developed and developing, in a worldwide alliance (UNSTT, 2012). Sustainable interior design is among the attention-grabbing topics of recent years. Nevertheless, the absence of bibliometric analysis in research conducted in the subject is noteworthy. Yaşar (2022) analyzed the research trends of interior design in a famous journal and found that the researches on interiors distributed over a wide geography. While a study conducted about bibliometric analyzes of interior architecture education (Burkut, 2023), another research maintained a broad scope and conducted an analysis without imposing any temporal limitations (Rui & Firzan, 2023). An examination of the subject's link with neuroarchitecture was carried out by Ghamari and his colleagues as part of their research (Ghamari et al., 2021). Park and Lee (2022) investigated bibliometric analyze research pertaining to the application of creative thinking within the design studyo. Furthermore, there is a lack of bibliometric research in the subject of interior architecture in the existing literature. The availability of the SDG, which serve as the starting point for this study, is also investigated. Design education (Desha et al., 2021; Lopez et al., 2021; Milovanovic et al., 2021; Sanchez-Carracedo et al., 2020; Suppipat et al., 2021) economic sustainability (Morell et al., 2020; Thakker and Bakshi, 2021) construction and building activity (Ismael and Shealy, 2019), sustainability assessments models (Dushenko et al., 2019), the configuration of buildings, the importance of early stage of design and building information modeling (Dixit et al., 2021; Elshafei et al., 2021; Khahro et al., 2021; Vite and Morbiducci, 2021), review studies on sustainable design (Ashour et al., 2021), the human factor and daily routines (Carta et al., 2021; Thakur and Mangla, 2019), and digitalization (van der Velden, 2018). As a result, it is clear that SDG are important as a starting point. Additionally, there is a dearth of studies focusing on sustainability, particularly those examining the goals established for sustainable development. This study has sought to evaluate the progress of SDGs' post-academic reflections and future directions in sustainable interior architecture/design. Research questions; Q1: What general bibliometric data was gleaned from the research literature on sustainable interior design/architecture? Q2: What are the current and emerging trends and problems in research on sustainable interior design/architecture? Q3: What possible future research routes are recommended based on the most recent breakthroughs in sustainable interior design/architecture?

2. METHODOLOGY

Scientific studies have greatly increased in recent years. Handling such big data, filtering the most important works, and assessing their influence became increasingly difficult. Thus, bibliometric analysis was introduced by Garfield and Sher (1963) as a quantitative method (Abafe et al., 2022). Database selection is of importance whether it is convenient for the study. The selection of the database is related to the accuracy and representativeness of a dataset. The Web of Science (WoS) is noted that embodies the most influential publications (Pouris and Pouris, 2010; Zhao et al., 2019). Therefore, the WoS was selected in this study in order to gather bibliometric data. PRISMA flow chart and process of the study is shown in Figure 1.

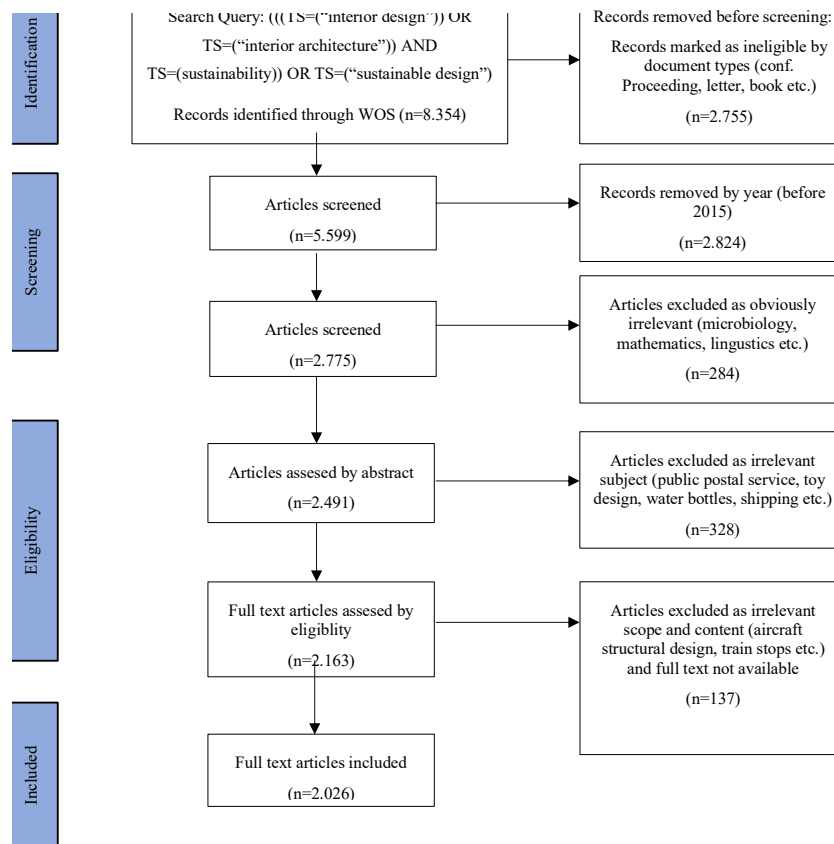


Figure 1. PRISMA flow chart for the current study (prepared by the author)

Software preference is another important issue in bibliometric analysis. Biblioshiny which is written in the R programming language provides a set of tools for bibliometric

analysis (Aria and Cuccurullo, 2017). Being open-source software Biblioshiny is used for the present study to analyze temporal evaluation, journal productivity, and author productivity. On the other hand, in the present study, the analyses for intellectual structure, for example, co-occurrence, and co-citation were carried out by VOSviewer. VOSviewer which is used for bibliometric analysis freely is developed by Nees van Eck and Ludo Waltman (Eck and Waltman, 2009). Bibliometric analysis includes various techniques such as performance analyses and science mapping. While performance analysis is related to the source and/or citation metrics, science mapping is related to co-citation, co-word, and bibliographic coupling.

3. RESULTS AND DISCUSSION

In 642 sources there are 2.026 documents had been analyzed for the present study. Overall 5.034 authors contributed to the research field. In terms of the document type, while 1.882 of them are basically research articles, the rest (144) are review articles. So, it can be deduced that review articles are less popular in sustainable interior design/architecture research after the SDG.

3.1. Descriptive analysis

Studies related to sustainable interior design/architecture had been evaluated after coming into force the SDG. The distribution of 2026 publications through eight (2015-2023) years is indicated in the Figure 2. Despite a consistent upward trend, the decline in 2021 is particularly significant. The annual growth rate of 7.02% is evidence of increasing interest.

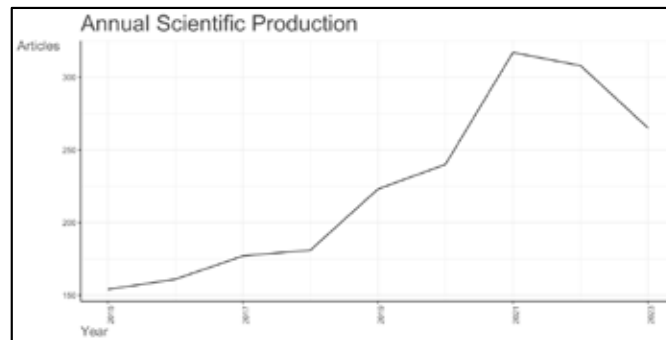


Figure 2. Annual Scientific Production (prepared by the author with the Biblioshiny program).

Bibliometrics allows for the investigation of journal production, namely the examination of publications by year. There are 642 publishers in total, but only data for the five

most prolific publishers are shown in Figure 3. The “Sustainability” and the “Journal of Cleaner Production”, which include multi-disciplinary publications, attract attention both with more publications on an annual basis than other journals and with an increasingly cumulative number of publications.

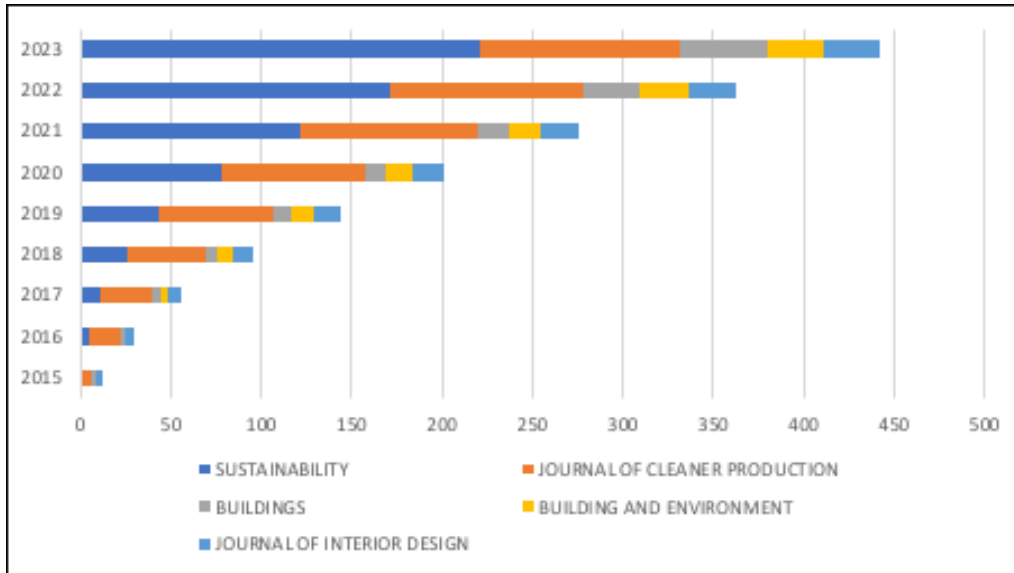


Figure 3. *The most productive top five sources and the distribution over the years (The graph is created by Excel with the data obtained from Biblioshiny).*

Author-level h-index gauges publication output and citation impact. Hirsch (2005) claims that a high h-index suggests individuals who continuously create an adequate flow of work rather than those who produce a few highly referenced extraordinary publications or a large number of uninteresting works. Fengqi You has an h-index of 23 and is the most prolific author with 31 publications(Figure 4).

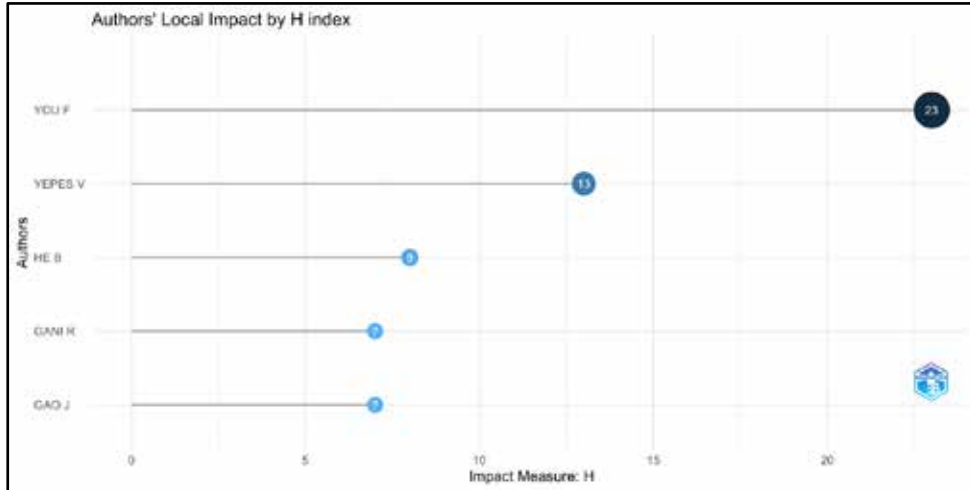


Figure 4. The authors with the highest h-index (prepared by the author with the Biblioshiny program).

Author productivity evaluation is seen in Figure 6 as a sign of intellectual maturity associated with the research base of a domain (Snaith, 2013). The most productive authors are important in developing a scientific area. Compared to the influential authors' graph in the field, it is clear that the most productive authors are also the most effective (Figure 5).

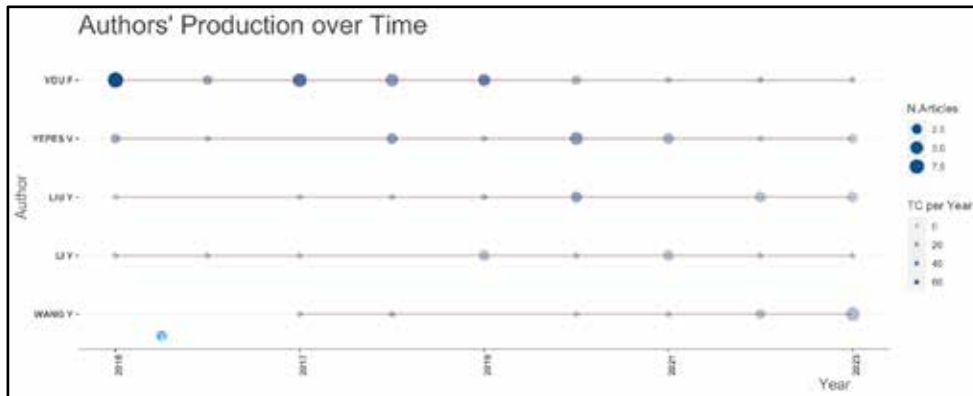


Figure 5. Top-authors' production over time (prepared by the author with the Biblioshiny program).

Bradford's Law measures scientific literature distribution. The number of articles published in a topic inversely impacts the number of journals that publish them (Bradford, 1934). Thus, more journals publish fewer papers in a subject while fewer publish most of

It is seen that 87.4% of the researchers working on sustainable interior design/architecture made only one publication, the rate of the authors who made two publications were 8.2%, and the remaining 2% of the researchers published between 3 and 5 studies on the field. In this context, when sustainable interior design/architecture studies are evaluated for the last eight years according to the Lotka law, it is concluded that the relevant literature is insufficient and needs to be developed.

3.2. Conceptual Structure

Analysis of high-frequency words and their bursts was evaluated to map the trending topic. The Figure 8 shows the 24 groups of terms with the highest frequency. Default parameters in Biblioshiny are used for this evaluation. The word minimum frequency is 5 and the number of words per year is 3. It has been revealed that “performance”, “design”, and “model” topics are numerous in number, but they are in demand for a certain period of time. This shows that efficiency measurements and model development studies were popular in this field during a certain period. The analysis results also show that optimization-oriented studies were more popular when the SDG first came into force, but later this trend shifted to planned behavior and adoption studies.

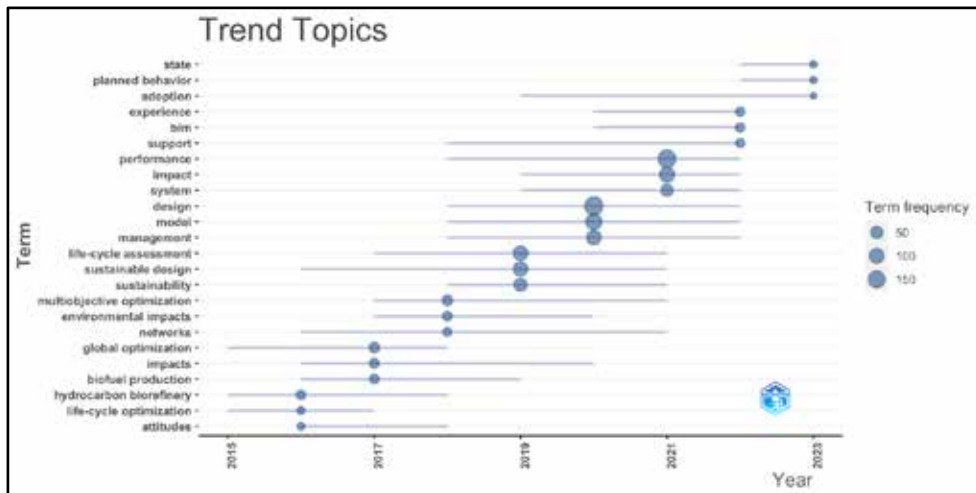


Figure 8. Trend topics (prepared by the author with the Biblioshiny program).

Co-occurrence analysis, that is shown Figure 9, objectively and algorithmically defines and assembles significant phrases to indicate major research areas and future research (Ali and Gölgeci, 2019). Keywords determine article content and study area clusters/networks (Ding et al., 2001). Minimum number of occurrences of a keyword is 10. Of the 8.819 keywords, 203 meet the threshold. There are 6 clusters and these clusters

niche themes are very specialized themes located in the upper-left quarter. Themes like “global optimization” and “multiobjective optimization” are advanced themes but in relation to sustainable interior design/architecture remain isolated due to a low level of centrality.

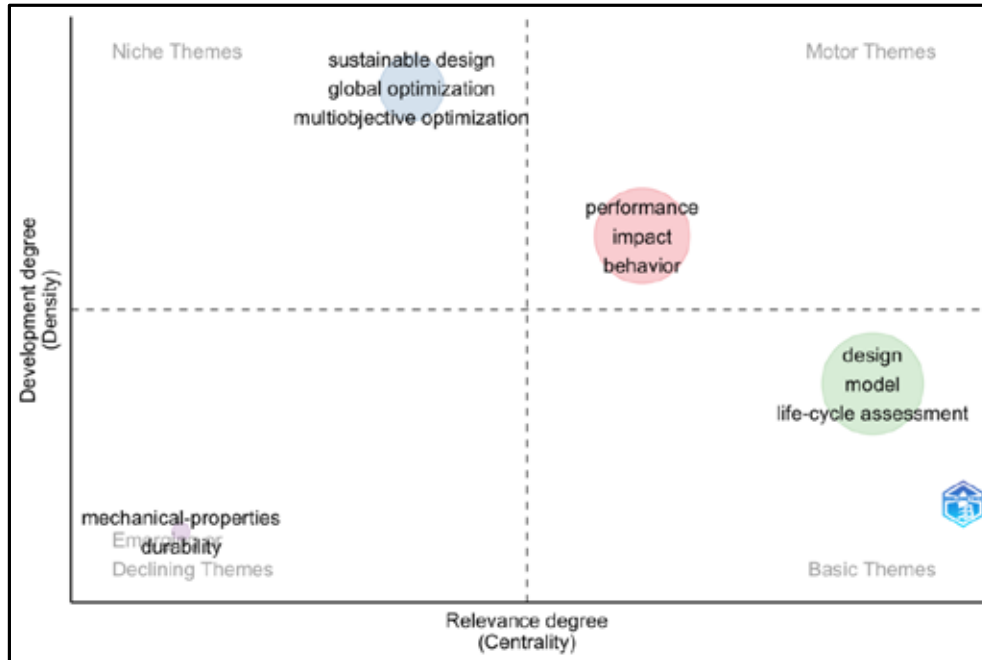


Figure 10. Thematic map (prepared by the author with the Biblioshiny program).

Thematic evolution is based on keywords plus (Figure 11). The parameters are the presets of Biblioshiny. The value of the number of words is 250, the minimum cluster frequency (per thousand documents) is 5, inclusion index is weighted by word occurrences. Over the last five years, the thematic evolution of keywords demonstrates a clear shift in sustainable interior architecture/design research streams. The number of keywords is fluctuating.

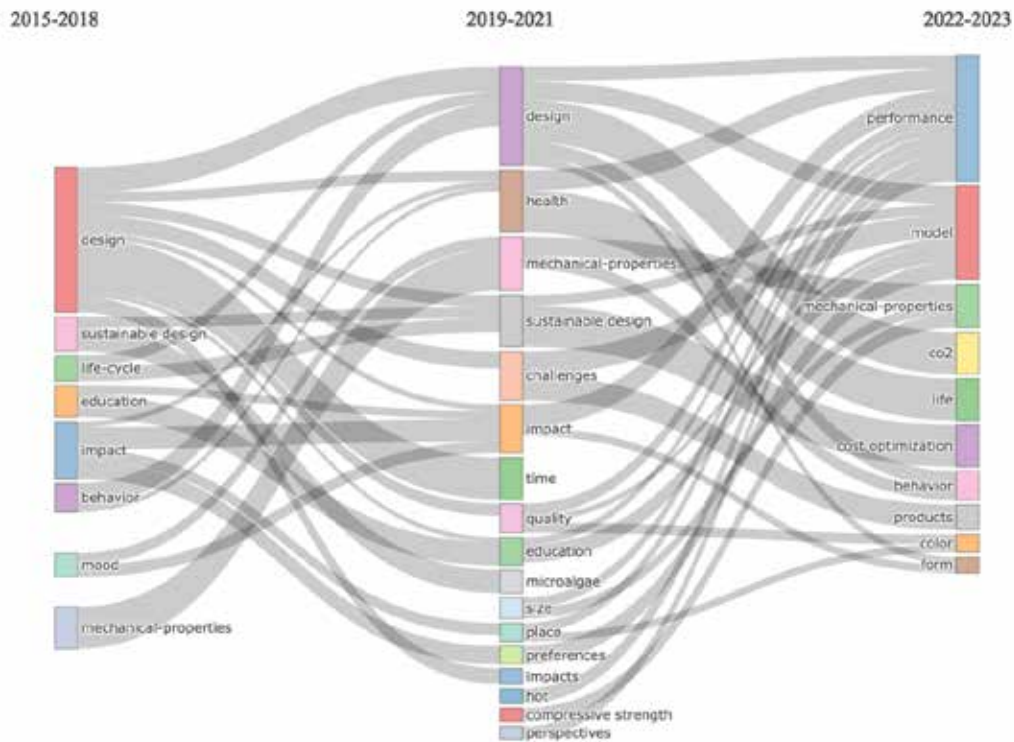


Figure 11. Thematic evaluation (prepared by the author with the Biblioshiny program).

The findings show that at the start, the following topics were prevalent: “design”, “sustainable design”, “life-cycle”, “education”, “impact”, “behaviour”, “mood”, and “mechanical-properties”. Furthermore, “mechanical-properties” is the only keyword that appears year after year. The design keyword, which has a large portion, has spread to various keywords in the following years.

3.3. Citation Analysis

Co-citation analysis can be carried out by both author and source co-citation analysis. If two authors are cited in the same documents, there should be a relationship between these two documents (Hota et al., 2020). Moreover, the more the two sources are cited together frequently, the closer the relationship between the two (Gmür, 2006). In other words, there would be an intellectual distance, if two authors are not preferred to be co-cited frequently (Kreuzman, 2001). Thus, the linking strength between the two documents based on common citations is provided by VOSviewer to reveal the range of studies that form the basis of the scientific literature on the sustainable interior design/

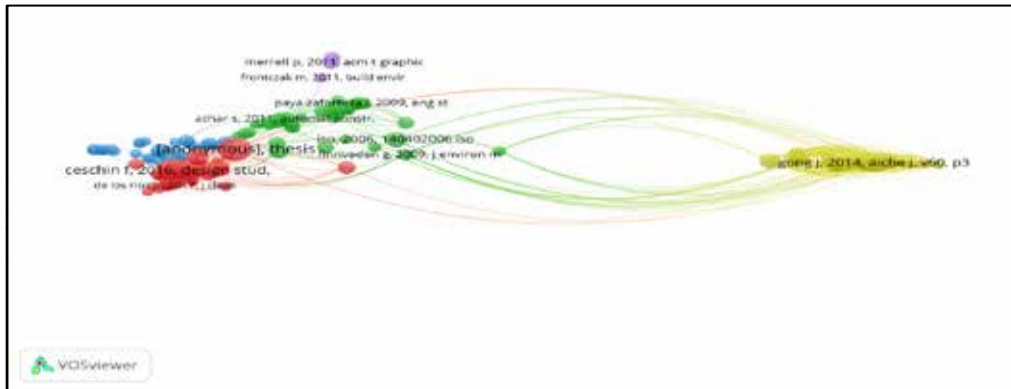


Figure 12. Co-citation analysis (prepared by the author with the Vosviewer program).

The highly cited reference with 227 total link strength, 69 links, and 50 citations is the paper about evolution of sustainable design (Ceschin & Gaziulusoy, 2016). Within the scope of their research, Cheschin and Gaziulusoy (2016) examine the historical development of approaches to sustainability issues within the design profession. The following study with 175 total link strengths, 14 citations, and 42 links is an overview of the sustainable design synthesis of energy systems(Gong and You, 2015). Another point to be emphasized is the most intensive linkage among the five papers. (Ceschin and Gaziulusoy, 2016; Luttropp and Lagerstedt, 2006; Ramani et al., 2010) thus, illustrating the important idea in the field of sustainable interior design/architecture.

CONCLUSION

Under the guidance of the United Nations, 170 countries, including Turkey, have signed the SDG to combat climate change and poverty. The goals list 17 objectives that must be accomplished by the year 2030. Using the year 2015 as a point of reference, the purpose of this study is to conduct an analysis of the research that has been conducted in the subject of sustainable interior architecture and design up until the end of the year 2023. Bibliometric analysis is utilized within the confines of the study project, and it offers quantitative evaluation of publications by means of descriptive, conceptual, and citation analysis. In this study, research and review publications from the Web of Science, which has been approved by the scientific community, were utilized. Search query for this study is as follows; (“interior design”) OR TS=(“interior architecture”) AND TS=(sustainability) OR TS=(“sustainable design”). Following the entry of keywords, the number of publications that were allowed to be evaluated was reduced from 8,354 to 2,026 articles using the PRISMA protocol’s inclusion and exclusion criteria. Within the

scope of Bradford Law, the 16 most influential journals in this field were determined and it was seen that the “Sustainability” had the largest portion. The construction of models and the evaluation of life cycles are the primary focuses of this study, but mechanical qualities and durability are becoming increasingly important. Researchers who are interested in publishing on the topic should therefore pay attention to the issues that have been raised. Additionally, the sensitivity of researchers to the most recent advancements in the area is revealed by the changes that have occurred over time in the trending issues that have been explored in publications in the field. The evaluations that were carried out within the framework of citation analysis revealed that the publications in the field were given co-citations. As a consequence of this, it sheds light on the widespread interest in research projects that provide a conceptual foundation for sustainable design through a historical process.

REFERENCES

- Abafe, E. A., Bahta, Y. T. and Jordaan, H. (2022). Exploring Biblioshiny for Historical Assessment of Global Research on Sustainable Use of Water in Agriculture. *Sustainability*, 14(17), 10651. DOI: 10.3390/su141710651
- Ali, I. and Gölgeci, I. (2019). Where is supply chain resilience research heading? A systematic and co-occurrence analysis. *International Journal of Physical Distribution and Logistics Management*, 49(8), 793–815. DOI: 10.1108/IJPD-LM-02-2019-0038
- Andres, A. (2009). *Measuring Academic Research: How to Undertake a Bibliometric Study*. Oxford: Elsevier.
- Aria, M. and Cuccurullo, C. (2017). bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis. *Journal of Informetrics*, 11(4), 959–975. DOI: 10.1016/j.joi.2017.08.007
- Ashour, M., Mahdiyar, A. and Haron, S. (2021), A Comprehensive Review of Determinants to the Practice of Sustainable Interior Architecture and Design, *Sustainability*, 13(18), 10403, DOI:10.3390/su131810403.
- Bradford, S. C. (1934). Sources of information on specific subjects. *Engineering*, 137, 85–86.
- Burkut, E. B. (2023). Evaluation of Interior Architecture Education Research in the Web of Science Database: Bibliometric and Science Mapping Analysis. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 8(1), 387–407. <https://doi.org/10.30785/mbud.1263207>
- Carta, S., Pintacuda, L., Owen, I. and Turchi, T. (2021). Resilient Communities: A Novel Workflow. *Frontiers in Built Environment*, 7. DOI: 10.3389/fbuil.2021.767779
- Ceschin, F. and Gaziulusoy, I. (2016). Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. *Design Studies*, 47, 118–163. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2016.09.002>
- Desha, C., Caldera, S., and Hutchinson, D. (2021). Exploring the development of context appreciation in coursework that targets problem-solving for sustainable development. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 22(5), 1186–1224. DOI: 10.1108/IJSHE-01-2020-0024

- Ding, Y., Chowdhury, G. G., and Foo, S. (2001). Bibliometric cartography of information retrieval research by using co-word analysis. *Information Processing and Management*, 37(6), 817–842. DOI: 10.1016/S0306-4573(00)00051-0
- Dixit, S., Stefanska, A., and Musiuk, A. (2021). Architectural form finding in arboreal supporting structure optimisation. *AIN Shams Engineering Journal*, 12(2), 2321–2329. DOI: 10.1016/j.asej.2020.08.022
- Dushenko, M., BJORBAEK, C., and Steger-Jensen, K. (2019). Application of a Sustainability Model for Assessing the Relocation of a Container Terminal: A Case Study of Kristiansand Port. *Sustainability*, 11(1). DOI: 10.3390/su11010087
- Eck, N. van, and Waltman, L. (2009). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *Scientometrics*, 84(2), 523–538. DOI: 10.1007/s11192-009-0146-3
- Elshafei, G., Vilcekova, S., Zelenakova, M. and Negm, A. (2021). Towards an Adaptation of Efficient Passive Design for Thermal Comfort Buildings. *Sustainability*, 13(17). DOI: 10.3390/su13179570
- Garfield, E. and Sher, I. H. (1963). New factors in the evaluation of scientific literature through citation indexing. *American Documentation*, 14(3), 195–201. DOI: 10.1002/asi.5090140304
- Ghamari, H., Golshany, N., Naghibi Rad, P. and Behzadi, F. (2021). Neuroarchitecture Assessment: An Overview and Bibliometric Analysis. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 11(4), Article 4. <https://doi.org/10.3390/ejihpe11040099>
- Gmür, M. (2006). Co-citation analysis and the search for invisible colleges: A methodological evaluation. *Scientometrics*, 57(1), 27–57. DOI: 10.1023/a:1023619503005
- Gong, J. and You, F. (2015). Sustainable design and synthesis of energy systems. *Current Opinion in Chemical Engineering*, 10, 77–86. DOI: 10.1016/j.coche.2015.09.001
- Hirsch, J. E. (2005). An index to quantify an individual's scientific research output. *PNAS*, 102(46), 16569–16572. DOI: 10.1073/pnas.0507655102
- Hota, P. K., Subramanian, B., and Narayanamurthy, G. (2020). Mapping the Intellectual Structure of Social Entrepreneurship Research: A Citation/Co-citation Analysis. *Journal of Business Ethics*, 166(1), 89–114. DOI: 10.1007/

s10551-019-04129-4

- Ismael, D., and Shealy, T. (2019). Industry Perceptions of Sustainable Design and Construction Practices in Kuwait. *Journal of Green Building*, 14(4), 169–193. DOI: 10.3992/1943-4618.14.4.169
- Khahro, S., Kumar, D., Siddiqui, F., Ali, T., Raza, M. and Khoso, A. (2021). Optimizing Energy Use, Cost and Carbon Emission through Building Information Modelling and a Sustainability Approach: A Case-Study of a Hospital Building. *Sustainability*, 13(7). DOI: 10.3390/su13073675
- Kreuzman, H. (2001). A co-citation analysis of representative authors in philosophy: Examining the relationship between epistemologists and philosophers of science. *Scientometrics*, 51(3), 525–539. DOI: 10.1023/A:1019647103469
- Lopez, N., Martin, J., Biedermann, A., Saenz, J., and Fernandez-Vazquez, A. (2021). Projecting More Sustainable Product and Service Designs. *Sustainability*, 13(21), 11872. DOI: 10.3390/su132111872
- Lotka, A. J. (1926). The frequency distribution of scientific productivity. *Journal of the Washington Academy of Sciences*, 16(12), 317–323.
- Luttrupp, C. and Lagerstedt, J. (2006). EcoDesign and The Ten Golden Rules: Generic advice for merging environmental aspects into product development. *Journal of Cleaner Production*, 14(15), 1396–1408. DOI: 10.1016/j.jclepro.2005.11.022
- Milovanovic, J., Shealy, T. and Katz, A. (2021). Higher Perceived Design Thinking Traits and Active Learning in Design Courses Motivate Engineering Students to Tackle Energy Sustainability in Their Careers. *Sustainability*, 13(22). DOI: 10.3390/su132212570
- Morell, M., Espelt, R. and Cano, M. (2020). Sustainable Platform Economy: Connections with the Sustainable Development Goals. *Sustainability*, 12(18). DOI: 10.3390/su12187640
- Park, E. J. and Lee, S. (2022). Creative Thinking in the Architecture Design Studio: Bibliometric Analysis and Literature Review. *Buildings*, 12(6), Article 6. <https://doi.org/10.3390/buildings12060828>
- Pouris, A., and Pouris, A. (2010). Scientometrics of a pandemic: HIV/AIDS research in South Africa and the World. *Scientometrics*, 86(2), 541–552. DOI: 10.1007/s11192-010-0277-6

- Ramani, K., Skerlos, S., and Slocum, A. (2010). Sustainable Design (Guest Editorial). *Journal of Mechanical Design*, 132(9), 2.
- Rowlands, I. (2005). Emerald authorship data, Lotka's law and research productivity. *Aslib Proceedings*, 57(1), 5–10. DOI: 10.1108/00012530510579039
- Rui, L., & Firzan, M. (2023). Bibliometric Overview and Visualization Analysis for Interior Design Research based on CiteSpace. *International Transaction Journal of Engineering, Management, & Applied Sciences & Technologies*, 14(1), 1–12.
- Sanchez-Carracedo, F., Lopez, D., Martin, C., Vidal, E., Cabre, J., and Climent, J. (2020). The Sustainability Matrix: A Tool for Integrating and Assessing Sustainability in the Bachelor and Master Theses of Engineering Degrees. *Sustainability*, 12(14). DOI: 10.3390/su12145755
- Snaith, B. A. (2013). An evaluation of author productivity in international radiography journals 2004–2011. *Journal of Medical Radiation Sciences*, 60(3), 93–99. DOI: 10.1002/jmrs.21
- Suppipat, S., Teachavorasinskun, K., and Hu, A. (2021). Challenges of Applying Simplified LCA Tools in Sustainable Design Pedagogy. *Sustainability*, 13(4). DOI: 10.3390/su13042406
- Thakker, V. and Bakshi, B. (2021). Toward sustainable circular economies: A computational framework for assessment and design. *Journal of Cleaner Production*, 295. DOI: 10.1016/j.jclepro.2021.126353
- Thakur, V., and Mangla, S. (2019). Change management for sustainability: Evaluating the role of human, operational and technological factors in leading Indian firms in home appliances sector. *Journal of Cleaner Production*, 213, 847–862. DOI: 10.1016/j.jclepro.2018.12.201
- UNSTT. (2012). *Realizing the Future We Want for All: Report to the Secretary-General* Koninklijke Brill NV. DOI: 10.1163/2210-7975_HRD-9823-0056
- van der Velden, M. (2018). Digitalisation and the UN Sustainable development Goals: What role for design. *Interaction Design and Architectures*, 37, 160–174.
- Vite, C. and Morbiducci, R. (2021), "Optimizing the Sustainable Aspects of the Design Process through Building Information Modeling", *Sustainability*, 13(6). DOI: 10.3390/su13063041.
- Yaşar, D. (2022). Trends of Research on Interiors: A Bibliometric Analysis of The Interiors: Design, Architecture, Culture Journal. Y. Aksoy & E. Duyan (Eds.), In

Contemporary Issues in Architecture and Urban Planning Architecture and Exploration (pp. 18–28). DAKAM Books.

Zhao, X., Zuo, J., Wu, G. and Huang, C. (2019). A bibliometric review of green building research 2000-2016. Architectural Science Review, 62(1), 74–88. DOI: 10.1080/00038628.2018.1485548

ÇAĞDAŞ SERAMİK PRATİKLERİNDE TOPLUMSAL CİNSİYET ve CİNSİYET TEMSİLİ

• Doç. Kemal TİZGÖL* • Doç. Kamuran Özlem SARNIÇ**

ÖZET

Birçok toplumun genel geçer erkek egemen, cinsiyetçi ve ayrımcı tavrının sanat tarihinin farklı evrelerinde baskın bir güç olarak yer edindiği görülmektedir. Günümüzde ise bu perspektifin feminist hareket sayesinde bir nebze olsun değişmiş olduğu, sanat tarihi ve sanat üretimi alanlarında yeni ve eleştirel bir okumanın getirildiği görülmektedir. Seramik malzeme her ne kadar Geç Paleolitik dönemden beri insan hayatının bir parçası olsa da modernizmle birlikte, tarihsel ifade biçimlerinden sıyrılıp estetik-fonksiyon odaklı bağlam- larını aşarak özellikle 1960'lardan sonra sanatçının bireysel deneyimleri ve içinde yaşadığı toplumsal dinamikleri irdeleyen ve daha çok düşünsel-kavramsal temellere dayanan bir yönelim göstermiştir. ABD'de Funk Art hareketi içerisinde üretimlerini seramik malzeme ile gerçekleştiren sanatçılar, gelenek-güncel çatışması, tüketim toplumu, gündelik hayat, cinsellik-kimlik gibi politik ve sosyolojik olguların üzerine giderek yeni sorgulamalar yaratmışlardır. Bu makale cinsiyet, toplumsal cinsiyet ve cinsiyet eşitliği kavramlarını sosyolojik boyutlarıyla ele alırken seramiğin hem malzeme olarak hem de üretim biçimi açısından eril ve dişil karşıtlığını tartışmaktadır. Araştırmada modern sonrasında günümüze ka- dar toplumsal yapılanmanın ve toplumsal cinsiyet kavramının çağdaş seramik pratikleri üzerinden nasıl bir öz ve biçimle hayat bulduğu farklı cinsiyet, coğrafya ve sosyo-kültürel yapıdan gelen sanatçıların örnek yapıtları üzerinden betimleyici araştırma yöntemiyle ir- delenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Cinsiyet, Temsiliyet, Çağdaş sanat, Toplumsal cinsiyet.

* Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, kemaltizgol@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8864-0744

** Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, kosarnic@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7413-1693

GENDER IN CONTEMPORARY CERAMIC PRACTICES AND GENDER REPRESENTATION

• Assoc. Prof. Kemal TİZGÖL * • Assoc. Prof. Kamuran Özlem SARNIÇ**

ABSTRACT

It is observed that generalized male dominant, sexist and discriminatory attitude of the society has taken place as a dominant in different phases of art history. In societies where male experiences and perspectives are accepted as the norm, men have defined the female image both for men and women. Today this perspective has changed to some extent thanks to the feminist movement, it is seen that a new and critical reading has been brought to the history of art and the art production. Ceramic material, although a part of human life since the Late Paleolithic period, underwent a transformation with modernism, transcending historical forms of expression and shifting its focus from aesthetic-functionality to contexts that particularly scrutinized the artist's individual experiences and the societal dynamics in which they lived, emphasizing conceptual foundations. Notably, post-1960s, ceramic artists within the Funk Art movement in the United States, utilizing ceramic materials for their productions, have engaged in new inquiries by addressing political and sociological phenomena such as the conflict between tradition and contemporaneity, consumer society, everyday life, and issues related to sexuality and identity. This article discusses the concept of sex, gender, gender equality with their sociological dimensions, and discusses the opposition between masculine and feminine in terms of both the material and the way of production. In the research, the essence and form of social structuring and the concept of gender, specially form the postmodern period to the present, through contemporary ceramic practices are analyzed through the sample works of artists from different gender, geography and socio-cultural structures by descriptive research.

Keywords: Ceramics, Gender, Representation, Contemporary art, Social gender

* Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, kosarnic@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7413-1693

** Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, kemaltizgol@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8864-0744

1. GİRİŞ

20. yy. sanat anlayışlarının etkisiyle seramiğin modern bir sanat malzemesi olarak kabulü ve başlı başına bir sanat disiplini olarak algılanma süreci de başlamıştır. Bu süreç içerisinde diğer sanat alanlarında olduğu gibi seramik alanında da sanatçılar, geçmişten etkilenmişler, bugünden beslenmişler, arzuları, istekleri aracılığı ile geleceği hayal ederek esinlenmişlerdir. Seramik sanatçılarının söz konusu yaratım serüveninde yapıtlar bazen bir akımın ya da üslubun düşünsel ve formal çerçevesinde şekillenirken, bazen de öznel yaklaşımların dışavurumu belirleyici olmuştur. Sanatçıların yapıtlarını neredeyse çoğu zaman kendilerinin de bir parçası oldukları toplumun dinamikleri ve bileşenlerinden beslenerek ortaya koydukları yadsınamaz bir gerçektir. Bu gerçeklikte temel olan toplum,

“İnsanların gelişigüzel tesadüfi bir birleşimi değildir. Çünkü bir aksiyon sistemi, içinde dinamik süreçleri barındırmakla birlikte, bir durumla ilgili aksiyon öğelerinin görelî bütünleşmiş bir yapısıdır. Bu bağlamda toplum, kendini oluşturan parçaların düzenli bir bileşimidir ki bu esas olarak motivasyonel, kültürel veya sembolik öğelerin bir çeşit düzenlenmiş (organize edilmiş) sistem içinde bir araya getirilmeleri demektir” (Ulusoy, 1999: 48).

Sözü edilen toplum dinamiklerinin bir kısmının günümüz koşullarında küresel çapta bir farkındalık yaşadığı ve mevcut yaklaşımların sorgulanıp yeniden ele alındığı bir sürece girdiği gözlemlenmektedir. Burada dikkat çekilmek istenen husus; özellikle 1960 sonrasında günümüze kadar, farklı coğrafyalardan sanat pratiklerinde seramik malzemeyi tercih eden birçok sanatçının ele aldıkları konu, kavram ve yaklaşımlarda ortak olgulardan biri olan toplumsal cinsiyet ve cinsiyet temsili kavramıdır.

Cinsiyet (sex), biyolojik bir tanımdır. Tüm doğal popülasyonlarda iki kutuplu olarak yayılmış kategorilere, er ve dişi olan biyolojik karakterlerin bütününe cinsiyet (sex) denir. Bu tanım birçok canlıyı dünyaya gelmesi ile birlikte dişi ve erkek olarak ikiye ayırmaktadır. Toplumsal Cinsiyet (gender) kavramı ise bireyi cinsiyet verilerine dayanarak; kadın ve erkek olarak birbirinden toplumsal açıdan ayırtmaktadır (Özgenç Erdoğan ve diğerleri, 2020: 34). Toplumsal cinsiyet biyolojik ayrımın belirlediği bu farklılıkları belirginleştirerek, kadın ve erkeğin toplum içindeki rollerini tanımlayarak bu roller üzerinden toplumun yapısını belirlemektedir. Bu yapı; gerçek veya varsayılan cinsiyet karakterleri ile bağlantılı olarak toplumsal düzeyde inşa edilen toplumsal kimlikler ve beklentiler bütünüdür (Waters, 1994/2008, s.378). Toplum tarafından verilen erkeklik ve kadınlık hakkında kültürel görüşler, inanç sistemleri, imajlar ve beklentilerle toplumsal cinsiyet yapılanmaktadır. Sözü edilen yapılanmalar etken ve edilgen unsurlar yaratmışlardır. Burada etken olan, erk sahibi erkek canlılar olduğundan toplumsal cinsiyette de maskülen bir yapılaşma meydana gelmiş ve bu perspektif, modernden günümüze sanat yapıtlarına da yansımıştır. Ancak özellikle son zamanlarda üzerinde sıklıkla durulan

bir konu olan toplumsal cinsiyet kavramının ele alınışında feminist bir yaklaşımın ağır bastığı gözlemlenmektedir. Bu yaklaşımda yadsınamaz bir diğer gerçek de çoğu zaman konu ile ilgili icracıların kadın oluşudur. Sözü edilen icracıların hemcinsliği bazen kavramın ele alınış biçimlerinde de paralelliklere neden olmaktadır.

Feminist hareketin son zamanlarda sanat tarihine de oldukça radikal sorular sorduğu, sanat alanında da alışılmış ve kanıksanmış tanımlamaların yeniden ele alınmasını sağladığı görülmektedir. Günümüzde sanatın,

“Etik ve idealist değerler bağlamında insanoğlunun doğal evrensel değerlerini mi yoksa erkeklerin daha sınırlı olan değerlerini mi yansıttığı tartışılmaktadır. Bir başka deyişle sanatsal imgelerin kadın ve erkek rollerinin ve ilişkilerinin güvenilir bir yansıtıcısı mı olduğu yoksa erkek egemen bir toplumsal yapılanmanın ve bu çerçevedeki kurumsal örgütlenmenin normatif tezahürlerini mi yansıttığı sorgulanmaktadır” (Broude ve Garrard, 1982: 2).

Bu araştırma, cinsiyet temsiline gitgide daha görünür olduğu günümüz sanatında, toplumsal cinsiyet kavramı ve cinsiyet temsili olgularının çağdaş seramik pratiklerinde hangi kavramsal düzlemlerde ele alındığını incelemektedir.

2. TOPLUMSAL CİNSİYET

Cinsiyet, birey açısından, yaşamın daha ilk yıllarından itibaren toplumsal bir kategori olarak anlam kazanmaya başlar. Takip eden yıllarda bireyin cinsiyetini (sex) merkeze alan bir anlayış-düşünüş-yaşam dünyası inşa olunur. Oluşan bu dünyanın ismi toplumsal cinsiyettir (gender). Bu inşa süreci sonucu oluşan söz konusu yapı, bireyin belli bir cinsten olduğuna ilişkin bilgiye, bu bilgi dâhilinde olmak üzere toplumsal düzlemde bireyden beklenenlere ve toplumda bireye biçilen konuma işaret eder. Biyolojik cinsiyet çerçevesinde erkeklik ve kadınlık sınırları olarak toplum tarafından çizilmiş cinsiyet rolleri birbirinden net olarak ayrılmıştır. Bu ayrıma göre “Birey ya dişidir ya da erdir; dolayısıyla ya kadındır ya da erkektir. Toplum, bireyden değişmez bir ölçüt kabul ettiği biyolojik cinsiyetine göre davranışlar sergilemesini ister; hazırladığı davranışlar örgüsünü kabullenmesi ve uygulaması için zorlar” (Vatandaş, 2007: 30). Şimdiye kadar sözü edilen teorik ve kavramsal tanımlar ve anlatımlar sadece filozofinin ya da teorisyenlerin düşündüğü ve tartışarak ortaya koyduğu olgular değildir. Cinsiyet ve cinsiyet temsiline dair düşünüş biçimleri ve tutumlar, çağdaş sanatın çeşitli branşlarının da öznesi olmuş, öznel yöntem ve stillerde tartışılarak masaya yatırılmıştır. Toplumun bireyden değişmez ölçütleri doğrultusunda gerçekleşen beklentileri daha çocuk yaşlarda kodlanır. Çocukların oyunlarına, kullandıkları nesnelere nüfuz ederek söz konusu zorlamayı zihinlere kazır. Ancak bu kodlama bazen bir eserin esin kaynağı ve bir eleştirinin çıkış noktası olur ve bu dayatmacı tavrı sorgular.



Görsel 1: Ronit Baranga, *Çay Partisi Serisi “Kız- Vahşi Şeyler”*2028, *Sırlı Seramik ve Akrilik* (<http> 1).

Ronit Baranga (Görsel 1)'de görülen, insan bedeni parçaları ve kullanım objelerini bir araya getirdiği *Çay Partisi* serisindeki “Kız-Vahşi Şeyler” isimli eserinde kadınlığa dair evcil objelerin cinsiyet kimliğine yansımaları şu şekilde ele alır.

“Çay seti dönüşerek canlanıyor ve vahşi, evcilleşmemiş bir havaya bürünüyor. Masum bir çocuğun çay partisi, yerini daha karmaşık bir sahneye bırakıyor. Asi ruhunu özgürleştiren kız, iç dünyasını etrafındaki nesnelere yansıtarken toplumun ona yüklediği görev ve yeri eleştiriyor. Uygar yetişkin bireylerin ritüel sembollerinden biri olan çay seti, çılgın bir geçit töreninde yürüyor. Kız, masumiyet bir yana demliği ve bardağı acı verici bir noktaya taşıyor” (<http> 1).

Toplumsal cinsiyet rollerinin kimi zaman bunaltan kimi zaman acıtan ve korkutan ruh durumlarını plastik bir dille ele alan Baranga, günlük rutinler içinde bazen gözden kaçırdığımız durumlara dikkat çekmektedir. Sanatçı, kadına atfedilen eylemlere (yemek, temizlik yapmak gibi ev işleri) ve bu eylemlerin çocuk yaştan itibaren kız çocukları tarafından kabulüne yönelik üretilen oyuncaklar üzerinden dayatılan cinsiyet kimliği rollerine eleştirel bir tavır almaktadır.

Cinsler arası biyolojik farklılıklara dayanan toplumsal cinsiyet algısı, bu farklılıkları kut-sar ve iktidar ilişkilerinin inşasında araçsallaştırır. Zihinsel pratiklerin yansıması olan söylemler aracılığıyla heteronormativite (heteroseksüelliğin toplumsal ve doğal norm olarak kabul edilmesi veya bu kabulü içeren kültürel yapı), sanki özcü bir doğa içeriyormuş gibi sosyal diyalog tarafından yaratılır. Bununla birlikte, eşcinsellik, toplumda kontrol edilir, ötekileştirilir ve hatta cezalandırılır. Heteroseksüellik ve eşcinsellik arasındaki bu radikal ayrım, tarihsel, politik ve sosyal olarak inşa edilmiş ve pekiştirilmiş söylemlerin etkisi altında üretilir. Bu dikatomi (bir bütünün iki parçaya bölünmesi), toplumsal cinsiyet tartışmalarında baskın olduğundan, queer teorisi, insancıl psikoloji ve post-yapısalcılık çerçevesinde çeşitlilik ve çoğulculuk fikirlerini de dahil ederek toplumsal cinsiyet yaklaşımına farklı bir perspektif getirmeye çalışmıştır (Ordem ve Ulum, 2020: 27). Burada şunu da belirtmek faydalı olacaktır; toplumun bir parçası ve bireyi olan sanatçılar da içinde buldukları toplumsal ve kültürel yapının dayatmalarına kimi zaman karşı durmuş kimi zaman da bu dayatmalara paralel fikirlerle yapıtlar ortaya

koymuşlardır. Toplumsal cinsiyet sorunlarının sadece kadınlık ve erkeklikten ibaret olmadığına dile getirilmeye başlandığı son zamanlarda bu bağlamı yapıtlarında ele alan sanatçıların varlığı sayıca çok olmasa da giderek artmaktadır.

Cinsiyet kavramı, DNA yapısı ve kromozomlara bağlı olarak doğumla birlikte gelen ve anne karnında belirlenen, “kadın ve erkek arasındaki doğal, biyolojik farklılıkları işaret eder. Bu farklılıkların birçoğu net ve sabitken, bazı biyolojik farklılıklar çeşitlilik gösterir” (http 2). Doğanın sunduğu bu biyolojik çeşitlilik çoğu zaman görülmeyerek veya göz ardı edilerek biyolojik cinsiyet kadın veya erkek olma yönünde indirgemeci bir tutumla manipüle edilir. Toplumsal cinsiyet (gender) ise daha çok içinde yaşanılan toplum tarafından şekillendirilen bir inşa sürecinin sonucudur. Başta aile olmak üzere içine doğulan toplum tarafından biçimlendirilen ve belirginleştiren erkeklik ve kadınlık kavramları, inanç sistemleri, gelenekler, kültürel olgular ve imajlar sayesinde yapılandırılır. “Beden toplumsal ilişkilerde bir belirleyendir. Bedenin neyi, nasıl, belirlediği tarihsel olarak farklılaşmaktadır. Diğer yandan bedenli bir varlık olmak, toplumsal ilişkiler tarafından, bu ilişkiler içerisinde düzenlenir, yönetilir ve yönlendirilir” (Bozok, 2020: 224). Burada kapsam açısından şunu da altını çizmekte yarar görülmektedir; “Toplumsal cinsiyet, herhangi bir biyolojik kökeni olmaksızın kadına ve erkeğe izafe edilen tüm beklentileri, davranış kurallarını ve ifade biçimlerini içine alır” (http 3). Erkeklik ve kadınlık dualitesi üzerine inşa edilen cinsiyet rolleri sayesinde toplumun organizasyonu ve idaresi bir anlamda kolaylaştırılarak potansiyel karmaşaların ve çöküntülerin önüne geçilmiş olur. Bu konu sanat bağlamında ele alındığında da görünen tablo pek iç açıcı değildir. Toplumun genel geçer erkek egemen, cinsiyetçi ve ayrımcı tavrının sanat tarihinin farklı evrelerinde de baskın bir güç olarak yer edindiği görülür. Erkeklerin deneyimlerinin ve perspektiflerinin norm olarak kabul edildiği toplumlarda erkekler, kadın imgesini hem erkekler için hem de kadınlar için tanımlamışlardır.

Avusturyalı feminist sanatçı Valie Export, 1972 tarihli Kadınların Sanatı: Bir Manifesto adlı bildirisinde, erkeklerin, bilim ve sanat, sözcükler ve imgeler, moda ve mimari, sosyal hareketlilik ve iş bölümü gibi sosyal ve iletişimsel mecraları yarattığını ve bunları denetim altına aldığını ifade eder (Export, 1972, akt. Antmen, 2008: 245).

3. CİNSİYET EŞİTLİĞİ

Cinsiyet rollerinin tarihsel kökenine bakıldığında, sosyal bilimcilerin pek çoğu, kadın-erkek ayrımcılığının temelini yaşamın içindeki iş bölümü sürecinin başlamasıyla ilişkilendirmektedir (Vatandaş, 2007: 35). Kadın ve erkek arasındaki söz konusu iş bölümü tam yerleşik hayata geçiş ile başlamaktadır. Yerleşik hayattaki insan, Her türlü

malzemenen kalıcı barınağını inşa etmiş, depo yapılarından, meydanlara, kamusal yapılardan düzenli ticarete, seramiğin icadından maden kullanımına kadar önemli keşifleri birbiri ardına gerçekleştirmiştir (Schmidt, 2007: 82). Bu süreçte, beslenme ve barınma gibi insanın en önemli ihtiyaçları avcı toplayıcı dönemden farklı olarak, artık doğanın insafına bırakılmamaktadır. İnsan, kalıcı ve korunaklı konutlar ile iklim koşullarına karşı durulabilmektedir. Ayrıca besin üretimi ile doğanın birçok sürprizine de hazırlıklı olabilmektedir. Düzenli mimari, ritüel mekanları, standart kült nesnelere, üretimdeki iş bölümü, yerleşimlerin birbirleriyle ilişkileri gibi örneklerin ışığında, Neolitik yerleşimler başta hiyerarşi olmak üzere hem toplumsal rollere hem de cinsiyet ayrımına dair birçok yeni bilgi ortaya koymaktadır (Martin, 2023: 18). Her ne kadar kadının toplum içindeki yeri Neolitik dönemden önce daha güçlü ve gizemli bir statüde olsa da sözü edilen yeni bilgi toplumsal roller ve cinsiyet ayrımı bağlamında kadının, biyolojik olarak erkekten daha güçsüz ve zayıf olduğu kabulü üzerine temellenmektedir. Vatandaş (2007:35) konuyla ilgili, metallerin bulunuşu, hayvanların yetiştirilmesi, dokumacılığın ve tarla kültürünün gelişimi sonucu çıkan artı değerlerin aile mülkiyetine geçişi ile erkeğin ve kadının rolleri değişerek statüleri arasındaki eşitliğin bozulduğu görüşünü öne sürmüştür. Bu görüş; erkeklerin, sürülere, silahlara, tutsaklara ve ürünlere sahip olduğunu; kadınların ise doğum, çocuk bakımı...vs. nedenlerle eve, ev içi işlere kapandığını ifade etmektedir. Bu ise rolleri ayırıştırıp şekillendirmektedir.

Burada kadın ve erkek arasındaki hiyerarşinin belirginleşmesinin nedenleri özellikle tam yerleşik hayata geçişle birlikte, kadının gebelik, doğum ve emzirme dönemlerinde kısıtlı bedensel aktiviteleri dolayısıyla erkeğin korumasına muhtaç kaldığı düşüncesinin ön plana çıkmasıyla açıklanmıştır. Bu muhtaçlık ve egemen olma durumu doğal olarak eşitsiz bir dünyayı da beraberinde getirmektedir (Berk, 2020: 241). Kadın bedeninin cinsellik ve üretkenlik kapasitesi nedeniyle metalaşması insanlık tarihinin çok eski dönemlerine kadar uzanır. Neolitik çağda tarımın gelişmesi ve kadının doğurganlığı, işgücü ihtiyacını karşılamak adına önemli görülmüştür. Bu çağda kadınlar, tıpkı toprak gibi, erkeğin bir kaynağı haline gelmişlerdir. Kadın takasları, kadınların köleleştirilmeleri ve ırkçılık, ataerkil yapının ve bugün anladığımız haliyle sınıf ilişkilerinin temelini oluşturmaktadır. Cisimleştirilen ve metalaştırılan kadınlar değil, kadınların bedenlerinin bir unsuru olan cinsellikleri ve üreme kapasiteleri olmuştur (Berk, 2020: 242). Sözü edilen nitelikler bağlamında toplumsal yapının anaerkil ya da ataerkil kökenli oluşu, çoğu kez bilimsel platformlarda tartışılmış ve bu çözümlenme idoller ve heykelcikler üzerinden yapılmaya çalışılmıştır. Geçmişe dair idoller ve ana tanrıça figürleri üzerinden yapılan bu tarihsel okuma günümüz çağdaş seramik eserlerinde ise cinsiyete dair benzer göstergelerin kullanılmasıyla toplumsal bir eleştiri ve sorgulama biçimine dönüşür.



Görsel 2: Jessica Harrison, “Kırık Kadınlar Serisi -Chloe”, 2014, Hazır Biblo, Reçine, Boya, Vernik (<http> 4).

(Görsel 2)’de yer alan Chloe isimli eserinde Jessica Harrison araştırmalarının temelini oluşturan vücudun dış ve iç kısımları arasındaki ilişkiye dayandırdığı heykel pratiğinde kusursuz kadın bedeni algısını değiştirmeyi deneyimlemektedir. Jessica Harrison, bir İngiliz olarak porselen biblo ve sofraya eşyaları yapımı konusunda ustalaşmış bir kültürün içinden gelmektedir. Geleneksel olarak biblolarda temsil edilen zarif ve asil İngiliz kadını, Harrison’ın yapıtlarında ciddi bir saldırıya uğrar. Harrison bu eserinde kadın tenine atfedilen mükemmellik algısından uzaklaşarak beden bir düşünme ve sorgulama alanı haline geldiği yeni bir model önerir.

Harrison, genellikle hazır nesne olarak kullandığı Royal Doulton heykelticiklerinin geçmişten gelen mükemmeliyetçi tenlere sahip biçimlerini, kendisine has sır teknikleriyle yeniden yapılandırarak eski “derilerinin” tüm izlerinin silinmesini sağlamıştır. Sanatçı tarafından kullanılan hazır nesnelere bir dönemin ve geleneğin temsilcileridir. Harrison’un yapıtlarındaki bu temsil, toplumda kadına biçilen rolün ve toplumsal cinsiyetin de yansımasıdır. Ancak geçen zaman, toplumların gelişmesi ve kadın nüfusunun okuma oranının yükselmesiyle kadınlar, toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin farkına vararak bu konuda duydukları rahatsızlığı bir şekilde dile getirme çabası içine girmiştir.

Bireyin kimlik inşasına nüfuz eden en önemli iki unsur, bireyin ait olduğu toplumsal sınıf ve bu sınıfın cinsiyet temsiline dair ön kabulleridir. Tarihsel süreç içerisinde erkek egemen sistem tarafından biçimlendirilen roller, toplumsal ve kültürel olarak süregelen kadın erkek eşitsizliği üzerine inşa edilmiştir. Toplumda altı kalın çizgilerle çizilmiş cinsiyet rolleri çoğunlukla bireyler tarafından sorgulanmaksızın benimsenir ve bir tahakküm aracına dönüşür. Aksi yönde sergilenen tutumlar hor görme, aşağılama, ötekileştirme ve nihayetinde fiziksel şiddet olarak karşılık görür. “Cinselliğin Tarihi” adlı çalışmasında Foucault, bedene özgü süreçlerin kendiliğinden seyri içinde akıp gitmediğini, doğumdan ölüme değin tüm yaşamsallığın bedenlerin düzenlenmesi aracılığı ile

siyaseten yönetildiğini göstermiştir (Foucault, 1976, akt. Bozok, 2020: 225).

4. ARKEOLOJİK SERAMİK BULUNTULAR BAĞLAMINDA DİŞİL-ERİL ERK

Yakın geçmişte seramik malzeme ve bu malzemeyi temel alan üretim biçimlerinin kökenleri üzerine yazılmış literatüre bakıldığında sıklıkla doğurganlık teması ile karşılaşmaktadır. Bu yazında, kilden yapılmış tanrıça heykelcikleri üzerinden, kadının tarihsel olarak hem sosyal hem siyasal hayatta neredeyse yok sayılmasının intikamı alınmak istenircesine tüm tanrısal güçler kadının doğurganlık özelliğine atfedilerek kadın yüceltilmektedir. Ana tanrıça kültü göklere çıkarılarak, tarih öncesi inanç sistemlerinde kadının yaratıcı gücü vurgulanmaktadır. Bugüne kadar yapılmış kazılar ışığında ortaya çıkarılmış dünyanın en eski seramik objesi Dolni Vestonice Venüsü de iri göğüsleri ve geniş kalçalarıyla bir kadındır (Görsel 3).



Görsel 3: Dolni Vestonice Venüsü, Günümüzden 29.000 ila 25.000 yıl önce, 111 mm.
Boyundaki bu eser, dünyada bilinen en eski seramik eserlerden biridir (<http> 5).

Oysaki Neolitik dönem ve sonraki tarihsel dönemlerde doğurganlık ve bereketin simgesi olarak görülen Ana Tanrıça Kültü kadar Boğa Kültü de “doğa gücünün ve çoğalmanın bir sembolü olarak görülür” (Akurgal, 1998). Bu dönemde pişmiş topraktan yapılmış çok sayıda Ana Tanrıça figürleri kadar olmasa da erkek tanrı figürü de karşımıza çıkar (Kulaçoğlu, 1992). Bununla birlikte birçok antik kültürde bereketi ve üremeyi temsil eden erkeklik organı (fallus) Antik Yunan’da bağları ve bahçeleri koruyan tanrı Priapos kimliğinde vücut bulmaktadır (Erhat, 1993) (Görsel 4).



Görsel 4: Tanrı Priapos Figürü, MS. 2. yy., Efes Arkeoloji Müzesi (<http> 6).

İnsanoğlu etrafını, doğayı ve kendini anlamaya çalıştığı erken dönemlerde bir yandan gözlem yaparken bir yandan da bağlar ve benzerlikler üzerinden yargılara varmaktadır.

“Arkaik Dönem insanının doğa karşısında hissettiği acizlik, doğanın gücü, kudreti ve bilinmezliği onun gizli güçlere sahip olduğu inancını gerekli kılarken, doğanın besleyen, doğuran ve koruyan yönü de doğurgan kadına benzetilerek, doğa ile organik ilişkilere dayanan bir yaşam sürülmüştür. Dolayısıyla kadının topluluk içindeki gücü ve konumu da doğaya atfedilen dişilikle korunma altına alınmıştır. Ancak yerleşik hayatın getirdiği sosyokültürel değişimler kadın ve erkeğe düzen kurucu yeni toplumsal roller getirmiş, aynı zamanda ekonomik temelli bir sürecin sonucu olarak anaerkil yapıdan ataerkil yapıya geçilirken, doğanın temsili Ana Tanrıçanın yerini Göksel Eril Tanrılar almıştır. Kadın aracılığıyla doğa ile kurulan kutsi bir ilişkinin yerini alan ataerkil anlayış, kültürlerin karşıtlık yaratacak bakış açılarının doğmasına neden olmuştur. Akıl-doğa, erkek-kadın, efendi-köle, evcil-vahşi gibi birbirine zıt anlamlar yükleyen bu düalist bakış açısı da Platon’dan günümüze kadar birçok düşünürün temel aldığı bir yöntemdir ve toplumsal yapıyı şekillendirmede etkili olmuştur” (Özgenç Erdoğan, Karaalioglu ve Ömür 2020: 6).

“ Neolitik Çağın (Cıvalı Taş Devrinin) tarım kültürlerinde çömlekçilik bütünüyle kadınlara özgü bir uğraştır” (Güner, 1972-77, akt. Batu, 2020: 499). Ancak daha sonraki dönemlerde yerleşik hayatın gelişmesi şehirlerin oluşması ve topluluklar arası ticaretin başlaması ile seramik objelerin üretimi ticari bir boyut kazanmıştır. Böylelikle öncesinde ailenin veya küçük yerel topluluğun ihtiyacını karşılamak amacıyla kadınlar tarafından yapılan seramik objelerin ticari bir mal olarak kabul görmesiyle seri üretim teknikleri geliştirilmiş ve çömlekçilik denilen uğraş erkekler tarafından yapılan bir meslek haline gelmiştir (Batu, 2020: 499).

Son dönemlerde yapılan arkeolojik değerlendirmelerde, farklı dönemlerde ve coğrafyalarda, kilden yapılmış “Ana Tanrıça” figürlerinin bereketi, doğurganlığı ve dolayısıyla kadının toplum içindeki sahip olduğu gücü temsil ettiğine dair fikir ciddi anlamda sorgulanmaktadır (Ratganar, 2016:113-131; <http> 7). Sorgulanan söz konusu fikirle ilgili Hauptmann, (1999 a: 117-154; 1999 b:65-86) eserlerinde “Kadın Egemen Toplum modeli çerçevesinde inşa edilen Ana Tanrıçalı Neolitik Çağ paradigmasını terk ederek, yeni bir uygarlık paradigmasına doğru” yelken açılması gerektiğini vurgulamaktadır. Buna ilaveten Çatalhöyük kazılarının uzun aradan sonra başkanlığını yapan Ian Hodder de (2005) “Figürinler Hakkında Düşünmek” başlıklı çalışmasında Çatalhöyük ve GAP bölgesinde 1960’lı yıllarda yapılan ilk kazıların buluntularını elden geçirmek ve Neolitik Dönem

Kültleri üzerinde yeniden düşünmek gerektiğini belirtmiştir.

Son dönemde özellikle seramik alanındaki kadın araştırmacılar tarafından yapılan çalışmalarda

Kil-toprak-seramik ve kadın arasındaki bağlamı aynı potada eriten duygusal ve korumacı bir yaklaşımın ön plana çıktığı görülmektedir. Bu yaklaşımla yaşam formlarının temelini oluşturan toprağın üretkenlik ve yaşam veren niteliği kadının doğurganlık özelliğiyle özdeşleştirilmiştir. Çokça kullanılan “Toprak ve kadın can verir, bağrında besler büyütür” ifadesi üzerinden kilin, dolayısıyla seramiğin dişil bir çağrışım yaptığı söylenebilir. Bununla birlikte avcı toplayıcı topluluklardaki anaerkil yapıya ait yazılı kaynakların bulunmaması sebebiyle o döneme ait yaşayış hakkında kesin çıkarımlar yapmak güçtür. Elde edilen arkeolojik veriler doğrultusunda “...kadın ve erkek arasında hem fiziki hem de toplumsal güç dengesinin olduğuna ya da olmadığına dair bir yargıya varmak pek mümkün değildir” (Berk, 2020, s.243).

5. ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA CİNSİYET TEMSİLİ

Çağdaş seramikte geçmişten günümüze değişen güç, iktidar ve üretkenlik gibi olguların sembolik anlatımlarında insan ve hayvan uzuvlarının kullanımı, birçok alt metni barındırır. Bu göndermelere sahip eserlerden biri de Freud ile aynı dönemde yaşamış olan Méret Oppenheim’in bir takım hazır nesneyi (seramik çay fincanı, tabağı ve kaşığı) ceylan kürküyle kapladığı sürreal yapıtıdır (Görsel 5).



Görsel 5: Méret Oppenheim, *Nesne, Kürk Kaplı Fincan Tabağı ve Kaşık*, 1936, 20,2 cm. Paris, (<http> 8).

Bu yapıt; birçok farklı temele dayanan görüşle yorumlanmış, ideası ve özü sorgulanmıştır. Sanat tarihçisi Whitney Chadwick sanatçının; “...soğuk ve pürüzsüz olarak tanımlanan seramik ve metali sıcak ve kıllı bir şeyle kaplamış olmasını nesnenin simyasal dönüşümü özelinde sürrealist bir aşkla” bağlantılı bulmuş, buna karşın diğer birçok araştırmacı bu kürklü setin fetişist niteliklerine dikkat çekmiştir (<http> 9). Oysa Oppenheim, yapıtına herhangi bir çağrışıma mahal vermeyen “nesne” adını vermiş ve bir röportajında yapıtla

ilgili olarak “...bir fikrin bir örneği değil, bir şeyin kendisi” sözleriyle gerçekliği vurgulamıştır. Buna ilaveten 2019 yılında gerçekleştirilen bir sanatta yeterlik çalışması içinde, bu yapıt ile ilgili eser analizinde şu ifade kullanılmıştır.

“Oppenheim’in bu eseri Freud’un bilinçdışı teorilerinden yola çıkarak oluşturduğunu varsayarsak cinsellik üzerinden bir yorumlama getirmek kaçınılmaz olacaktır. Nesnenin kürkle kaplı olması akla erojen bölgeleri getirirken kupa ve kaşığın konumları gereği fallik ve vajina olarak algılanmasına sebep olur. Ama tüm bunların dışında çağdaş sanata referanslar sunan bu nesne yarattığı şiddetli duygularla tuhaflığın ve tekinsizliğin odağında yer alır. Nesnenin gerçek yaşamdaki dizgesine geri dönüldüğünde bu nesneyle ağız yolu ile kurulacak her temas kürkle kaplı olmasından sebep, yoğun bir tiksinti ve iticilik yaratmaktadır. Bastırılmış şiddetli bilinçdışı arzular tüm ürkütücülüğü ile görünür kılınmıştır. Hazzın dehşet verici, şehvet dolu dönüşümü bu nesnede ürkütücü bir iç görüyü ortaya koyar” (Sülüşoğlu, 2019).

Waters; sosyologların toplumsal cinsiyet ile örneğin sınıf farklılıkları ya da bireylere ilişkin düşünceleri ilişkilendirmede çok başarılı olmadıklarından ve diğer sosyolojik kuramların büyük çoğunluğunun toplumsal cinsiyeti önemsiz görmesinden bahseder. Bunu da toplumsal cinsiyet kuramlarının “akademik sosyoloji” den ziyade feminist akımın içinden çıkmasına bağlar (Waters, 1994/2008: 33). Erkekler tarafından oluşturulmuş akademik külliyat kadın hareketi içinden çıkan toplumsal bir kuramı kabul etmeyerek dışlar ve önemsizleştirir. Bununla birlikte 60’lı yıllardan itibaren yeni kadın hareketinin oluşumuyla politika, bilim ve sanat alanlarında baskın erkek egemen tavrın silinmesi ve yok sayılan kadın varlığının görünür kılınması için kapsamlı bir direniş başlamıştır. “Cinsiyet ayrımcılığından ırkçılığa, her türlü ötekileştirici tavrın sorgulanmaya başlandığı toplumsal muhalefet ortamından doğan ve beslenen Feminist Sanat” hareketi, kadınların sanat tarihinde, müze ve galeri gibi tüm sanat kurumlarında yeterince doğru temsil edilmemesi ve çoğu zaman tümüyle dışlanmalarına karşı kolektif bir bilinç düzlemi geliştirmiştir (Antmen, 2008: 239). Bu bağlamda Judy Chicago’nun 1974-79 yılları arasında seramik malzemeden üretmiş olduğu “Yemek Daveti” adlı eseri, (Görsel 6a-b) kadın mücadelesini anlatan erken bir örnektir.



Görsel 6a-b: a. Judy Chicago, *Yemek Daveti Genel Görünüm* (<http> 10)., 1979, b. *Yemek Daveti Eserinde Yer Alan Bazı Tabaklar* (<http> 11).

“Yemek Daveti” isimli bu eser her birinde on üç oturma yeri olan üçgen formunda birleştirilmiş üç masadan oluşmaktadır. Vulva benzeri şekillerde dekore edilmiş seramik tabaklar tarihe katkıda bulunmuş fakat gölgede kalmış önemli kadın figürlerine atfedilmiştir. Bir başka deyişle “Yemek Daveti” eseri, her türlü toplumsal alanda varlık gösteren kadınların tarihi mücadelesine dikkat çekmek amacıyla hizmet etmektedir. “Yemek Daveti”, vajina şeklindeki tabaklar aracılığıyla kadın bedeni ve cinselliğini yücelten ilk çağdaş sanat yapıtlarından biridir. Ancak, birçok erkek sanat eleştirmeni tarafından değersiz, garip hatta pornografik bulunmuştur.

Turner Prize ödüllü İngiliz sanatçı Grayson Perry seramik vazoları, duvar halıları ve kadın cinsiyetindeki ikincil kişiliğinin (alter-ego) bir dışavurumu olarak kabul edilen çarpıcı renklere ve tasarımlara sahip kıyafetleriyle tanınmaktadır (Görsel 7a). Seramik malzemenin yanı sıra, fotoğraf, desen, baskı, nakış ve halı gibi birçok medyuma çalışan sanatçının yapıtları otobiyografik unsurlar içermektedir. Sanatçın yapıtlarında sık sık yer alan dişil kimliği olan Claire ve çocukluğundan beri yanından ayırmadığı Alan Measles adlı oyuncak ayısı önemli karakterleri oluşturmaktadır. Çalışmalarında klasik seramik formların üzerinde hikayeci bir anlatımı tercih eden Perry, izleyiciyi zekâsıyla içine çeken, duygu ve nostaljinin yanı sıra zaman zaman korku ve öfkeyi de tetikleyen, çağdaş yaşamın büyük bir tarihçisidir (Görsel 7b, 7c). Kimlik, cinsiyet, sosyal statü, cinsellik, din gibi çekinceli konuları sözünü hiç sakınmaksızın seramik ve halı gibi geleneksel medyaların tarihsel niteliklerini dönüştürerek aktarması Perry'nin çalışmalarını çağdaş kılmaktadır.



Görsel 7 a, b, c: a. Grayson Perry “Bad Portraits of Establishment Figures” (Kurumsal Şahsiyetlerin Kötü Portreleri) adlı eseriyle birlikte, (<http> 12). b. The Rosetta Vase, 2011, British Museum, (<http> 13) c., “Dünya Liderleri Alan Measles ve Claire Perry’nin Düğününe Katılıyor”, 2009, sırlı seramik, 52 x 32 cm. (<http> 14).

Seramiğin çağdaş örnekleri içerisinde gerek tekniği ile gerekse felsefi alt yapısı ile güçlü bir söylemi olan Amerikalı sanatçı Russell Wrangle’ın yapıtlarında gerçeklik yanılsamasına katkı sağlayan ince ayrıntılar yer almaktadır. Bilinçdışı teori ve felsefeyle de yakından ilgili olan Wrangle yapıtlarında kullandığı dişil ve eril öğelerin sembolik anlatımlarıyla, feminist teorisyen Judith Butler’ın görüşleriyle paralel olarak homoseksüelliğe de

göndermede bulunmaktadır. Butler, tek bir cinsel kimlik olmadığını, birçok cinsel kimlik olduğunu öne sürmektedir. Wrangle'ın yapmaya çalıştığı şey basitçe Fallusu ataerkil olan bir kavram olmaktan uzaklaştırmak, aynı zamanda dişil, lezbiyen ve homoseksüel olana da açmak ve toplumsal kimlik normlarını yıkmaktır (Sülüşoğlu, 2019).

Sanatçının yapıtlarında yer alan insan ve hayvan derileri, çeşitli fetiş nesnelere, silah, kuru kafa gibi elemanların bir arada kullanılması, eril ve dişil unsurların etkileşimine dair bir gönderme olarak yorumlanabilir. Kadın ve erkek için yüklenilmiş toplumsal cinsiyet rolleri ve kimlik sorunlarına dair öğeler yapıtların içselliğini oluşturan göstergelerdir. Bu göstergeler temsil ettiği kadın ya da erkeğin görünür kılınan yönlerinden daha derin katmanlara sahip olduğunu hissettirerek, düşünceyi ön plana çıkarmaktadır. Wrangle; sanatçının kendi özgün tavrını belirlerken, risk almasını ve kendine karşı dürüst olmasını kısacası, kendine kendi olması için izin vermesi gerektiğini vurgulamaktadır. Kullandığı bu metodoloji sayesinde, kendisine bilinçaltını takip etme özgürlüğü tanımaktadır. Wrangle konfor alanını kırıp, kendi belirli olmayan benliğini atlatarak bilinçaltının sanatını yönlendirmesine izin vermiştir ve sonuçta Türdeş (Homolojik) (Görsel 8) Teori Serisini oluşturmuştur (http 15).



Görsel 8: Russell Wrangle, Türdeş (Homolojik) Teori,2016, Seramik, 13x11x3 inch. (http 16).

2015 yılında ABD'nin Minneapolis şehrinde açılan ve küratörlüğünü Carleton College'dan seramik profesörü Kelly Connole'nin yaptığı "Cinsiyet Politikaları: Çağdaş Seramikte Toplumsal Cinsiyet, Cinsellik ve Kuir Olmak" (Sexual Politics: Gender, Sexuality, and Queerness in Contemporary Ceramics) adlı sergi, çağdaş seramikte doğrudan cinsiyet ve cinsiyet temsiline odaklanması açısından büyük önem taşımaktadır. Connole, serginin tanıtım yazısında şöyle der: "Kibar bir akşam yemeği konuşunun, potansiyel olarak tartışılabilir politika, seks ve din konularından kaçındığı (kaçınması gerektiği) söylenir. Neyse ki, bu altı sanatçı nezaketten kaçınıyor ve güçlü görsel ipuçları aracılığıyla bizi samimi sohbetlere çekiyor" (http 17). Sergide yer alan ve aynı zamanda Northern Clay Center'da eğitim ve sanatçı hizmet programlarına başkanlık eden Minneapolis

merkezli bir sanatçı olan Dustin Yager, cinsellik hakkında bu denli kapsamlı ve açık bir serginin elli yıl önce olamadığını, olsa bile ancak gizli (underground) yapılabileceğini ifade etmektedir. Bununla birlikte Yager'in çalışmaları, trans şiddeti, ırkçılık ve beden farklılığı gibi gey topluluklarını tehdit eden sorunları nasıl ele alabileceğini ve görünür kılabileceğini araştırır. İsimsiz (Çöp Kutusu) adlı yerleştirmesi ile kendi flört tarihinin son derece kişisel derinliklerine inen Yager'in yapıtı, kendisinin ve eski bir erkek arkadaşının elle çizilmiş bir portresini içeren yaklaşık 90 cm. yüksekliğinde porselen bir çöp sepeti, buna eşik eden tam boy bir ayna ve duvara monte edilmiş bir kâğıt rulosundan oluşmaktadır (Görsel 9). Kâğıdın yanında, ziyaretçileri geçmiş, şimdiki veya gelecekteki bir partnere mektup yazmaya ve ardından notu porselen çöp kutusuna atmaya (ya da diğer ziyaretçilerin atması için bir mektup bırakmalarını) teşvik eden bir marker ve bir not bulunmaktadır. Yager bu çalışmasında "aşk mektupları" olarak adlandırdığı izleyici katılımının anlamlı verilerini daha sonraki çalışmalarına nasıl dahil edebileceğini araştırmaktadır (http 18).



Görsel 9: Dustin Yager, *İsimsiz (Çöp Tenekesi)*, 2015, Porselen, ayna, kâğıt ve marker, değişebilir ölçülerde (http 19).

SONUÇ

Yaşamın her türlü katmanına ve ilişkiler ağına dair yeni düşünme pratikleri ve bakış açıları geliştiren günümüz sanatı, toplumu oluşturan bireyler ve bu bireylerin toplum içindeki konumlanmalarındaki hiyerarşik ilişkileri de büyüteci altına almaktadır. Çağdaş sanatın ele aldığı güç-iktidar ilişkisi, bireyselleşme-özgürlük, kent-kırsal yaşam, gelenek ve modernite karşıtlığı gibi birçok konuyla birlikte cinsiyet, toplumsal cinsiyet ve cinsiyet kimliği kavramları da günümüz sanatının odakları arasındadır.

Geçmiş ve geleneğe sıkı sıkıya bağlı bir malzeme olan seramik, yüzyıllar içinde teknik ve sanatsal yönleriyle üretim ve anlam dünyasını oluşturmuş kendi dilini ve dağarcığını yaratmıştır. Bu dağarcığa yeni söylemelerin ve perspektiflerin eklenmesi zor gibi

görünse de günümüz sanatının analitik yapısı buna zemin hazırlamaktadır. Diğer yandan seramik hem malzeme olarak hem de sanatsal üretim süreçleri açısından çok yönlü, değişken ve güçlü plastik kimliğiyle yeni ifade biçimlerine de olanak sağlamaktadır.

Toplumsal cinsiyet ve buna bağlı kavramların yeni yeni tartışılabildiği ya da mevzu edilebildiği günümüzde, sanatçıların üretim alanları ve malzemeleri ne olursa olsun öncelikle öznel deneyimlerden yola çıkarak ortaya koydukları yapıtlar kuşkusuz ki farkındalık yaratmada ve konunun çeperini genişletmede önemli bir işlev üstlenmektedir.

Yapılan araştırmada çağdaş seramik sanatçılarının genellikle cinsiyet ve toplumsal cinsiyet konularını ele alırken bireylerin cinsiyet kimliğini, rollerini, toplumsal beklentileri ve cinsiyetle ilgili diğer konuları sorgulama amacını taşıdığı görülmektedir. Buna ek olarak yapıtlar üzerinden yapılan değerlendirmede sanatçıların farklı tematik yaklaşımlara sahip olduğu tespit edilmiştir.

1. Cinsiyet Kimliği ve Çeşitlilik: Sanatçılar, cinsiyet kimliği konusundaki çeşitliliği ve karmaşıklığı ifade etmek için eserlerinde farklı cinsiyet kimliklerini temsil etmişlerdir. Grayson Perry örneğinde olduğu gibi, trans bireylerin deneyimleri, cinsiyet ifadeleri ve cinsiyet normlarına karşı duruşu içermektedir.

2. Toplumsal Cinsiyet Roller ve Stereotipleri (Kalıplaşmış Yargılar): Sanatçılar, toplumsal cinsiyet rollerini sorgulayarak veya eleştirerek, geleneksel cinsiyet normlarına meydan okuyan eserler üretmişlerdir. Araştırmada yer alan Ronit Barang'ın yapıtlarında görüldüğü gibi, kadınların ve erkeklerin toplumdaki rollerini, beklentileri ve stereotipleri sorgulamayı içermektedir.

3. Cinsellik ve Beden Temsilleri: Bazı sanatçılar, cinsellik ve beden temsilleri aracılığıyla cinsiyetle ilgili konuları işlemişlerdir. Jessica Harrison'ın manipülasyona uğramış ve şiddet unsurları içeren bibloları, cinsel kimlik, cinsel ifade ve beden normlarına dair çeşitli bakış açıları içermektedir.

4. Feminizm ve Feminist Bakış Açısı: Çağdaş seramik sanatında, feminist bakış açısıyla ortaya konmuş yapıtlar da bulunmaktadır. Judy Chicago ve Meret Oppenheim'in yapıtları kadın deneyimini vurgulamak, kadın haklarına dikkat çekmek ve cinsiyet eşitliğine yönelik mesajlar iletmeye odaklanmıştır.

5. Toplumsal Cinsiyet Adaletsizliği: Russell Wrangle ve Dustin Yager gibi sanatçılar, toplumsal cinsiyetle ilgili adaletsizliklere karşı duran yapıtlar üreterek, bu konudaki sorunlara dikkat çekmiş ve toplumsal değişimi desteklemişlerdir.

Öteden beri zorlu ve kapalı bir ifade alanı içinde ele alınan bu kavramların, günümüz sanatçılarının güçlü ve cesur üretimleriyle görünür kılınması yeni bir temsiliyet ve

yüzleşme alanı açmaktadır. Ancak, içinde yaşadığımız toplumda ve diğer doğu toplumlarında geleneksel-ataerkil toplum yapısının cinselliğe bakış açısı ve cinsiyet temsiline dair kısıtlayıcı tavrı sebebiyle, toplumsal cinsiyet ve cinsiyet temsiline odaklanan sanat eserlerinin sınırlı olduğu, özellikle seramik malzeme ile çalışan sanatçıların bu konulara görece uzak durduğu tespit edilmiştir. Yapılan araştırma sırasında ülkemizde bazı sanatçıların dönem dönem cinsiyet ve cinsiyet temsiline değinen yapıtlar ürettikleri görülmüştür ancak; bu üretimi toplumsal cinsiyet konusunda ısrarlı bir tavır almak olarak okumak mümkün değildir. Şeyma Reisoğlu, Handan Börüteçene, Hale Tenger, Azade Köker, Zehra Çobanlı, Meliha Coşkun, Kemal Uludağ, Elif Ağatekin, Deniz Onur Erman, Tuba Batu, Olgü Sümengen Berker gibi isimler bazı yapıtlarında kadının toplumdaki konumu, kadınlık halleri ve cinsiyet temsili konularına değinmişlerdir. Bu bağlamda seramik malzemenin, değışen ifade biçimi, atölye pratikleri ve anlatım gücüyle bir anlamda tabu olarak görülen toplumsal cinsiyet ve cinsiyet temsili gibi konuları ele alan sanatçılar için güçlü bir potansiyel taşıdığı görülmüştür.

KAYNAKLAR

- Akurgal E.(1998). Anadolu Kültür Tarihi, Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları 67.
- Antmen, A. (2008), 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Batu, T. (2020), Toprak-Kadın İlişkisi ve Türkiye’de Seramik sanatında Kadının Yeri, *İdil*, 67, s. 497-506.
- Berk, K. (2020), Bedenin Eril Tarihi, G.Demez (Ed.), *Bedenin Sosyolojisi içinde*, s.239-262.
- Bozok, N.(2020). Rosi Braidotti’nin Düşüncesinde Beden Farklarının Açtığı Yaralar ve Yaşamların Birbirine Kavuşması Arzusu, G.Demez (Ed.), *Bedenin Sosyolojisi içinde*, s.221-238.
- Broude, N. (1982). Dega’s Misogyny, Feminism And Art History, Norma Sroude and Mary D. Garrard (Eds) New York, Harper & Row Pub., 247-270.
- Erhat A. (1993). Mitoloji Sözlüğü, Beşinci Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hauptmann, H. (1999 a), Yukarı Mezopotamya’da Erken Neolitik Dönem, Çeviren: A. Tuba Ökse, 1988 yılı Anadolu Medeniyetleri Müzesi Konferansları, 117-154.
- Hauptmann, H. (1999 b), The Urfa Region, Neolithic in Turkey, The Cradle of Civilization (Ed) M.Özdoğan-N. Başgelen, 65-86, İstanbul.
- Hodder, I. (2005). Figürinler Hakkında Düşünmek, Tunç Çağının Gizemli Kadınları/ Mysterious Women of the Bronze Age, 7-10, YKY İstanbul.
- Kulaçoğlu, B. (1992). Gods and Goddesses, Museum of Anatolian Civilizations, Ankara, Turkish Republic Ministry of Culture
- Martin, Ö. S. (2023). Anaerkil Yapıdan Ataerkil Topluma Dönüşümde Yazının Rolü, Ardahan Üniversitesi İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi Dergisi BELGÜ, (Özel Sayı), 15-29.
- Ordem, E.ve Ulum, Ö. G. (2020). Gender Issues In English Language Teaching: Views From Turkey, *Acta Educationis Generalis*, V10 N1 P25-39.
- Özgenç Erdoğan, N., Karaalioğlu, O. ve Ömür, İ. (2020). Kadın ve Doğa İlişkisi Bağlamında Ekofeminizmin Sanata Yansıması, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, *Sanat Dergisi*, (36), 33-50.
- Ratganar, S. (2016). A critical view of Marshall’s Mother Goddess at Mohenjo-Daro, *Studies in People’s History*, 3 (2), 113-131.

- Schmidt, K. (2007). Taş Çağı Avcılarının Gizemli Kutsal Alanı Göbekli Tepe En Eski Tapınağı Yapanlar. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Sülüşoğlu, G. (2019). Seramik Sanatında Bilinçdışı Anlatım [Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Ulusoy, D. (1999). Plastik Sanatlarda Toplumsal Cinsiyet, Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 16(2), s.47-73.
- Vatandaş, C. (2007). Toplumsal Cinsiyet ve Cinsiyet Rollerinin Algılanışı, Istanbul Journal Of Sociological Studies , (35), 29-56 .
- Waters M. (2008). Modern Sosyoloji Kuramları, (Ed. Z. Cirhinlioğlu). Gündoğan Yayınları, (Orijinal yayın tarihi 1994).

İnternet Kaynakları

- http1. Bein Art Gallery web sayfası, <https://beinart.org/collections/ronit-baranga-so-lo-exhibition-tea-party> (Erişim Tarihi: 24.05.2023).
- http 2. ve http3. <http://www.siddetsizlikmerkezi.org/toplumsal-cinsiyet/75> (Erişim Tarihi:20.04.2022).
- http 4. Frank, P., “8 Artists Working In Delightfully Bizarre World of Contemporary Ceramics”, https://www.huffpost.com/entry/ceramics_n_6700068 (Erişim tarihi:16.10.2022).
- http 5. <https://arkeofili.com/paleolitik-donemden-en-etkileyici-10-venus/> (Erişim Tarihi: 21.10.2022).
- http 6. <https://history.uroturk.org.tr/anadolu-tanrisi-priapos-ve-priapizm/> (Erişim Tarihi: 20.03.2023).
- http 7. Arslan, A., “Çatalhöyük ve Ana Tanrıça Eleştirisi”, <https://arkeofili.com/catalhoyuk-ve-ana-tanrica-elestirisi/> (Erişim Tarihi: 21.04.2021).
- http 8. <https://www.torranceartmuseum.com/staffpicks/2020/4/8/object-selected-by-sue-na-gay> (Erişim Tarihi: 16.10.2022).
- http 9. <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/later-europe-and-americas/modernity-ap/a/meret-oppenheim-object-fur-covered-cup-saucer-and-spoon> (Erişim Tarihi: 28.05.2023)

- http 10. https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/dinner_party/ (Erişim Tarihi: 24. 01.2024)
- http 11. <https://store.hyperallergic.com/products/the-dinner-party-coasters?variant=1473103724559> (Erişim Tarihi: 28.05.2023).
- http 12. <https://www.theguardian.com/books/2016/dec/15/descent-man-grayson-perry-review> (Erişim Tarihi:23.11.2021).
- http 13. <https://www.mca.com.au/stories-and-ideas/grayson-perry-stockings-and-stealth-bombs-curatorial-essay> (Erişim Tarihi: 23.08.2023).
- http 14. <https://www.victoria-miro.com/exhibitions/400/works/artworks12043/> (Erişim Tarihi: 23.11.2021).
- http 15. <https://ceramicartsnetwork.org/ceramics-monthly/ceramics-monthly-article/Behind-The-Hidden-Hare-Russell-Wrankle#> (Erişim Tarihi: 25.01.2024)
- http 16. <https://www.russellwrankle.com/?lightbox=dataItem-k2djalsm1> (Erişim Tarihi: 28.05.2023).
- http 17. http 18. <https://craftcouncil.org/post/gender-queerness-sexuality-and-contemporary-ceramics> (Erişim Tarihi: 10.03.2021).
- http 19. <https://dustinyager.com/section/422917-Untitled-Trash-Can.html> (Erişim Tarihi: (25.11.2021).

TÜRKİYE'DE GRAFİK TASARIMCILARIN MESLEK ETİĞİ KAVRAMINA YAKLAŞIMLARI VE MESLEK ETİĞİ DERSİNİN TASARIM EĞİTİMİNDEKİ DURUMU*

• Dr. Öğr. Üyesi Mustafa AKMAN** • Prof. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN***
• Doç. Dr. Zerrin AŞAN GREENACRE****

ÖZET

Bu çalışma ile ahlak, etik, meslek etiğinin önemi, tasarımda etik dışı davranışlar, grafik tasarım ve meslek etiği ilişkisi gibi maddeler kısaca açıklanmış ve bu bilgiler doğrultusunda tez çalışmasında elde edilen bazı veri ve bulgular tartışılarak yorumlanmıştır. Etiğin grafik tasarım mesleği içindeki bilinirliği, etik ilkelerin varlığı ve uygulanıp uygulanmaması durumunda nedenleri, ayrıca meslek etiği derslerinin müfredatta yer alıp almadığı gibi konular üzerinde durulmuştur. Bu amaç doğrultusunda grafik tasarımcılar, sektörde çalışan tasarım öğrencileri ve tasarımcı akademisyenlerin katıldığı “Türkiye’de Grafik Tasarım Bağlamında Meslek Etiğine İlişkin Anket” verileri paylaşılıp tasarımcıların konu ile ilgili görüşlerine yer verilerek belli başlı bazı sonuçlar değerlendirilmiştir. Görüşlerine yer verilen uzmanlar özellikle tasarım ve etik konularına eğilmiş tasarımcılar arasından seçilmiştir. Bunun yanında 2020-2021 eğitim öğretim yıllarında meslek etiği derslerinin müfredatta yer alması bilgisi paylaşılarak çıkarımlarda bulunulmuştur. Bu çalışma ile nitel ve nicel yöntemler bir arada kullanılarak tasarım alanında meslek etiği üzerine geniş bir araştırma yelpazesinden toplanan veriler ile betimleyici tanımlayıcı bir çalışma yürütülerek var olan durum tespit edilmiştir. Türkiye’de grafik tasarım alanında meslek etiğinin zayıf olduğu, etik konusundaki farkındalığın tasarımcılar tarafından bilinse dahi bireysel ve birey dışı faktörler sebebiyle hayata geç(e)mediği hatta zaman zaman etik dışı davranışların ödüllendirildiği görülmüştür. Bunun yanında etik konusunun sadece tasarımcılarla çözülemeyeceği, tasarım disiplininin de içinde yer aldığı sistemin iyileştirilmesi gerektiği sonucu ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Etik, Ahlak, Tasarım etiği, Meslek etiği, Grafik tasarım.

* Bu makale, Mustafa AKMAN’ın Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalında, Prof. Melike TAŞÇIOĞLU-VAUGHAN ve ikinci danışman Doç. Dr. Zerrin AŞAN GREENACRE danışmanlığında “Türkiye’de Grafik Tasarım Bağlamında Meslek Etiğinin İncelenmesi” başlıklı yayınlanmış sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

** Bandırma Onyedü Eylül Üniversitesi, Gönen Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarımı Programı, mstfaakman@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1163-7651

*** Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, meliketascioglu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7136-0703

**** Eskişehir Teknik Üniversitesi, Fen Fakültesi, İstatistik Bölümü, Uygulamalı İstatistik Anabilim Dalı, zasan@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2098-3118

GRAPHIC DESIGNERS' APPROACHES TO PROFESSIONAL ETHICS AND THE STATUS OF PROFESSIONAL ETHICS COURSE IN DESIGN EDUCATION IN TURKEY*

• Asst. Prof. Mustafa AKMAN** • Prof. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN***
• Assoc. Prof. Zerrin AŞAN GREENACRE****

ABSTRACT

This study briefly explains concepts such as morality, ethics, the importance of professional ethics, unethical behaviors in design, and the relationship between graphic design and professional ethics. The data and findings obtained in the thesis study were discussed and interpreted in line with this information. Issues such as the awareness of ethics within the graphic design profession, the existence of ethical principles and the reasons why they are applied or not, and whether professional ethics courses are included in the curriculum or not are discussed. For this purpose, the data from the "Survey on Professional Ethics in the Context of Graphic Design in Türkiye", in which graphic designers, design students working in the sector, and designer academics participated, was shared. Some major results were evaluated by including the opinions of graphic designers on the subject. The experts whose opinions were given were chosen from among the designers who were particularly interested in design and ethics. In addition, inferences were made by sharing the information that professional ethics courses should be included in the curriculum in the 2020-2021 academic year. In this study, using qualitative and quantitative methods together, the existing situation was determined by conducting a descriptive study with the data collected from a wide range of research on professional ethics in the field of design. It has been observed that professional ethics in the field of graphic design in Türkiye is still relatively weak, and even if designers know the awareness of ethics, it is not implemented due to individual and non-individual factors, and even unethical behavior is rewarded from time to time. In addition, it can be concluded that the ethics issue cannot be solved designers only and that the system, including the design discipline, needs to be improved.

Keywords: *Ethics, Morality, Design Ethics, Professional Ethics, Graphic Design.*

* This article was written by Mustafa Akman, Anadolu University, Fine Arts Institute, Graphic Department, Prof. Melike Tascioglu-Vaughan and Assoc. Dr. Zerrin Asan Greenacre, "Examination of Professional Ethics in the Context of Graphic Design in Türkiye" produced from the thesis title.

** Bandırma Onyedi Eylul University, Gonen, Vocational School, Design Department, Graphic Design, mstfaakman@gmail.com, ORCID: 0000-0002-1163-7651

*** Anadolu University, Faculty of Fine Arts Graphic, Art Department, meliketascioglu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7136-0703

****Eskişehir Technical University, Faculty of Science, Department of Statistics, zasan@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2098-3118

1. GİRİŞ

İnsanların, toplumların iş yaşamında mesleklerini sağlıklı bir şekilde yürütebilmesi ve geliştirebilmesi için ortak sorgulamalarla oluşturulmuş örgüt kurallarına ihtiyacı vardır. Bu noktada örgüt kurallarının oluşturulmasında, geliştirilmesinde ve sağlıklı bir şekilde işletilmesinde meslek etiği veya iş ahlakı devreye girmektedir. Bu kurallar mesleklerin meslektaşlara, müşterilere, işverenlere, topluma, doğaya vb. ödev, yetki ve sorumluluklarını ortaya koymaktadır. Ayrıca meslekte ideal olanın sorgulaması yapılarak meslek veya örgüt kültürünün sağlıklı bir şekilde gelişmesine zemin hazırlamaktadır. Meslek etiğinin doğru bir şekilde anlaşılması için öncesinde ahlak, etik, evrensel değerler, örgüt kültürü, mesleki yeterlilikler gibi temel kavramların bilinmesi gerekmektedir.

Ahlak, bireylerin yaşayışından beslenerek oluşturulan toplumsal yol gösterici değer yargılarıdır. Bu değer yargılarının kökeni birey ya da küçük gruplara dayandığı için ahlak kavramı toplumdan topluma önemli farklarla değişiklik gösterebilmektedir. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğüne göre ahlak, “bir toplum içinde kişilerin uymak zorunda oldukları davranış biçimleri ve kuralları, sağtöre ve huylar” olarak açıklanmıştır (http 1). Etik, bir diğer ismiyle ahlak felsefesidir, isminden de anlaşılacağı üzere ahlakın sorgulanmasını ifade eder. Bu sorgulamada kullanılan süzgeç ise evrensel değerlerdir. Bu bakımdan ahlakın bilimsel bir çerçevede sorgulanması ve kimi zaman yine evrensel ilkeler çerçevesinde yönlendirici yargılarda bulunulmasını sağlar. Toplumlarda ahlak ve etiğin birbirinin yerine kullanıldığı görülmektedir, fakat bu kavramların aralarında fark olduğu bilinmelidir. Ahlaki değerler ile etik değerlerin çıkış noktasını iyi anlamak gerekir; Kuçuradi (2003: 7-9) bu ayrıma yazılarında ve konuşmalarında sürekli dile getirerek ahlaksal normlar olarak ifade etmektedir. Etik, iyi ve kötü sorusunu ortaya atarak sorgulamaları başlatmaktadır (Höffe, 2013: 14). Etik, toplumların iyi bir şekilde işleyebilmesi hem kendi içinde hem de çevresiyle uyumlu bir şekilde gelişebilmesi ve ideal olanın sürekli arama pratiği ile hep güncel, sağlıklı ve dinç kalmasını sağlamaktadır. Tersinden bakılırsa etik sorgulamalar yapılmayan bir toplumda zamanla çürümenin, yozlaşmanın ve yabancılaşmanın baş gösterdiği görülecektir. Hatta o kadar ki bu yabancılaşma süreci tarihte insanoğluna, insanın etikten yoksun bir şekilde elindeki teknolojik imkanlar ile toplumda ne kadar tehlikeli, çıkarıcı ve yıkıcı olabileceğini göstermektedir.

Etik sorgulamaları yapıp uygulayan bireylerin özelliklerine bakıldığında erdemli bir bireyin en dikkat çekici özellikleri ile kesiştiği fark edilecektir. Bu özellikler güvenilirlik, dürüstlük, saygılı olma, adil olma, adaletli olma, sorumluluk sahibi olma, şefkatli olma, vatandaşlık bilincinin olması, gelişmeye açık olma olarak sıralanabilir (http 2), (Höffe, 2013: 88-94). Bu özellikleri sindirememiş bireylerden oluşan toplumlar daima problemlerle karşılaşarak örgütlenmesini tamamlayamamış arkaik veya ilkel gruplar olarak

kalmaktadır. Bu noktada hem bireysel olarak hem de mesleklerin sağlıklı bir şekilde ilerleyebilmesi için etik sorgulamalara dolayısıyla meslekler için meslek ahlakına yani meslek etiğine ihtiyaç duyulmaktadır. Özgener'in de (2004: 09) dile getirdiği gibi iyi ve sağlıklı işleyen meslek örgütü ahlaki niyetleri güçlendirir ama net olmayan, uygulama ve yürütmenin sağlıklı işlemediği örgüt kültürlerinde bu süreç üyeleri etik dışına itmeye zorlayacaktır. Bu noktada asıl yapılması gereken en önemli şeylerden biri, bireye gereken saygıyı göstermek ve sistematik dürüstlüğü önem vermektir. Temel değerlerin gelişmesine katkı sağlamaktır.

Günlük hayatta meslek kavramı insan için farkında olmamasına rağmen çok önemlidir: İnsanların çoğu hayatlarının önemli bir bölümünü mesleklerinde dolayısıyla iş yerlerinde ve iş yerlerindeki profesyonel ilişkilerinde geçirmektedir. Özellikle ülkemiz gibi gelişmekte olan ve gelişmemiş toplumlarda bireyler, aileden daha fazla iş arkadaşları, müşteriler, iş verenler ile vakit geçirilmektedir. Bu durumda bireyin genel mutluluğu içinde sağlıklı bir iş ortamının, örgüt kültürünün var olması çok önemlidir. Bu da meslek etiği ile sağlanabilir. "Etik, kurallara uymayı gerektirir. Toplumsal kurumların etik anlayış ve bilinçle oluşması, o kurumlarda sağlıklı bir paylaşım ve iletişime olanak verir. Bunun tersi olduğu takdirde, toplum sağlıksız bir toplum olarak nitelendirilir" (Vural ve Değirmen, 2011: 69). Pieper'in de (2012: 85-95) dile getirdiği gibi etik sadece sosyo-kültürel sorgulamaların yapılmasıyla sınırlı kalmayıp meslekleri iyi olmaya yönlendiren ahlaki ve pratik davranışların geliştirilmesini ve sorgulanmasını sağlar. Örnek olarak tıbbi etik, iktisat etiği, sosyal etik gibi oluşumlar gösterilebilir. Bu meslek etikleri doğru bir şekilde uygulandığında meslektaşların etik dışına çıkmasını engellemektedir ve örgüt kültürünün doğru, sağlıklı bir şekilde ilerlemesini sağlar. Fakat burada etik ilkelerin oluşturulmasında dikkat edilmesi gereken belli başlı maddeler vardır. Öncelikle temel etik ilkeler ve kavramlar açısından ahlak felsefesini bilmeli bunun yanında ilgili uzmanlık bilgisine yani mesleki derinliğe ihtiyaç duyulmaktadır (Höffe, 2013: 117). Ayrıca kişinin bireyin etik ilkeleri yaşamında uyguluyor olması çok önemlidir çünkü örgüt etiği bireysel etikten bağımsız değildir, bu bakımdan kişi öncelikle yaşamında etik değerleri gözetmesi gereklidir (Tonus ve Oruç, 2012: 152). Her mesleğin etik ilkeleri nüanslarla değişiklik göstermesine rağmen bazı ilkeler ortaktır ve bu ilkeler üzerinden ilerlemektedir. Bunlar: Adalet, özgürlük, doğruluk, dürüstlük, eşitlik, tarafsızlık, sorumluluk, yasallık, yeterlik, güvenilirlik ve mesleğe bağlılık olarak sıralanmaktadır.

Günümüzde doğru bir iletişim kurmak hem bireyler hem de kurumlar için çok önemlidir. Hedef kitleyle yaratıcı, etkili, çarpıcı ve doğru bir iletişimin en önemli aktörlerinden biri görsel iletişim tasarımcı veya grafik tasarımcılardır. Bu noktada tasarımcıların mesleklerini iyi bir şekilde icra edebilmesi mesleğin hem kendi içinde hem de çevresiyle

ilişkisinin sağlıklı bir şekilde işlemesiyle yakından ilişkilidir. Meslek etiği veya örgütsel etik ile tasarımcıların birbirleri, müşterileri, işveren ile ilişkileri, sorumlulukları, öncelikleri gibi konularda sınırlarının belirlenmesi bireylerin ve örgütün ahlakının iyileştirilmesini sağlayacaktır. Daha açık bir ifadeyle meslektaşların hangi davranışları yapmaları veya hangi davranışları yapmamaları gerektiğini ortaya koyan yazılı ve yazılı olmayan düzenlemelerdir. Meslek etiği, iş yaşamında karşılaşılan problemleri çözmeye başvurulacak rehber kaynaktır. Bu yüzden bir mesleğin sağlıklı bir şekilde gelişebilmesi için örgütsel etik ilkelerin kurumsallaşması çok önemlidir (Gül, 2010: 67). Etik ilkelerin meslektaşlar tarafından bilinip, uygulanıp, paylaşılıyor olması ve zamanla tekrar tekrar sorgulanıyor olması gerekmektedir.

Türkiye’de grafik tasarım alanında doğrudan meslek etiğine yönelik olmasa da iyi tasarım, tasarımda etik, sürdürülebilir tasarım, sosyal sorumluluk üzerine tasarımlar gibi başlıklarla etikle bağlantılı çalışmalar yapılmıştır. Başta GMK (Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu) olmak üzere daha çok tasarımcıların kendi inisiyatifleriyle ilerleyen bu alan iyi bir kurumsallaşmanın önemli bir ihtiyaç olduğunu vurgulamakta ve yapılması gereken adımları dile getirmektedirler. Kısaca örnek vermek gerekirse Ken Garland’ın girişimleriyle oluşan *First Things First* manifestosunun Türkçe çevirisi, ICoD’nin (Uluslararası Tasarım Konseyi, eski adıyla *Icograda*) belirlediği profesyonel ilkelerin yaygınlaştırılması, Tasarım Ekolojisi gibi makalelerin paylaşılması, tasarımcılarla yaptığı sohbetler GMK’nın etik konusunda ilk akla gelen çalışmaları olarak sıralanabilir ([http 3](http://3)). Akademisyenlerin tasarımda meslek etiği eğitimi, etiğe ilişkin tutumlar, reklamcılıkta etik, iyi tasarım, etik ilkelere karşı farkındalık, sosyal tasarım, etik dışı davranışların sebepleri, intihal, sürdürülebilirlik gibi konularda yazınsal işler üretildiği de tespit edilmiştir (Aslan ve Diken, 2011; Dinçeli, 2017; Ergüven, 2021; Ertürk, 2017; Işır 2021; Kınık, 2015; Öztürk ve Öymen Kale, 2015; Selamet, 2012). Bunun yanında bazı tasarımcıların etik konusunda bireysel girişimleri olduğu ve tasarım sektöründe bu konularda daha hassas davranmaya çalıştıkları bilinmektedir. Ayrıca AIGA (Profesyonel Tasarım Derneği, eski adıyla Amerikan Grafik Sanatlar Enstitüsü), SEG D (Çevresel Grafik Tasarım Derneği), ICoD gibi toplumsal örgütlerin yayınladıkları rehber kılavuzlardan yararlanılmaktadır. Bunun yanında 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve 6769 sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu bulunmaktadır ([http 4](http://4), [http 5](http://5)). Fakat bu kanunlar tasarımda etik konusunda sınırlı bir alanı kapsadığı unutulmamalıdır. Ayrıca bu kanunlarında diğer alanlarda olduğu gibi çok yavaş, hantal ve kusurlu olarak çalıştığı gözlemlenmektedir.

Grafik tasarım alanındaki uzmanlara etik dışı davranışlar sorulduğunda şu cevaplar paylaşılmaktadır: Telif hakları, intihal, korsan kullanımlar, fikri mülkiyet hakları, kayırma, kendine mal etme, ast üst ilişkileri, program lisanslama, sürdürülebilirlik gibi

maddelerin yine birbirleriyle kesişmesi şeklinde sıralanmaktadır (MacAvery Kane, 2010: V). Tasarım alanında etik bir sürecin yürütülebilmesi için öncelikle tasarımcıların etik ilkeleri bilmesi ve bunları uygulamaya yönelik hareket etmesi gerekmektedir. Bunun yanında tasarımcıyla birlikte tasarım sürecine dahil olan tüm paydaşların da bu konuda bilgi sahibi olarak aynı niyette hareket etmeleri gerekmektedir. Aksi halde bir analogi örneği üzerinden göstermek gerekirse dans performansı gerçekleştirecek bir çiftin taraflarından birinin dans koreografisini bilmemesi ve bunun sonucunda başarılı bir dans performansı sergilenememesi gibi olacaktır. Etik bir tasarım sürecinin yürütülmesi için kısaca grafik tasarımcının öncelikle alanına ve etik konusuna hâkim olması ve bunun yanında çevreye duyarlı, bilinçli tüketici ve iş veren profilinin oluşması gerekmektedir. Daha sonra tüm paydaşların yürütülen meslek etiği kodlarının etrafında uzlaştığını görmek mümkün olacaktır. Ayrıca etiğin nihai bir nokta olmadığı ve sürekli bir sorgulamalar zinciri olduğu hatırlanmalıdır. Yine bu noktada tasarım mesleği için etik ilkelerin meslektaşlar tarafından sorgulanarak iyileştirilmesi ve çağa uygun olarak revize edilmesi gereklidir. Örnek vermek gerekirse *Tasarım alanında yapay zekanın ürünleri etik açıdan nasıl değerlendirilir?* sorusu kendi içinde çok derin ve geniş bir alanı kapsamaktadır ve meslektaşların görüşlerini beklemektedir.

Sağlıklı işleyen bir tüketicinin, müşteri ve işveren çevresinde etik dışı davranışları görme olasılığı çok daha az olacaktır. Çünkü tasarım sürecine dahil olan her bir taraf etik ilkeler çerçevesinde hareket ettiğinden dolayı birçok yanlış daha yapılmadan engelleniyor olacaktır. Örnek vermek gerekirse bilinçli bir tasarımcı tasarım sürecinde etik dışı talepleri reddedecek, bilinçli işveren topluma ve çevreye karşı ödev ve sorumluluklarının farkında olarak iş üretip hizmet verecek, tüketici daha sorumlu ürünler talep edecektir.

2. ARAŞTIRMA EVRENİ VE YÖNTEM

Bu araştırma ile Türkiye’de grafik tasarım alanında daha doğru ve genel çıkarımlar yapılabilmesi adına nicel ve nitel yöntemler karışık olarak kullanılarak üç farklı alandan veriler toplanmıştır. 2020-2021 yıllarında *Türkiye’de Grafik Tasarım Bağlamında Meslek Etiğinin İncelenmesi* başlıklı araştırmanın içerisinden veriler paylaşarak çıkarımlarda bulunulmuştur: Bu kapsamda grafik tasarımcılar, sektörde çalışan tasarım öğrencileri ve tasarımcı akademisyenlerin katıldığı *Türkiye’de Grafik Tasarım Bağlamında Meslek Etiğine İlişkin Anket* başlıklı bölümden bazı veriler paylaşılıp etik üzerine değerlendirmelerde bulunulmuştur. Bunun yanında konu üzerine yoğunlaşan bazı tasarımcıların etik ile ilgili görüşlerine yer verilerek belli başlı sonuçlar değerlendirilmiştir. Görüşlerine yer verilen tasarımcılar Ceren Bulut Yumrukaya, Çiğdem Demir, Dilek Evirgen, Enis Timuçin

Tan, İlhan Bilge, Murat Ertürk, Mustafa Kınık, Orhan Sevindik, Ömer Durmaz, Ömer Genç, Öznur Işır, Pelin Öztürk Göçmen, Tefik Fikret Uçar, Tuğba Bayıslan, Yasin Avcı, Zeynep Pehlivan Baskın ve verileri yazılı hale dönüşemese de konu ile ilgili ufuk açıcı destek ve yönlendirmeleriyle Rauf Kösemen'dir. Son olarak 2020-2021 eğitim öğretim yıllarında meslek etiği derslerinin verilmesi bilgisi paylaşılarak çıkarımlarda bulunulmuştur. Özetle araştırma veri ve çıktılarının daha sağlıklı olması ve bunların sonucu daha geniş ve geçerli genellemeye ulaşabilmek adına üç farklı alandan elde edilen veriler değerlendirilmiştir: 1. Tasarımcılara uygulanan anket çalışmasının yapılması. 2. Yukarıda paylaşılan tasarımcılar ile yarı yapılandırılmış meslek etiği hakkında görüşmeler yapılması. 3. Ön lisans ve lisans düzeyinde meslek etiği derslerinin müfredatta yer alma durumunun araştırılması. Böylece nihai değerlendirmede çapraz sorgulamalarla daha gerçekçi sonuçlara ulaşılmıştır. Son olarak görsel tasarım veya grafik tasarım mesleğinde uygulanabilecek öneriler paylaşılmıştır. Ayrıca bu araştırma kapsamında etik araştırma ve yayın etiği ilkelerine dikkat edilerek gerekli kurul ve kişilerden izinler alınarak hareket edilmiştir.

3. ARAŞTIRMA VERİLERİ, TARTIŞMA VE YORUM

3.1. Anket Verileri ve Yorum

Araştırmanın kısaca anket bölümünden bahsedilirse gerekli izinler alınarak toplamda 45 sorudan oluşmuş, kısa sürede çözülebilecek, katılımcıların mesleği hakkında genel yargılarını yansıtan, durum senaryoları ve önerilerini bildirebilecekleri bölümlerden oluşmuştur. Anket çalışmasının dağıtımı konusunda GMK'da dahil olmak üzere birçok kişi ve kurumdan destek alınarak paylaşımda bulunulmuştur. Verilerin analizinde IBM SPSS 24 MacOS yazılım versiyonundan yararlanılmıştır. İncelemeye 60 kadın, 93 erkek olmak üzere 153 çalışma dahil edilmiştir. Katılımcıların %80'ni 40 yaşının altında olan kişilerden oluşmuştur. Katılımcıların %45'i lisans %41'de lisans üstü eğitime sahiptir. Çalışma alanlarının en fazla illüstrasyon, web-dijital tasarım, akademi, baskı tasarımı ve pazarlama-reklamcılık olarak kaydedilmiştir. Tasarımcıların %57'si 6 ve üzeri deneyim yılına sahiptir. Tasarımcıların %22'si 40 saat, %41'i 41 saat ve üzeri haftalık mesai ile çalışmaktadır; yaklaşık %3,5 oranında 61 saat ve üzeri çalışan tasarımcılar olduğu ortaya çıkmıştır. Tasarımcıların %34'ü araştırma yapılan yıl itibariyle açıklık sınırının altında ücret almıştır. Tasarımcıların %83'ü yoksulluk sınırının altında gelire yaşamlarını idame ettirmişlerdir. Tasarımcıların yaklaşık %86'sı lisans ve lisans üstü derecesi mezunu olduğu bir kez daha hatırlanmalıdır. Tasarımcıların yaklaşık %72'si meslek etiği dersi almadığını belirtmiştir. En fazla katılım sırasıyla İstanbul, İzmir, Muğla, Ankara, Eskişehir

şeklinde devam etmektedir.

Anket çalışmasının ikinci ve üçüncü bölümlerinde çeşitli ifadeler yer almış ve bu ifadelere likert ölçeğinde cevaplar alınmıştır. Bu veriler sonucunda bazı çıkarımlar şu şekildedir: Anket katılımcılarının çoğu meslek etiği dersi almamıştır ama buna rağmen etik konusunda duyarlı oldukları görülmüştür. Tasarım sürecinde etik ilkelerin gerekli olduğunu, grafik ürünün doğuşunda marka stratejisini ön planda bulduklarını, etik ilkelerin sadece hukukla sınırlı olmadığını, etik ilkelerden ve değerlerden feragat edilmemesi gerektiğini, meslektaşlarının örgüt ahlakı konusunda zayıf olduklarını ve grafik ürünün üretim ve yaratım sürecinde evrensel değerleri gözetmediklerini, tasarım mesleğinde adil çalışma sürelerinin olmadığını ve hatta grafik tasarımcıların yarısından fazlasının 40 saat ve üzerinde mesai yaptıkları şeklinde devam eden ifadelere yer verilmiştir.

Maslov'un ihtiyaçlar hiyerarşisine göre temel ihtiyaçlarını sağlayamayan bireyin kendini gerçekleştirememesi veya üst basamaklarda yer alamaması, tasarımcının genel olarak yaratıcı, özgün, nitelikli veya doyurucu işler üretmesine mâni olmaktadır. Bu noktada aynı kişiden etik ilkelerin uygulanmasını beklemek gerçek dışı bir istek olacaktır. Yüksek çalışma saatleri, düşük gelir seviyesi, bilinçsiz işveren ve bilinçsiz tüketici kitlesi gibi etmenler etik konusunda bilinçli ve farkındalığı yüksek olan bir tasarımcıyı bile zamanla etkisiz kılabilir. Sağlıklı bir sistemin oluşabilmesi aynı zamanda üretim yapılan ekosisteminde sağlıklı olmasıyla yakından ilişkilidir. Fakat her şeyden önce tasarımcıların etik değerleri bilerek meslek hayatında uygulamaya yönelik davranma niyetinde olması beklenmektedir. Böylece örgüt kültüründe sağlıklı gelişim yaşanarak doğru bir kurumsallaşma yapısının oluşması sağlanacaktır. Aksi takdirde kurumsallaşma ol(a)mayacak veya kurumsalmış görünümünde eksik işleyen, ortak değer yargıları olmayan veya uygulanmayan, ortak ilkelerden yoksun, öznel hareketlerin sergilendiği evrensel değerlerden ziyade grubun veya kişinin ahlak anlayışı ile ilerleyen örgüt yapılarına dönüşecektir.

Anket çalışmasının durum senaryoları bölümünde bir tasarımcının başına gelebilecek dört senaryo paylaşılmış ve tasarımcıların cevapları alınmıştır: Genellikle birçok tasarımcı yanlış olmasına karşın aynı şeyi yapar cevabıyla karşılaşmıştır (Tablo 1). Tasarımcıların çoğu kısaca bir işi yaparken tasarım sürecinin problemliliğinin farkındadırlar lakin yine de sürecin yanlış olmasına rağmen hatalı veya yanlış bir şekilde yapıldığını ifade etmişlerdir. Burada neden böyle yapılıyor olduğunu tekrar incelenmesinde ve açılmasında fayda vardır. Sektörde etik değerlere uygun davranan kişi ve kurumlar yerine etik dışı süreçlerin doğrudan veya dolaylı yoldan ödüllendirilmesi tasarımcıları etik dışı süreçlere yönlendirmektedir. Zaman, fiyat ve etik dışı istekte bulunan işveren baskıları

tasarımcıları örgüt ahlakından uzaklaştırmaktadır. Etik dışı süreçlerin daha okul yıllarından itibaren doğru bir şekilde kazandırılmaması hem program kullanımında hem de görsel ve işitsel materyal kullanımında etik değerlerden uzak hareket etmeye itmektedir. Tasarımcıların doğru ve etik bir şekilde davrandığında haklı arayışını destekleyen yapının bulunmaması ve etik dışı süreçlere istemese bile zorunlu olarak maruz kaldığı bilinmektedir. Ayrıca değerlerin bilinse bile içselleştirilememesi ve uygulanmaması bir diğer önemli sorundur. Tasarımcıların kişisel hırs ve ticari beklentileri de etik dışı davranışlara yönlendirebilmektedir. Toplumda etik dışı davranışların sistematik bir hal alması başta kamu kurumları olmak üzere farklı mesleklerde etik dışı davranışların görülmesine neden olmaktadır (Gökçe ve Örselli, 2011: 62). Günümüzde grafik tasarım mesleği de dahil olmak üzere birçok meslekte etik sorunlarla karşı karşıya kalındığı ve atalet halinde olduğu gözlenmektedir.

Tablo 1. Anket katılımcılarının durum senaryolarına verdiği yanıtlar (Akman, 2022: 75-78).



Anket katılımcılarına etik değerlerin iyileştirilmesi konusunda öneriler sıralanmış ve en fazla eğitimde meslek etiği konusunda derslerin eklenmesi gerektiği cevabı işaretlenmiştir. Bunun dışında genel olarak bilgilendirmeye yönelik cevapların daha çok tercih edildiği görülmüştür. İkinci sırada ise denetim mekanizmalarının artırılması önerisi gelmektedir (Tablo 2). “Diğer” başlığı altında ise bazı cevaplar şu şekilde toplanmıştır: Tasarımcıların bir meslek odasına bağlı olarak faaliyet göstermesi, meslek etiğinin doğrudan ders olmasının yerine felsefe, psikoloji, sosyoloji gibi dersler ile kazandırılması gerektiği, denetim mekanizmaları artırılarak katı yaptırımlar uygulanması gibi öneriler sıralanmıştır. Ayrıca kişilerin ve öğrencilerin değer yargılarını geliştirmeye yönelik çalışmalar yapılarak öğrencilikten itibaren özgün olmayan ve tekrar eden etik dışı süreçlerin ağır bir şekilde yaptırımlarının olması gerektiği ortaya çıkmıştır (Akman, 2022: 79-80).

Tablo 2. Anket katılımcılarının önerilere verdiği yanıtlar (Akman, 2022: 79).

5. Mesleğinizde etik değerler üzerine gelişim sağlanabilmesi için ne önerirsiniz?

Denetim mekanizmaları artırılmalıdır. (1)

Çalışma sahasında bulunan ajans, matbaa vb. alanlarda, meslek etiği eğitimi verilmelidir. (2)

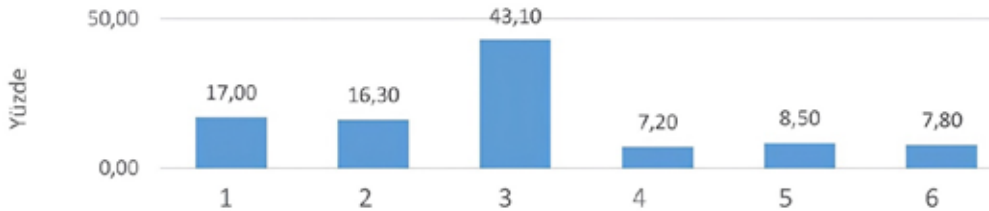
Mesleğin öğretildiği eğitim-öğretim kurumlarında zorunlu eğitim olarak verilmelidir. (3)

Meslek kuruluşları, ilgili sivil toplum örgütleri meslek etiği eğitimleri verilmelidir. (4)

Tekrarlanan etik dışı davranışlar ağır şekilde cezalandırılmalıdır. (5)

Diğer:

Öneriler		
	Katılımcı Sayısı	Yüzde
1. Denetim mek. artırılmalı	26	17,00
2. Ajans matbaa vb. ME dersi verilmeli	25	16,30
3. Eğitimde ME dersi verilmeli	66	43,10
4. Mesleki kur. der. ME eğitimi vermeli	11	7,20
5. Tekrar eden hatalar ağır cezalandırılma	13	8,50
6. Diğer	12	7,80
Toplam	153	100,00



3.2. Görüşme Verileri ve Yorum

Grafik tasarım mesleğinde etik konusunda uzman görüşlerinin belirlenmesi için yarı yapılandırılmış bir görüşme formu hazırlanmıştır. Soruların daha iyi anlaşılması için alternatif sorularla birlikte etik konusunda doğrudan veya dolaylı bir şekilde işler üretmiş olan ve daha önce isimleri paylaşılan uzmanlara bu sorular sorulmuştur. Ayrıca bu aşama için gerekli etik izinler alınarak araştırmada raporlanmıştır. Uzmanlarla yapılan uzun görüşmelerden çıkan başlıca ortak yorumlar burada paylaşılarak değerlendirilmiştir.

Uzmanlara göre meslek etiği, etik konusu eğitim sistemine entegre edilerek var olanların içerikleri iyileştirilmelidir. Etik değerler eğitimi erken yaştan itibaren kazandırılmaya çalışılmalıdır. Bunun yanında ahlak ve etik bilgisi doğru bir şekilde aktarılmalıdır aksi takdirde ahlakı oluşturan bir grubun değerleri ile daha kapsayıcı ve geniş olan etik soruların sonucu elde edilen değerlerin çatışmasına dönüşebilir. Tasarım eğitimi verilen kurumların sektörü yönlendirici birer mekanizma olduğu hatırlanarak karşılıklı iş birliklerinin artırılması gerekmektedir. Toplum yapısında genel olarak etik konusunda daha titizlikle yaklaşılarak hizmet içi eğitimler, ödül ceza mekanizması, özel eğitimler gibi faaliyetlerle etik bilgisi kazandırılmalıdır. Denetim mekanizmaları kesinlikle uygulanmalıdır. Ülkemizde tasarım alanında zaman zaman etik dışı davranışlar cezalandırılmak bir kenara ödüllendirildiği bile görülmektedir. Bu da meslekte örgüt kültürünün çok zayıf olduğuna dair işaretlerden biridir. Tasarımcılara öncelikle hukuki kanunlar aktararak bilinçlendirilmesine yardımcı olunmalıdır. Meslekte kurumsal yapılanmaya dikkat çekilerek bu yönde adımlar desteklenmelidir. Kurumsallaşmanın zayıf olması sonucu tasarım sürecine dahil olan paydaşları içerisine alan ortak benimsenmiş etik kodlar, kurallar veya ilkeler bulunmamaktadır.

Tasarım mesleğinde etik ilkelere dikkat edilmeme sebebi olarak hem bireysel hem de bireylerin dışında gelişen faktörlerden kaynaklandığı belirtilmiştir. Dış kaynaklı sebeplere örnek vermek gerekirse bir ajans altında çalışan tasarımcının kimi zaman ajansın tasarım sürecinde etik dışı yollara başvurarak tasarımcıyı da bu yola maruz bırakması örnek gösterilebilir. Bu durumda kalan tasarımcının alternatif gelir kaynaklarının olmaması, giderleri veya sorumlulukları sebebiyle çaresiz kalarak bu sürecin istemeyerek parçası olduğu bilinmektedir. Günümüzde bazı firmaların ve ajanların salt bir şekilde hız ve kar odaklı iş yapması etik dışı süreçlere itmektedir. Ayrıca ajans altında etik dışı sürece karşı duran bir tasarımcının korunması ve desteklenmesine yönelik güçlü bir yapının bulunmaması olumsuz süreçlerin sessiz bir şekilde devam edilmesine sebep olmaktadır.

Tasarım eğitimi verilen kurumlarda etik konusuna daha fazla dikkat çekilerek eğitim

süreci içerisine doğru bir şekilde aktarılmalıdır. Örnek olarak görsel kullanımında telif haklarına dikkat edilmesi, lisanslı program kullanımı, tasarım etiği veya meslek etiği derslerinin verilmesi, kopya işlerin cezalandırılması gibi öneriler sıralanabilir. Etik dışı bir şekilde davranmanın hem bireysel hem toplumsal hem mesleki açıdan zararları üzerinde durulmalıdır. Tekrarlanan etik dışı davranışlar ağır bir şekilde cezalandırılmalıdır. Etik dışı davranışların artması ve kanıksanmaya başlanması hem meslekte hem de toplumda bozulmanın hızlanmasına neden olduğu paydaşlara aktarılmalıdır. Güven duygusunun kalktığı bir toplum yapısında ticari ilişkilerin bozulması bir kenara günlük ilişkiler bozulmaya başlar ve sürdürülemez bir noktaya doğru ilerlemeler olabilir. Bu noktada toplumda başarının nasıl tanımlandığı ve ödüllendirildiği yine topluma örnek olması açısından önem arz etmektedir.

Tasarım mesleğinin hukuki bağlamda örgütlenememesinin başlıca nedenlerinden biride insan sağlığına doğrudan etkisinin olmamasıdır. Bu da süreci sürekli olarak ertelenmesine ve bunun sonucu kurumsallaşmanın gecikmesine neden olmaktadır. Fakat hukuki bağlayıcılık yapısı ve kurumsallaşma sadece insan sağlığı ile ilgili değildir. Sağlık dışındaki alanlarda da mesleki kurumsallaşmanın olduğu bariz bilinmektedir. Tasarım alanı bu kurumsallaşmayı tam olarak sağlayamamıştır. Bunun yerine başta GMK olmak üzere tasarım kuruluşları ve derneklerin olduğu ve kurumsallaşmayı destekleyici çalışmalar yapıldığı bilinmektedir.

Tasarım ve diğer alanlarda etik dışı davranılmasının önde gelen nedenlerinden biri de bireysel ahlak ve etiğin zayıf olmasıdır. Böyle olması sonucunda kişi kendi yaşamında dikkat etmediği değerleri meslek içerisinde yer alan yönlendirici etik ilkeleri uygulamakta zorlanmakta veya akla ve mantığa büründürerek etik dışı yollar izleyebilmektedir. Meslekte iyileşme için bireysel olarak bilinçlenme ve farkındalığın artması gereklidir. T. Fikret Uçar'ın söyleşideki ifadelerine göre ahlak kavramı doğrudan bireyin kendisiyle ilişkilidir ve birey ile başlar (Akman, 2022: 233-235). Bireylerin kendilerini geliştirmeleri çok önemlidir fakat dış etkiler de yok sayılamaz. Örnek vermek gerekirse birçok sorumluluğu olan ve temel ihtiyaçlarını dahi karşılamakta zorlanan bir tasarımcıdan her zaman etik kararlar almasını beklemek absürt olacaktır. Etik dışı süreçlerin sistematik haline bürünmesi durumunda bireyleri kurban etmek gerçekçi çözüm önerisi olmayacaktır. İlhan Bilge'nin "Hem fakir hem çaresiz hem de ahlaklı olunmaz" sözü konuyu yerinde özetlemektedir (Akman, 2022: 176). Bireyleri bu duruma düşmemesini sağlayacak atmosferin yaratılması ve tasarımcılar da olmak üzere bireylerin geleceğe güvenle bakması, temel ihtiyaçlarının sağlanması ve etiğe uygun davranışlar sergilendiğinde veya tersi düşünüldüğünde gereğinin yapıldığı bir ortam yaratılması gerekmektedir. Etik davranışların cezalandırıldığı etik dışı davranışların ise ödüllendirildiği hiçbir toplum

uzun vadede kazanç sağlayamaz.

Herkesin etik ilkelere dikkat ettiği bir toplumda tasarımcılar kendi potansiyellerini daha iyi açığa çıkararak daha özgün tasarımlar yaptığı, tasarım ürünlerinin kalitesinin arttığı, işlerden keyif ve doyum alındığı, sürdürülebilirlik ve sosyal projeler gibi alanlarda daha fazla ağırlık verildiği vb. sonuçlar olacaktır. Bunlarla birlikte tasarım mesleğinde itibarı daha da yükselecektir. Bu sonuçlara ulaşmak içinse hali hazırda bu seviyelerde olan toplumlara bakılarak izledikleri yollar analiz edilmeli ve uygulamaya geçilmelidir.

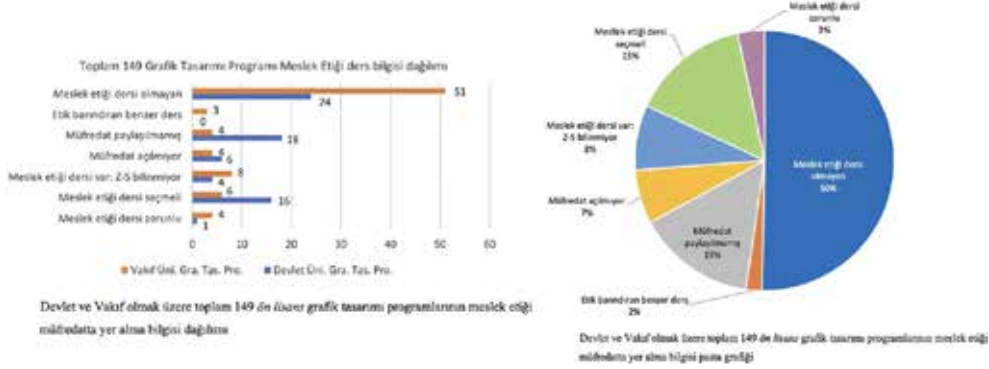
Tasarım eğitiminde mesleki standartlaşmaya yönelik çalışmaların yapılması gereklidir. Eğitimde kurumsallaşma tamamlandıktan sonra sektörde de buna yönelik çalışmalar yapılmalı ve odalaşma yönünde hareket edilmelidir. Tasarım eğitimi verilen kurumlarda 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, 6769 sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu ve hukuki konularda eğitimler verilmelidir. Ayrıca hizmet içi eğitimler ile bu bilgiler sektörde aktif çalışanlara da kazandırılmalıdır. Meslekte etik ilke ve kuralların buna bağlı yasaların paydaşlar tarafından konuşulup tartışılabildiği bir ortam yaratılmalıdır.

Etiğe uygun davranışlar teşvik edilerek tekrar eden etik dışı davranışlar ağır şekilde cezalandırılmalıdır. Bu alışkanlıklarında öğrencilik yıllarından itibaren kazandırılması gerekmektedir. Örnek vermek gerekirse eğitim öğretim sürecinde tasarım için kullanılan görsel ve yazılımlar denetlenerek puanlamalar üzerinde etki ederek tekrarlanan görsel intihal gibi olaylarda doğrudan kalma sebebi olmalıdır (Akman, 2022: 91, 146).

3.3. Meslek Etiği Derslerinin Müfredatta Yer Alma Verileri ve Yorum

Araştırma kapsamında ön lisans ve lisans düzeyinde tasarım eğitimi verilen bölümlerde meslek etiği veya etik benzeri derslerin müfredatta yer alma durumu ocak ayı 2021 yılı itibariyle derlenip, incelenmiş ve bazı veriler paylaşarak değerlendirmeler yapılmıştır. Devlet ve Vakıf üniversitelerinde toplam 149 ön lisans bölümünde meslek etiği veya etik barındıran benzer ders bilgisine ulaşılmıştır (Tablo 3). 44 devlet üniversitelerinde 69, 24 vakıf üniversitesinde 80 ön lisans grafik tasarımı meslek etiği müfredatında yer alma bilgisine ulaşılmıştır. Vakıf üniversitelerinde meslek etiği dersi olmaması devlet üniversitelerinden daha fazla olduğu görülmüştür. Toplamda %3 oranında meslek etiği dersi zorunlu olarak verildiği saptanmıştır (Tablo 3).

Tablo 3. Meslek etiği veya etik benzeri derslerin ön lisans düzeyinde müfredatta yer alma bilgisi dağılımı (Akman, 2022: 54-55).



Devlet ve Vakıf üniversitesi olmak üzere toplam 134 lisans bölümünde meslek etiği müfredatta yer alma bilgisi dağılımına ulaşılmıştır (Tablo 4). 44 Devlet üniversitesinde 45, 47 Vakıf üniversitesinde 89 grafik tasarım veya benzeri bölümlerin olduğu saptanmıştır. Bu bölümlerin müfredatta yer alma bilgilerine bakılarak meslek etiği veya etik benzeri ders bilgileri incelenmiştir. Lisans düzeyinde sadece %4 oranında meslek etiği dersinin zorunlu olduğu ortaya çıkmıştır. Bunun yanında net olarak %55 oranında meslek etiği dersinin olmadığı ortaya çıkmıştır (Tablo 4).

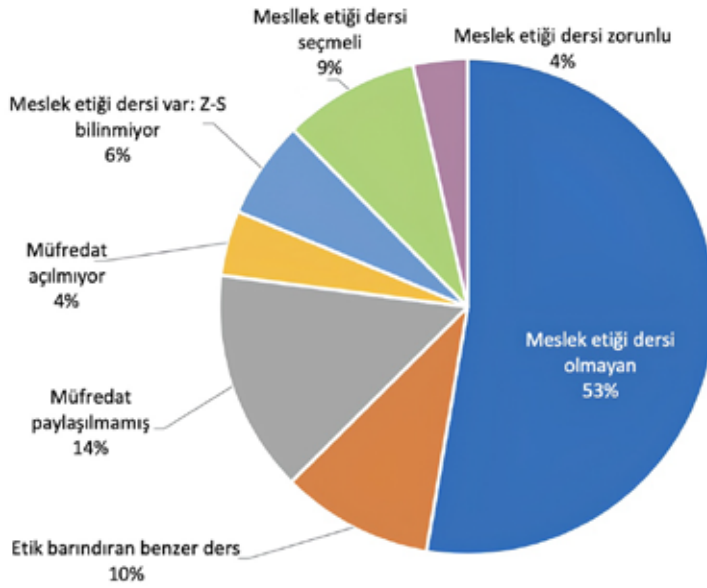
Tablo 4. Meslek etiği veya etik benzeri derslerin lisans düzeyinde müfredatta yer alma bilgisi dağılımı (Akman, 2022: 59).



Türkiye'de üniversitelerin toplamda meslek etiği müfredatta yer alma oranına bakıldığında %4 oranında meslek etiği dersinin zorunlu, %53 oranında meslek etiği dersinin olmadığı gibi bilgilere ulaşılmıştır (Tablo 5). Üniversiteler de öncelikle meslek etiği veya etik benzeri derslerin mutlaka verilmesi daha sonra niteliğinin arttırmaya yönelik çalışmaların yapılması gerekmektedir. Yapılan araştırmada meslek etiği veya etik benzeri

derslerin yeterince müfredatta yer almadığı görülmüştür. Sağlıklı bir meslek örgütünün oluşturulması için tasarım eğitiminin verildiği eğitim öğretim kurumlarında örgüt ahlakı, etik ilkeler, mesleki kanunlar ve meslek etiği hakkında bilgiler kazandırılarak daha iyi bir mesleki örgütlenme, mesleki sahiplenme ve kurumsallaşma yönünde önemli adımlar atılmış olacaktır.

Tablo 5. Devlet ve vakıf olmak üzere meslek etiği veya etik benzeri derslerin müfredatta yer alma bilgisi pasta grafiği (Akman, 2022: 60).



Devlet ve Vakıf olmak üzere toplam 283 ön lisans ve lisans grafik tasarımı bölümlerinin meslek etiği müfredatta yer alma bilgisi pasta grafiği

Araştırma kapsamında tasarım alanında etik konusundaki bazı eksiklikler ortaya konulduktan sonra tez çalışmasında temel bilgilerin sağlanması ve paylaşılmasına yönelik Tasarımda Etiğe Giriş başlıklı bir kitapçık ve Tasarımda Etik Manifesto isimli bir bildiri çalışması üretilmiştir (http 6, http 7). Ayrıca bu çalışmalar başta GMK'nın da destekleriyle tasarım sürecine dahil olan tüm paydaşlara ulaştırılmaya çalışılmıştır.

SONUÇ

Bireysel yaşamda ve meslekte başarılı, güvenilir ve saygın olmak etik ilkelerin yerine getirilmesiyle doğrudan ilişkilidir. Etik ilkeler ile birey ve meslektaşlar paydaşlarla ilişkilerini güven ortamı, şeffaflık, sorumluluk bilinci, saygılı olma gibi özellikler çerçevesinde sürdürmenin sonucu hem bireysel hem de meslek yaşamında etik dışı süreçlerin yaşanmadığı veya daha az yaşandığı ilişkiler sürdürmektedirler. Bunun sonucu bireysel ve mesleki gelişim daha sağlıklı ilerleyerek daha özgün, mutlu ve sürdürülebilir başarıların olduğu atmosfer oluşmaktadır. Paylaşılan veri, bulgu ve değerlendirmeler sonucu tek bir cümle ile özetlemek gerekirse ülkemizde grafik tasarım alanında bireysel ve mesleki olarak etik konusunda bu sağlıklı atmosfere ulaşmak için daha fazla çaba harcanması gerektiği açık bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Maddeler halinde özetlemek gerekirse şu çıkarımlar yapılabilir.

Tasarım eğitimi verilen tüm yükseköğretim kurumlarında meslek etiği dersi zorunlu müfredata eklenmeli ve içeriği geliştirilmedi. Mevcut durumda üniversitelerin tasarım bölümlerinde yeteri kadar meslek etiği dersleri bulunmamaktadır.

Hem sektörde hem de eğitim öğretim sürecinde etik dışı davranışlara göz yumulmamalı ve tekrar eden etik dışı davranışlar ağır şekilde cezalandırılmalıdır. Ayrıca eğitim veren kurumlar ile sektör arasında daha yakın ilişkiler kurularak konu hakkında istişareler yapılmalıdır.

Sektörde meslek etiği, örgüt kültürü ve etik konusundaki yasalar hakkında meslek içi eğitimler düzenlenmeli ve sağlıklı bir örgüt kültürünün geliştirmeye yönelik adımlar atılmalıdır.

Tasarımcıların arkasında duracak ve mesleği temsil edecek yasal düzenlemeleri bulunan bir kurumsal yapıya gidilmelidir.

Toplumda öncelikle bireysel ahlakın iyileştirilmesine yönelik çalışmaların yapılması buna bağlı olarak meslekte etik davranışların ödüllendirilip etik dışı davranışların cezalandırılması gerekmektedir. Ayrıca denetim mekanizmaları arttırılmalı ve uygulamalar iyileştirilmelidir.

Etik ve ahlak konusunun doğru bir şekilde tüm paydaşlara öğretilmesi ve ilkökul seviyesinden itibaren kazandırılmaya çalışılmalıdır.

Grafik tasarım mesleğinde yüksek çalışma saatleri ve düşük gelir seviyesi bulunmaktadır. Bir başka ifade ile grafik tasarım mesleğinde adil çalışma saatlerinin ve ücretlerinin olmadığı görülmektedir. Bunun iyileştirilmesi ve tasarımcıların gelir düzeylerini arttırmaya yönelik adımlar atılmalıdır.

İyi tasarım için etiğin bir ön koşul olduğu ve sağlıklı bir örgüt kültürü için taraflarca etik ilkelerin benimsenmiş olması gerekmektedir.

Sonuç olarak Türkiye’de grafik tasarım alanında meslek etiğinin zayıf olduğu, etik konusundaki farkındalığın tasarımcılar tarafından bilinse dahi bireysel ve birey dışı faktörler sebebiyle hayata geç(e)mediği hatta zaman zaman etik dışı davranışların ödüllendirildiği görülmüştür. Bunun yanında etik konusunun sadece tasarımcılarla çözülemeyeceği, tasarım disiplininin de içinde yer aldığı sistemin iyileştirilmesi gerektiği sonucu ortaya çıkmıştır. Fakat her aydınlanma bireysel farkındalıkla başlamakta ve öncelikle tasarımcılar bu konuda bilinçlenerek örnek olmaya çalışmalıdır. Daha sonra organik olarak oluşacak olan örgütsel farkındalığın sonucu daha kurumsal yapılara evrilecektir. Kurumsal yapı içerisinde örgüt ahlakının sorgulanması mesleğin daha doğru, sağlıklı, dinamik ve çağa uygun olarak ilerlemesine yardımcı olacaktır.

KAYNAKLAR

- Akman, M. (2022). Türkiye'de Grafik Tasarım Bağlamında Meslek Etiğinin İncelenmesi. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Aslan, Ş. E. ve Diker, E. (2011). Reklam Ajansı Çalışanlarının Etiğe İlişkin Tutumları Üzerine Bir Araştırma. Mustafa Yağbasan ve Gülda Çetindağ Süme (Ed.), Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi II. Medya ve Etik Sempozyumu, Medya Kültür İlişkisinde Etik. Tam Bildiriler Kitabı (s. 247-256).
- Dinçeli, D. (2017). Sanat ve Tasarım Etiği. İdil Dergisi, 6(30), 585-617.
- Ergüven, A. (2021). İyi Tasarım Nedir? İstanbul: Hümanist Ajans.
- Ertürk, M. (2017). Sorumluluk Kavramı Üzerinden Görsel İletişim Tasarımda Etik ve Eğitimi. SDÜ ART-E, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 10(20), 730-742.
- Gökçe, O. ve Örselli, E. (2011). Kamu Yönetiminde Etik ve Etik Dışı Davranış Algısı. İş Ahlakı Dergisi, 4(7), 47-63.
- Gül, H. (2006). Etik Dışı Davranışlar ve Ussallaştırılması: Devlet Hastanelerinde Bir Uygulama. Selçuk Üniversitesi Karaman İ.İ.B.F. Dergisi, (10), 65-79.
- Höffe, O. (2014). Etik Bir Giriş (Çev: S. Vural Kara). İstanbul: Runik Kitap.
- Işır, Ö. (2020). İnternet Çağında Görsel İletişim Tasarım Etiği, Proceedings of the 17th International Symposium Communication in the Millennium. Pdf file, E-Book. s. 225-234.
- Kınık, M. (2015). Grafik Tasarımda İntihal ve Etik. Uluslararası Beşerî Bilimler ve Eğitim Dergisi, 1(2), 304-322.
- Kuçuradi, İ. (2003). Etik ve Etikler. Türkiye Mühendislik Haberleri, (423), 7-9.
- MacAvery Kane, E. (2010). Ethics A Graphic Designer's Field Guide. Eileen MacAvery Kane, Campbell Hall, NY 10916.
- Özgener, Ş. (2004). İş Ahlakının Temelleri, Yönetmel Bir Yaklaşım. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Öztürk, G. ve Öymen Kale, G. (2015). Karşılaştırmalı Reklam Savaşlarının Etik Değerlendirmesi. Rana Atabay ve N. Öykü İyigün (Ed). Güncel Yaklaşımlar Işığında Etik (s. 153-170). Beta Yayınları.
- Pieper, A. (2012). Etiğe Giriş (Çev: G. Sezer ve V. Atayman). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Selamet, S. (2012). Sürdürülebilirlik ve Grafik Tasarım. ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, 8(15), 125-148.
- Tonus, H. Z. ve Oruç, İ. (2012). İnsan kaynakları yönetiminde etik dışı davranışlar ve yönetimi: Bir işletmenin personel yönetmeliği içerik analizi. İş Ahlakı Dergisi, 5(2), 149-181.
- Vural, Z. B. A. ve Değirmen G. C. (2011). Kurumsal Sosyal Sorumluluk ve Etik. e-Gif-der Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 1. 61-87.

İnternet Kaynakları

- http 1. www.tdk.gov.tr (Erişim tarihi: 13.10.2022).
- http 2. <https://charactercounts.org/program-overview/six-pillars/> (Erişim tarihi: 11.11.2022).
- http 3. <https://gmk.org.tr/publications/dedi-ki> ((Erişim tarihi: 10.02.2023).
- http 4. <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.3.5846.pdf> (Erişim tarihi: 11.01.2023).
- http 5. <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.6769.pdf> (Erişim tarihi: 11.01.2023).
- http 6. <https://gmk.org.tr/uploads/news/file-1650868760693544084.pdf>
(Erişim tarihi: 11.03.2023).
- http 7. <https://www.behance.net/gallery/151713013/Tasarmda-Etik-Manifesto-Tasarmda-Etigi-Giris-kitapck> (Erişim tarihi: 11.03.2023).

RICHARD SERRA VE “MEKÂNA-ÖZGÜ” HEYKELİN KÖKENİ

• Doç. Ömer Emre YAVUZ*

ÖZET

Bu çalışmanın amacı 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren heykel sanatının belirleyici unsurlarından biri haline gelen ve Richard Serra'nın heykelleri bağlamında temel bir mesele olarak düşünülen mekâna-özümlük kavramının kökenini araştırmaktır. Araştırmada, Picasso'nun Gitar heykelinin açtığı yoldan ilerleyen bazı konstrüktivist heykeller ile mekâna-özümlük sanatın tarihsel gelişimi arasında bir ilişki olduğu ortaya konulmuştur. Bu bağlamda, sanat tarihi ve eleştirisinde yaygın olarak mekâna-özümlük sanatın minimalizm akımı ile başladığı görüşünden farklı olarak Gitar heykeli ile sıklıkla ilişkilendirilen Konstrüktivist heykelin, özellikle de Vladimir Tatlin'in Köşe Karşı-Rölyepleri'nin mekâna özümlük sanatın ortaya çıkışında önemli bir rol oynadığı ifade edilmeye çalışılmıştır. Konstrüktivizmin etkisini açıkça gözlemlediğimiz Richard Serra'nın sanatında ağırlık kazanan mekâna-özümlük meselesi ise Jacques Derrida'nın dekonstrüksiyon kavramlarından olan ergon ve parergon bağlamında ele alınmıştır. Genel olarak bu çalışma, mekâna-özümlük sanatın tarihsel gelişimine ve bu gelişimin Serra'nın heykellerindeki önemine ışık tutmaktadır. Bunu başarmak için heykel sanatında mekâna-özümlük kavramının kökenini köşe uzamı çerçevesinde temellen- direrek mekâna özümlük heykele yeni bir bakış açısı sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Heykel, Mekâna-özümlük, Dekonstrüksiyon, Ergon, Parergon.

* Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, omer.emre.yavuz@msgsu.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-1404-4739

RICHARD SERRA AND THE GENESIS OF “SITE-SPECIFIC” SCULPTURE

• Assoc. Prof. Ömer Emre YAVUZ*

ABSTRACT

The aim of this study is to investigate the origin of the concept of site-specificity, which has become one of the determining elements of sculpture since the second half of the 20th century and is considered as a fundamental issue in the context of Richard Serra's sculptures. In the research, it is revealed that there is a relationship between some constructivist sculptures that follow the path opened by Picasso's Guitar sculpture and the historical development of site-specific art. In this context, it has been tried to express that Constructivist sculpture, which is often associated with the Guitar sculpture, especially Vladimir Tatlin's Corner Counter-Reliefs, played an important role in the emergence of site-specific art, unlike the widespread view in art history and criticism that site-specific art began with the minimalism movement. The issue of site-specificity, which gains weight in Richard Serra's art, where we clearly observe the influence of Constructivism, is discussed in the context of Jacques Derrida's concepts of deconstruction, ergon and parergon. In general, this study sheds light on the historical development of site-specific art and the importance of this development in Serra's sculptures. In order to achieve this, a new perspective on site-specific sculpture is presented by grounding the origin of the concept of site-specificity in the art of sculpture within the framework of the corner space.

Keywords: Sculpture, Site-specificity, Deconstruction, Ergon, Parergon.

* Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Fine Arts, Department of Sculpture, omer.emre.yavuz@msgsu.edu.tr,
ORCID: 0000-0002-1404-4739

1.GİRİŞ

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren heykelin yersiz yurtsuzlaştığı ve bir tüketim nesnesine dönüştüğü düşünülmektedir. Belli başlı sanatçılar tarafından bir ölçüde yer aldığı mekân ile ilişkilendirilmesi çabalarından biri olarak heykel sanatının gramerine katılan mekâna-özlük (site-specifity) olgusu aslında her ne kadar kendinden önceki modernist yaklaşımları reddediyor gibi görünse de aslında büyük ölçüde onun bir devamı niteliğindedir. Bu çerçeveden bakıldığında yirminci yüzyılın başlarında heykelin mekân ve izleyici ile kurduğu ilişkilerin incelenmesi mekâna-özlük olgusunun ortaya çıkışını anlamak açısından önemlidir. Bu temel problemi ortaya koyabilmek için Miwon Kwon'un mekâna-özlük sanat üzerine yaptığı araştırmalarına bakılabilir.

2. FENOMENOLOJİ VE MEKÂNA-ÖZGÜLÜK

Miwon Kwon One Place After Another: Notes on Site-Specificity adlı kitabında mekâna-özlük sanatın gelişimini Fenomenolojik, Kurumsal ve Söylemsel olmak üzere üç ana başlık altında incelemektedir. Kwon her ne kadar bu üç kategorinin tarihsel gelişim içerisinde lineer bir yörüngede hareket etmediğine dikkat çekiyor olsa da kavramın ilk ortaya çıkışını geç 1960'lar ve erken 1970'lerdeki Minimalizm'e dayandırarak belli bir tarihsel başlangıç noktasını işaret etmektedir. Bu çalışmanın hareket noktasının mekâna-özlüğün kökeninin ortaya konulması olduğu düşünüldüğünde Kwon'un Minimalist heykeli fenomenolojik kategorisi altında incelemesi anlamlı bir dayanak noktası olarak ele alınabilir. Kwon mekâna-özlük sanatın bu fenomenolojik ilk oluşumunda yapıt ve mekân arasında "kaçınılmaz ve bölünmez bir ilişki" kurulduğunu ve "yapıtın tamamlanması için izleyicinin fiziksel olarak orada bulunma halinin" (Kwon, 2002, s.12) gerektiğini belirtir. Bunu daha iyi anlayabilmek için Fenomenolojinin ne anlama geldiğinin kısaca açıklanması faydalı olacaktır. Fenomenoloji birinci kişinin bakış açısından deneyimlenen bilinçlilik yapıları üzerine gerçekleştirilen çalışma olarak tanımlanabilir. Bir deneyimin merkezi yapısı onun yönelimselliğidir (intentionality), bir şeyin deneyimi o şeye doğru yönlendirilmiştir. Husserl'in temellerini attığı bu disiplinin gelişimine etki eden başlıca isimler ise Heidegger, Sartre, Merleau-Ponty'dir. Özellikle Maurice Merleau-Ponty'nin çalışmaları, 1960'lar itibarıyla öncelikle Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşayan sanatçılar, eleştirmenler ve sanat tarihçileri çevresinde büyük etki uyandırmıştır. Bu etkiyi doğuran önde gelen çalışmaları, *Algının Fenomenolojisi* (1945) (Phenomenology of Perception) ve *Görünür ve Görünmez* (1959) (The Visible and The Invisible)'dir. Bu kaynaklar, sanat eseri (artwork) ve izleyici (spectator) ilişkisinin yeni boyutlarıyla ele alınmasını sağlayacak fenomenolojik yorumlamanın oluşmasında etkili olmuştur. Merleau-Ponty'nin

fenomenolojiyi geliştirdiği alanda ‘embodiment’ (cisimleşme) kavramı özel bir yer tutar ve Minimal sanatın tarihinden başlayarak 1960’ların sanat çevresinde bu kavram, seyircinin sanat eseriyle ilişkisinde pozisyonunun sanat eserine neredeyse-gömülü (quasi-immersion) olmasıyla eşanlamlı olarak alınlanır. Sanat dünyasına yeni girmekte olan fenomenolojik yorumlamada seyirci, sanat eserinin karşısında basitçe fiziksel olarak konumlanmaz, onun bünyesine katılır ve bu bedensel ilişki içinden izleyen özne konumunu alır. Bu durum elbette Michael Fried’in “sanat nesnesinin ya da etkinliğinin onu izleyen her öznenin [...] bedensel oradılığı yolu ile şimdi ve burada, tekil ve çoğul deneyimlenmesi biçiminde ele aldığı” (Kwon, 2002, s.12) ve teatrallik olarak tanımladığı Minimalist sanat için geçerlidir. Buna karşın heykel sanatı bağlamında düşünüldüğünde Kwon’un fenomenolojik olarak tanımladığı durumun ilk nüvelerinin 20. Yüzyılın başlarında sentetik kübizm ile ortaya çıktığı söylenebilir.



Görsel 1. Pablo Picasso, *Gitar*, 1914 Ocak-Şubat, Metal levha, ip ve tel konstrüksiyonu
77.5 x 35 x 19.3, Modern Sanatlar Müzesi, ABD (<http1>).

Şunu da belirtmek gerekir ki, 1960’lara Judd, Morris ve André gibi Minimalist sanatçılar ile kübist sanatçıların yapıtları arasında temel farklılıklar bulunmaktadır. Bu sanatçılar başarılı bir sanat yapıtının müstakil (self-contained), kendine-yeten (self-sufficient) ve

dolayısı ile çevresine kayıtsız olduğu düşüncesinden hareket eden modernist varsayımı reddetmektedirler. Diğer yandan;

“Edward F. Fry analitik kübizmden sentetik kübizme geçişi Bergsoncu süreklilik kavramından Husserl’in fenomenalizmine bir geçiş olarak ele alır. Analitik kübizmden nesne, izlenimlerin aralıksız yığılması olarak algılanır. Sentetik aşamada ise nesne kişinin izlenimlerinin ve ona verdiği anlamlarının (yönelimlerinin) sentezi yolu ile kavranır” (http2).

Ruth Marcus, Picasso’nun *Gitar* (Görsel 1) heykelinin “sadece analitik kübizmden sentetik kübizme geçişte anlamlı bir etken” olmadığını, “modern heykelin gelişimine de büyük bir katkı sağla[dığını]” (http2) söyleyerek bu kavramsallaştırmayı örneklemektedir. Bu heykele değin,

“Batı heykeli, yontulmuş ya da döküm yapılmış olsun ya kütleden ve nötr olarak algılanan çevrelendiği uzamdan kendini ayıran bir hacimden oluşur ya da bir alçak-rölyef durumuna dönerdi. Afrika sanatını keşfetmesi yardımıyla, Picasso Batı heykelinin, nesnelere gerçek uzamı tarafından yutulma korkusuyla paralyze olduğunu fark etmiştir. Marcel Duchamp’ın ileride hazır-yapıtlarında yapacağı gibi, bu ipi tümüyle yok etmeye çalışmaktansa, Picasso, uzamı heykeltıraşın bir materyali haline getirmek suretiyle bu meydan okumaya karşılık vermiştir. Gitar’ın gövdesinin bir parçası, dış yüzeyini göremediğimiz sanal bir hacimden oluşmaktadır (cisimsizdir) ama bunu diğer yüzey planlarının konumları yoluyla sezeriz. Dilbilimsel göstergelere bağlı olarak Saussure’ün keşfettiği gibi, Picasso da heykelsi göstergelerin maddesel olmaları gerektiğini bulmuştur. Boş uzam kolaylıkla ayrık bir işarete dönüşebilir ve böylece bütün diğer gösterge türleriyle birleştirilebilir: Picasso, meslektaş heykeltıraşlara, uzamdan korkmayın, onu biçimlendirin diyordu” (Bois, 2004, s.39-40).

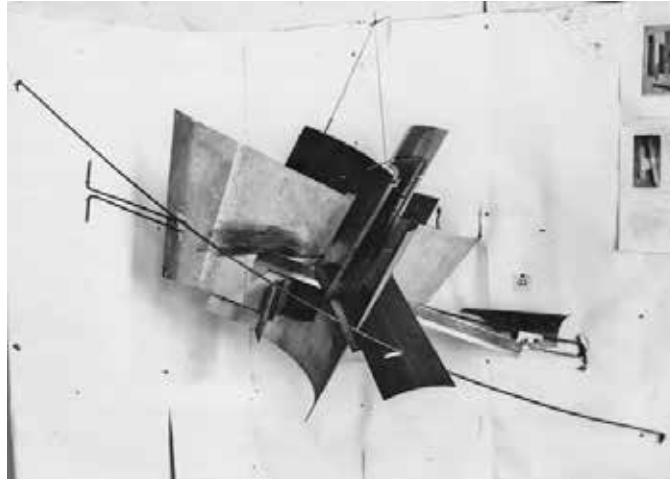
Gitar heykelinin ortaya çıkışından önce kübist heykeltraşlar analitik kavramları üçüncü boyutta uygulama konusunda bocalamaktaydı. Geleneksel malzemenin yoğunluğu perspektifi değiştirmeden kapsamlı bir görüşü engellediği için kapsamlı eşzamanlılık heykele ulaşamıyordu. Malzemenin doğası aynı zamanda hem heykelin içinin ve dışının eşzamanlı görünüşlerini hem de boşluk tarafından kütleyle sızabilme olasılığını ya da bu ikisinin oynadıkları roller arasındaki alış-veriş engelliyordu. *Gitar* heykeli ile Picasso heykele yeni bir tür malzeme sunar, bu negatif boşluk heykelsi yöntemlerin sınırlarını genişletmiştir. Picasso aynı zamanda taş ve bronz gibi geleneksel olarak ‘yüce’ kabul edilmeyen kağıt, mukavva ve metal levha gibi iki boyutlu malzemeleri kullanarak heykelde köklü bir değişime yol açar. Böylelikle Picasso, profilden bakıldığında çizgi etkisi veren bu düz malzemeleri kullanarak çizgiye yeni bir rol verir. Bu yeni kavramları ve yeni malzemeleri kullanmak kübist heykeltraşların yeni bir heykel dili oluşturmalarına olanak tanır. Bu yeni dil, modern heykele tanıtılmış ve aralarında fütürizm ve konstrüktivizmin de bulunduğu birçok sanat akımına dahil olan sanatçı tarafından kullanılmıştır. Elbette *Gitar* heykeli mekâna-özgü sanata verilebilecek bir örnek olarak düşünülemez. Ancak hem söz konusu yeni heykel dilinin ortaya çıkışından sonra gelişen bazı durumların anlaşılması açısından hem de Fry’ın söz ettiği analitik kübizmden sentetik kübizme yani Bergsoncu süreklilik kavramından Husserl’in fenomenalizmine geçişin mihenk taşı olması açısından önemlidir.

3. MEKÂNA-ÖZGÜLÜK BAĞLAMINDA KÖŞE UZAMI

Mekâna-özgü sanatın ortaya çıkışında Picasso'nun açtığı yoldan ilerleyen ve iki sanatçının iki yapıtı önemli bir rol oynar. Malevich'in, on dört sanatçının yapıtlarının yer aldığı 19 Aralık 1915'te Petrograd'da açılan "0.10 Son Fütürist Resimler Sergisi"nde sanat galerisinin tavanının hemen altında köşeye yerleştirdiği Siyah Kare (Görsel 2) adlı yapıtı ve aynı sergide yer alan Tatlin'in *Köşe Karşı-Rölyefleri* (Görsel 3) döneminin sanatı adına çığır açan önermeler olmuştur.



Görsel 2. Kazimir Malevich, *Siyah Kare (Black Square)*, 1915, Tuval, tempera, Tretyakov Galerisi, Moskova ([http3](http://3)).



Görsel 3. Vladimir Tatlin, *Köşe Karşı-Rölyef (Corner Counter-Relief)*, 1914-1915, Demir, alüminyum ve boya/ ölçüler bilinmiyor, yer bilinmiyor, Petrograd'da Fütürist Resimler Sergisi 0.10 (Sıfır-On) Aralık 1915-Ocak 1916

Fotoğraf: Karl Bulla stüdyosu (Taroutina, 2018: 18).

Malevich'in, geleneksel Rus evlerinde yer alan ikonların bir parodisi olarak değerlendirilebilecek olan bu eserin de yer aldığı sergi hakkında Alexander Benois (1870–1960) Malevich'in 'yaratım'ının kuşkusuz... [bir] ikon olduğunu belirtir. Burada eleştirmen, biçimsel benzerlikten ziyade kavramsal bir paralelliği ima eder. Her ne kadar Tatlin ve Malevich'in yapıtları Rus ikonografisinin bir devamı olarak görülse de bambaşka bir açılımı da gündeme getirmektedir. Heykel sanatı özelinde bu açılım özellikle Tatlin'in *Köşe Karşı-Rölyepleri* bağlamında gerçekleşmektedir. Ancak bu açılımın ilk önce Picasso'nun 1914 yılında gerçekleştirdiği *Gitar* heykeli ile başladığı öne sürülebilir. Birçok yazar ve eleştirmen Picasso'nun Gitar heykelinin Tatlin'in Köşe Karşı-Rölyeferinin esin kaynağı olduğunu öne sürmektedir. Bununla birlikte, Christina Poggi "Picasso's First Constructed Sculpture: A Tale of Two Guitars" (<http4>) adlı yazısında Tatlin'in 2-15 Nisan 1915 tarihleri arasında Picasso'nun atölyesine yaptığı ziyarette metal levhadan üretilmiş olan gitar heykeli ile karşılaştığına dair bir kanıt olmadığına ancak Tatlin'in erken dönem resimsel rölyepleri ve köşe konstrüksiyonlarının Picasso'nun 1913 yılında atölyesinde çekilmiş fotoğraflarda görülen *Construction with Guitar* (Görsel 4) ile doğrudan ilişkili olduğundan söz etmektedir (Poggi, 2012: s.277).



Görsel 4. Pablo Picasso, *Gitarlı Konstrüksion (Construction with Guitar)*, Paris, 1913, "Picasso: Guitars 1912-1914" sergisinden, Modern Sanatlar Müzesi, 1989 (<http5>).

Hal Foster ile yaptığı söyleşide Richard Serra:

"Benim için Picasso'nun Gitar'ı son derece önemliydi, çünkü üst üste gelen yüzeylerin oluşturduğu uzama dahil olabilme olasılığının kapısını aralamıştı. Aslında bu üç-boyutlu Kübist bir uzamdı. Gitar heykelinin uzamı, düzlemsel, resimsel ve sadece görsel kalmış olsa da heykelsi formun durağanlığını yapı sökümüne uğratan ilk heykeldir. Tatlin başta olmak üzere Rus heykeltıraşlar, bunun ima ettiklerini anladı ve fiziksel olarak içine girilebilen konstrüksiyonlar icat ederek Konstrüktivist devrimi başlattılar. Picasso hiçbir zaman bu buluşunun potansiyelinin ayırımına varamadı" (Serra, R. ve Foster H., 2018, s.200).

diyerek Tatlin'in başarısının altını çizmektedir. Aynı dönemde Georges Braque'ın Construction (Görsel 5) adlı günümüze ulaşmamış çalışması da kolaj mantığının üç boyuta nasıl genişlediğine dair diğer bir önemli örnektir. Braque bu çalışmasında odanın köşesinde karton ve gazete kâğıdı kullanarak masa üzerinde duran şişe ve gazete natürmordu oluşturarak yerleştiği köşenin duvarlarını ve kolajı oluşturan parçaların gölgelerini heykele dahil ederek modernizmin en önemli çağrılarında biri olan sanat ve yaşam arasındaki bariyerleri yıkma arzusunu tatmin etmektedir. Braque'ın kolaj tekniğinden farklı olarak Tatlin'in Köşe Karşı-Rölyefleri rölyef mantığı ile hesaplaşmaktadır.



Görsel 5. Georges Braque, *Konstrüksiyon (Construction)*, 1914, Kağıt, Atölyesinden çekilmiş fotoğraf (<http6>).

Linda S. Boersma 0.10 Son Fütürist Resimler Sergisi kitabında Tatlin'in bu sergi için büyük bir gizlilikle yaptığı heykeller hakkında: "Onun son yapıtları olan Karşı-Rölyefler çok çeşitli malzemelerden oluşturulmuş etkileyici üç boyutlu konstrüksiyonlardır. Burada, daha önceki *Resimsel Rölyefler*'inin düz yüzeyi tamamen kaybolur. Rölyefler fotoğraflarında görülen aşikâr ağırlıklarına rağmen yerçekimine meydan okumakta ve sanki uzamda 'süzülüyor'muş hissi vermektedir" (Boersma, 1994, s.63) diye yazmıştır. Boersma kitabında ayrıca rölyefi duvara bağlayan "ipler ile kıvrılmış metal levha arasındaki uzamın, boşluğun, hacim kadar önemli bir rol oyna[dığını]" (Boersma, 1994, s.63) da belirtir. "İzleyicilerin çoğu için Karşı-Rölyefler zor anlaşılıyordu. Var olan tüm türlere

meydan okuyordu: rölyef değillerdi çünkü sabit bir arka plandan bağımsız süzülme-
teydiler; bunlar heykel de değildi çünkü bütün açılardan kavranmıyor ve bakışlar sabit
bir açı ile sınırlandırılmıştı” (Boersma, 1994, s.65). Boersma'nın bu görüşü her ne kadar
mantıksal olarak doğru gibi görünse de yapıtın bütün açılardan kavranamıyor oluşunun
ve sabit bir bakış açısından görülebilmesinin yerleştiği uzamın doğal bir sonucu olduğu
gerçeğini göz ardı etmemek gerekir. Tatlin'in bu radikal hareketinin modernist heykel
gramerine katkısı da bu basit gerçeğin bir uzantısıdır. Bu önemli katkı Malevich'in köşe
uzamının sembolik anlamına atıfta bulunduğu yapıtının aksine köşenin literal uzamına
vurgu yapmaktadır. Diğer bir deyişle gerçek malzemelerin fiilen gerçek uzamda kullanıl-
ması yolu ile Tatlin köşe uzamını yapıta dahil etmektedir. Konstrüktivizmin kendinden
sonraki birçok akımda etkisini sürdürdüğü düşünüldüğünde Tatlin'in *malzeme kültürü*
yani malzeme ve çalışmanın tekniği öncelmesi diye tanımladığı ve sonrasında *malze-
meye bağlılık* (truth to materials) olgusuna dönüşen bu katkının Minimal sanat bağla-
mında etkileri yadsınamaz. Tatlin ile başlayan ve malzemenin akılsal kullanımı yolu ile
biçimlenen bu *malzemeye bağlılık* olgusunun izleri Carl André'nin yapıtlarında açıkça
hissedilir. Bununla birlikte Tatlin, uzamı da tıpkı malzemeyi ya da maddeyi nasıl bi-
linçli bir biçimde ve akılsal olarak kullanıyor ise aynı şekilde ele almaktadır bunu uzam
kültürü ya da uzama bağlılık olarak kavramsallaştırmak mümkün. Rosalind Krauss da
Modern Heykel Dehlizleri (Passages in Modern Sculpture) adlı kitabında:

“Her köşe rölyefi, Tatlin'in yapıtını fiziksel olarak desteklemek için kullandığı iki duvar düzleminin
birleşimine göre bariz bir biçimde düzenlenmiştir. Bu mimari bütün -köşe- Sviluppo di una bottiglia
nello spazio'nun kaide tabanından farklı olarak, karşı rölyeflerin görüleceği odanın gerçek mekânının
bir parçasıdır. Boccioni'nin kaidesinin işlevi, heykelsi nesneyi doğal alandan ayırmak, hakiki ambi-
yansının rastgele düzenlenmiş masa, sandalye ve pencereler dünyasından bir şekilde farklı olduğunu
beyan etmek ise, Tatlin'in köşesinin işlevi, barındırdığı rölyefin dünyanın mekânı ile devamlılığında ve
anlamı için ona bağımlı olduğunda ısrar etmektir” (Krauss, 2021, s:79-80).

diyerek bu duruma işaret eder. *Köşe Karşı-Rölyefler* mekânı heykele dahil etme çabası
bakımından önemlidir. Ancak bu rölyefler mekânı ne tam olarak rölyef ne de tam olarak
heykel mantığı çerçevesinde dahil etmektedir. Burada belki yapıtın adı bize yol gösterici
olabilir. Derrida'nın eserin künyesinin, etiketinin *parergonal*¹ bir aracı olduğunu ve yapıt
hakkında bilgi verdiği düşüncesinden hareketle, Tatlin'in sergi için hazırladığı broşürde
bu yapıtlara sadece köşe rölyef demek yerine köşe karşı-rölyef (Görsel 6) demesinin rö-
lyef mantığına zıt ya da aykırı bir söylem arayışında olduğu anlamı çıkarılabilir.

¹ Parergon: Kant tarafından bir resmin çerçevesi ve aynı zamanda giysi ya da mimari sütun olarak örneklenen ve literal anlamının
'sanat yapıtı'nın yanında ya da ona ilave edilen anlamına geldiği Yunan terimi. Hatta Jacques Derrida (1987) ergon'undan ayrı
olarak değil her zaman onunla kurduğu bütünsel ilişki yoluyla anlaşılması gerektiğini vurgulamaktadır.



Görsel 6. Vladimir Tatlin, Köşe Karşı-Rölyef (Corner Counter-Relief) / Sergi Broşürü ([http7](http://7)).

Bilindiği üzere rölyef mantığı heykeli bir ölçüde resimsel olana yaklaştırır. Mimari mekânı tıpkı bir tuval resminde olduğu gibi kendisini taşıyan bir yapı ön kabulü ile hareket etmektedir. Rölyef zemini her ne kadar heykel alanına dahil olarak görülse de hem heykel gibi kendi başına ayakta duramayan bir yapı hem de resimsel yanılısamayı kullanması açısından heykel sanatından giderek uzaklaşmaktadır. Burada bir parantez açmakta fayda var. Modernizmden önce heykel sanatı ile resim sanatı konuları ve nesnelere (object-matter / subject-matter) bağlamında birbirinden ayrı düşünülmemektedir. Bir 19. Yüzyıl heykeltraşı ve sanat kuramcısı olan Adolf von Hildebrand, heykelin rölyef mantığında icra edilmesinin ve bu sayede resim sanatına yaklaşmasının önemini vurgulamaktadır. Şöyle der Hildebrand:

“Şimdi rölyef anlayışını serbest duran (free-standing) bir figürün gösterimine uygulayacak olursak, bu anlayış yeniden-sunulan figürün, çeşitli yönlerden, rölyefin taleplerini tatmin etmesini (aslında kendini bir düzlem olarak dile getirmesini) gerektirir. Bu ayrıca, figürün farklı görünüşlerinden her birinin bir düzlem olarak kavranabilir bir resim sağlaması gerektiği anlamına da gelir” (Hildebrand, 2016, s.74).

Bu durum Leonardo da Vinci'nin *Paragone / Sanatların Karşılaştırılması* adlı eserinde resim ve heykel sanatları arasında, ilkinin zihinsel ikincisinin bedensel bir çaba gerektirdiğini söyleyerek kurduğu hiyerarşik anlayışın bir uzantısıdır. Bu da bizi Tatlin'in bu rölyeflerdeki amacının rölyef mantığının sınırlarını zorlamak olduğu sonucuna götürür. *Köşe Karşı-Rölyefler* Resimsel rölyeflerinden farklı olarak köşeyi kendine dahil etmekte ve bu mekânı bir aykırı rölyef uzamı olarak işaretlemektedir. Ancak her ne kadar aykırı

da olsalar ve boşlukta süzülüyor gibi görünseler de bu rölyefler de tıpkı resimsel rölyefler gibi, bir biçimde duvarlara asılmaktadır. Burada, Tatlin ile başlayan süreçte köşenin heykel sanatının mekânsal gramerine dahil olduğunu ve böylelikle de mekâna-özgü sanatın başladığını ileri sürmek istiyorum. Çünkü geleneksel anlamda serbest duran ya da duvara yaslanan heykellerden farklı olarak bu türden çalışmalar köşe mimarisine uygun olmak durumundadır. Diğer durumlarda örneğin serbest duran bir heykel mekânın herhangi bir yerinde durabilirken köşeye uygulanacak heykel bu mekâna uygun olarak tasarlanmak ve mütalaa edilmek durumundadır. Köşe uzamı doğal olarak heykelin bu çevresel uzama biçimsel olarak tanımlanmasını ya da bu uzam tarafından yönetilmesini zorunlu bir hale getirir. Bu bağlamda, Miwon Kwon'un mekâna-özgü sanat hakkındaki sözleri dikkat çekicidir:

“İster beyaz küpün içinde ya da dışında olsun, ister mimari ya da peyzaja-yönelik olsun mekâna-özgü sanat mekânı baştan - somut bir gerçeklik, kimliğinin uzunluk, derinlik, yükseklik, doku ve odaların ve duvarların biçimi; meydanların, binaların ya da parkların oranları ve ölçekleri; hali hazırdaki ışık durumlarının, havalandırmanın, trafik hareketlerinin; belirgin topografik özellikler gibi fiziksel unsurların kendine özgü bir bileşimi olan - fiili bir konum olarak ele alır” (Kwon, 2002, s.11).

Robert Irwin de *Being and Circumstance: Notes Toward a Confidential Art* adlı çalışmasında mekâna-özgü heykelin mekân göz önünde bulundurularak tasarlanmış olduğunu, mekânın parametreleri belirlediğini ve kısmen heykelin nedeni olduğunu bildirir (Irwin, 1985, s.27). Köşe uzamının fiziksel sınırları bu bağlamda mekâna-özgü bir yaklaşımı baştan zorunlu kılması açısından dikkate alınmalıdır. Mekâna-özgü olgusunun da, özellikle 1960'lardan sonra yapıtlarını köşeye yerleştiren Eva Hesse, Sol LeWitt, Robert Morris, Robert Irwin, Carl Andre, Mark Di Suvero, Robert Gober, James Turrell, Dan Flavin, Larry Bell, Fred Sandback ve Richard Serra gibi minimalist ve post-minimalist sanatçılar ile birlikte gelişmiş olması da dikkat çekicidir.

4. NE MİMARİ / NE DE HEYKEL, HEM MİMARİ / HEM DE HEYKEL

Post-minimalist sanatçılar arasında yer alan Richard Serra ile daha önce söz ettiğimiz sanatçıların köşeye yerleştirdikleri yapıtları arasında önemli bir fark gözlemlenebilir. Serra dışındaki sanatçıların yapıtları mimari köşenin tektonik yapısına eklenirken Serra'nın yapıtlarında mimari yapı taşıyıcı bir unsur olarak heykele katılır. Bu karmaşık ayrımı bir örnek üzerinden açıklamak uygun olacaktır. Serra'nın heykellerinde mekâna-özgü olgünün ortaya çıkışı ilk olarak *Döküm* (Casting) (Görsel 7) adlı yapıtında hissedilir.



Görsel 7. Richard Serra ve Jasper Johns, Sıçratma eseri (Döküm) *Splash Piece (Casting)*, 1969-70 Johns'un atölyesinde / New York (Serra, Foster, 2018: 56).

“1969-70 kışında Jasper Johns'un atölyesinin köşesine sıkıştırılmış küçük bir çelik levhaya karşı erimiş kurşun sıçrattığında, zemin ve duvarların birleşme noktasının tek başına bu levhayı dik tutabildiğini fark etti. Bir yıl sonra New York, Lo Giudice Galeride 244'e 731 santimetre ölçülerinde bir çelik levhayı odanın köşesine [dışarı doğru çıkıntı yapacak şekilde ve] fazladan herhangi bir destek olmadan yerleştirilerek ayakta duran Doğrultu (Strike)'yu (Görsel 8) yaptı” (Crimp, 1986, s.44).

Serra'nın uzama ilk müdahalesi olan ve bir asal nesne (prime object) olarak tanımladığı *Doğrultu* mekânı bölmekte ve onu tanımlamaktadır.



Görsel 8. Richard Serra, *Doğrultu: Roberta ve Rudy için (Strike: To Roberta and Rudy)*, 1969-71, Sıcak haddeli çelik, 244 x 731 x 2.5 cm / New York Modern Sanat Müzesi / Harald Szeemann onuruna sanatçı tarafından hediye edilmiştir (Serra, Foster, 2018: 55).

Hemen sonrasında “1972’de Almanya’da Dokümenta 5’e katıldığında bu kavramı kare bir mekânın dört köşesine dört çelik levhayı sıkıştırarak *Çevrim* (Circuit) (Görsel 9) adını verdiği çalışmayı gerçekleştirir” (Rosenstock, 1986, s.11). Bu iki heykel Serra’ya uzama bir tür giriş yapma olanağı sağlamış ve onun deyimi ile uzamı heykel yapmıştır. İşte bu noktada Tatlin ile başlayan köşe uzamının bir parçası haline gelen heykel artık uzamı heykelin bir parçası haline getirmektedir. Mimari uzamın desteği olmadan yani köşeye sıkıştırılmadan ayakta duramayan bu uzun levha mimari yapıyı heykelin bir elemanı olarak kullanır. Bu bir bakıma mimari yapının sütunları ile kurduğu ilişkiye benzetilebilir. Diğer bir deyişle bu heykeller mimariye bir tür parazit gibi bağımlıdır. Bu durumu Derrida’nın *ergon* ve *parergon* kavramları üzerinden ifade etmeye çalışalım. K. Malcom Richards *Yeni Bir Bakışla Derrida* adlı kitabında “*Ergon*[u] Kant tarafından kullanılmış Yunanca bir kelimedir ve sanat eseri, edebiyat eseri, müzik eserinde vb. olduğu gibi “eser/iş/çalışma” anlamına gelmektedir” (Richards, 2014, s.37) şeklinde ifade eder. *Parergon*’un anlamını ise “hem Derrida’nın metinlerinde hem de görsel kültürde karşımıza çıkan benzer bir kelimeye bakarak bulabiliriz: parazit. Parazit kendini başka bir organizmaya ekleyen ve bu şekilde



Görsel 9. Richard Serra, *Çevrim* (Circuit), 1972, Sıcak haddeli çelik, Her biri 244 x 731 x 2,5 cm / New York Modern Sanat Müzesi / Harald Szeemann onuruna sanatçı tarafından hediye edilmiştir (Serra, Foster, 2018: 61).

beslenen bir organizmadır.” (Richards, 2014, s.36). “Derrida’nın Kant okumasına göre, eser/iş/çalışma ya da *ergon*, *parergon*’a bağlıdır. Bir dipnotta Kant, *parerga*’ya üç örnek verir: bir heykel üzerindeki giysi bir binadaki sütunlar ve bir resmin çerçevesi” (Richards, 2014, s.38). Bu bağlamda, Richard Serra’nın *Doğrultu ve Çevrim* gibi erken dönem yapıtlarının mekân ile kurduğu ilişkide mimarinin sütunlarla ya da resmin çerçeve ile kurduğu ilişkiye benzer bir durumun ortaya çıktığı söylenebilir. Diğer bir deyişle bu

heykeller süsleme olarak değil mimarinin tektonik yapısını kullanarak ayakta durmaktadır. Dahası heykeller, mimarinin mekâna-özgünlük bağlamında ayrılmaz bir parçası olmanın ötesine geçmekte, iç ile dış arasındaki ilişkiyi karmaşıklaştırarak, mimariyi heykelin ergon'u haline getirmektedir. Derrida'dan yola çıkarak söyleyecek olursak Serra'nın *Doğrultu ve Çevirim* gibi yapıtlarında mimari yapının yokluğu heykelin de yokluğudur.

SONUÇ

Heykel sanatı bağlamında mekâna-özgünlük olgusunun Minimalizm akımı ile doğrudan ilişkilendirilmesi temel bir yanlış ifade etmektedir. Bu anlayış sanki mekâna-özgü sanatın 1960'lı yıllarda bir anda ortaya çıktığı gibi hatalı bir önermeye karşılık gelir. Modernist Avrupa sanatçılarının 1930'lu yıllardan itibaren Amerika'da kamusal alanda bir anda beliren (plop art) büyük ölçülü heykelleri sanat camiasında bir tepkiye yol açmış, birçok eleştirmen ve sanat tarihçi bu türden yapıtların yersizyurtsuz ve soysuz olduğuna, bir yerden diğerine taşınabildiğine vurgu yaparak sanatçıları, yapıtları ile bu yapıtların yer aldığı mekân arasında bir bağ kurmaya yönlendirmiştir. Modernist heykellerin yer aldıkları mekânın anlamı ile bağ kurmayarak sadece kendine gönderme yapması (self-referential) sonucunda ortaya çıkan bu duruma getirilen alternatifler arasında mekâna-özgünlük olgusu gerçekten de iyi bir çözüm gibi durmaktadır. Ancak mekânın anlamı ve bağlamı dışında mekânın fiziksel koşulları da mekâna-özgü sanatın önemli bir unsuru olarak göze çarpmaktadır. Mekâna-özgü yapıtlar yer aldıkları mekânın fiziksel koşulları, bir başka deyişle buldukları fiili konum ile hesaplaşarak sadece o mekânda var olabilmekte, bir başka mekâna taşındığında ise yok olmaktadır. Mekâna-özgünlük kavramının olmazsa olmazı olan bir yere göre ve sadece o yerde var olabilecek yapıtların ilk örnekleri 1960'lı yıllarda Minimalizm akımı ile değil 1910'lu yıllarda Konstrüktivizm akımı içerisinde ortaya çıkar. Bu durum özellikle Vladimir Tatlin'in köşe uzamını heykel sanatının gramerine kattığı *Köşe Karşı-rölyepleri* ile doğrudan ilişkilidir. Köşe uzamı doğası gereği fiziksel koşullarına uygun bir tasarım ve üretim süreci gerektirir. Tatlin'in bu rölyepleri tipik bir rölyefte olduğu gibi duvara asılamaz ya da bir heykel gibi mekânın herhangi bir yerinde tek başına ayakta duramaz. Yerleşecekleri mekân belirlidir. Dolayısı ile sadece bir köşede yer alabilmeleri ile mekâna-özgü sanat arasında bir analogi kurmak mümkün görünmektedir. Bu bağlamda mekâna-özgü sanatın belki de en önemli temsilcilerinden ve savunucularından biri olan Richard Serra'nın köşe uzamını heykellerinde sıklıkla tercih etmesi de dikkat çekicidir. Serra, 1960'lı yılların sonundan itibaren ürettiği payanda çalışmalarında (prop pieces) ve sonrasında *Doğrultu ve Çevrim*'de mimari yapıyı heykelin bir unsuru, bir bakıma taşıyıcı elemanı haline getirerek köşe uzamına yeni bir soluk getirir.

KAYNAKLAR

- Boersma, L. S. (1994). 0,10 The Last Futurist Exhibition of Paintings, 010 Publisher, Rotterdam
- Bois, Y. A. (2004) Art Since 1900 /Modernism Antimodernism Postmodernism, Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh, David Joselit, Thames & Hudson, UK
- Crimp, D. (1986). Serra's Puclic Sculpture: Redefining Site-specificity, Rosalind Krauss: Richard Serra / Sculpture, The Museum of Modern Art, 1st edition
- Hildebrand, A. von (2016) Resim ve Heykelde Biçim Sorunu, Çev: Hakan Anay, Janus Yayıncılık, İstanbul
- Irwin, R. (1985). Being and Circumstance: Notes Toward a Confidential Art, Published in conjunction with a 1985 exhibition at Pace Gallery in New York and at the San Francisco Museum of Modern Art
- Krauss, R. (2021). Modern Heykel Dehlizleri, Çev: Sibel Erduman, Everest Yayınları, İstanbul
- Kwon, M. (2002). One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity, The Mit Press, Cambridge, Massachusetts, London, England
- Richards, K. M. (2014) Yeni Bir Bakışla Derrida, Çev: Zeynep Talay Turner, Kolektif Kitap, İstanbul
- Rosenstock, L. (1986). Serra's Puclic Sculpture: Redefining Site-specificity, Rosalind Krauss: Richard Serra / Sculpture, The Museum of Modern Art, 1st edition
- Serra, R. ve Foster, H. (2018). Conversations about Sculpture, Yale University Press, New Haven and London
- Taroutina, M. (2018) The Icon And The Square: Russian Modernism and the Russo-Byzantine Revival, The Pennsylvania State University Press University Park, Pennsylvani

İnternet Kaynakları

- http1. <https://www.moma.org/collection/works/80934> Erişim tarihi: 27.02.2023.
- http2. Markus, R. (2004). Picasso's Guitar , 1912 : The Transition from Analytical to Synthetic Cubism,

<http://en.ruthmarkus.com/wp-content/uploads/2013/01/picassos-guitar.pdf>, Erişim tarihi: 07.08.2023.

http3. <https://www.ideelart.com/magazine/malevich-black-square> Erişim tarihi: 27.02.2023.

http4. Poggi, C. (2012). Picasso's First Constructed Sculpture: A Tale of Two Guitars. The Art Bulletin, 94(2), 274–298,

<http://www.jstor.org/stable/23268315> Erişim tarihi: 10.02.2023.

http5. <https://www.1fmediaproject.net/2011/02/13/moma-exhibition-explores-picasso%E2%80%99s-iconic-guitar-sculptures-and-his-experimental-practice-from-1912-to-1914-ny/>, Erişim tarihi: 13.11.2023.

http6. Plaut, A. (2021), The Grand Trompe L'oeil of Georges Braque, 18

<https://img-cache.oppcdn.com/fixd/11472/assets/7GWk64vC2SGYmRBb.pdf>, Erişim tarihi: 13.11.2023.

http7. <https://www.moma.org/collection/works/147879> Erişim tarihi: 27.02.2023.

ESNEK ÇALIŞMA BİÇİMİNİN ENDÜSTRİYEL TASARIMCININ YARATICILIĞI ÜZERİNE ETKİSİNİ BELİRLEMeye YÖNELİK BİR ÇALIŞMA*

• Öğr. Gör. Ayşe DALYANOĞLU** • Prof. Dr. Dilek AKBULUT***

ÖZET

Sanayi Devrimi sonrasında ev, atölye gibi özgür iş alanlarına fabrikaların dâhil olması, çalışma saatlerinin daha fazla üretim odağında belirlenmesi ve katı yönetim tarzında çalışanın yönetilmesi esnekliğin olmadığı emek olarak karşımıza çıkmaktadır. Çalışan bireyin makineye dönüştüğü bu dönemde yaratıcılık göz ardı edilerek seri ve ucuz üretim öne çıkmaktadır. 20. yüzyıl sonlarına gelindiğinde, küreselleşme ve tüketici tercihlerindeki çeşitlilik sonrasında yaşanan sosyal ve ekonomik değişikliklerle rekabetin yörüngesi değişmiştir. Bu dönemin rekabet koşullarına karşılık eğitilmiş, değişime uyumlu, nitelikli, yaratıcı iş gücü değer kazanarak esneklik kavramı çalışma biçiminde öne çıkmaktadır. Ayrıca yenilik ve özgünlüğü kapsayan yaratıcılık kavramı ekonomi için uluslararası rekabet üstünlüğü sağlamada döneminin önemli strateji unsuru olarak ortaya çıkmaktadır. Sınırlayıcı mekân, zaman ve yönetim tarzını değiştiren esnek çalışma biçiminin, yaratıcılık üzerindeki etkileri tartışma konusudur. Bu sebeple, ekonomik büyümede ve piyasa taleplerini karşılamada değerli emek olan yaratıcı endüstriler esnek çalışma koşullarına yönelmektedir. Bu çalışma, ekonomik kalkınmada önemli role sahip yaratıcı endüstriler arasında yer alan endüstriyel tasarım mesleğinin yaratıcılıklarının esnek çalışma koşullarındaki etkisini araştırmayı amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında, esnek çalışma şartlarının Türkiye'deki endüstriyel tasarımcıların yaratıcılıkları üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla bir anket uygulanmıştır. Çalışmanın sonucunda elde edilen verilerin analizi ile çalışma mekânı, saati ve yönetim tarzı açısından sağlanan esnek tutumların endüstriyel tasarımcının yaratıcılığı üzerindeki yansımaları belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Esneklik, Yaratıcılık, Endüstriyel tasarım, Yaratıcı endüstri.

* Bu makale, Ayşe Kurtipek/ Gazi Üniversitesi/ Fen Bilimleri Enstitüsü/Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı/ Dilek Akbulut / "Esnek çalışma biçiminin yaratıcılığa yansımaları: Esnek çalışan endüstriyel tasarımcının yaratıcılığı üzerine araştırma" başlıklı yayınlanmış yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Gebze Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı, aysedalyanoglu@gtu.edu.tr, ORCID: 0009-0006-4236-279X

*** Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı, dilekakbulut@gazi.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1005-3395

A STUDY TO DETERMINE THE EFFECT OF FLEXIBLE WORKING MODELS ON INDUSTRIAL DESIGNER'S CREATIVITY*

• Lec. Ayşe DALYANOĞLU** • Prof. Dr. Dilek AKBULUT ***

ABSTRACT

After the Industrial Revolution, the involvement of factories to in free work areas such as homes and workshops, the determination of working times with a focus on 'more production' and the management of the employee in a rigid management style appear as non-flexibility labour. In this period, when the working individual turns into a machine, creativity is ignored and mass and cheap production comes to the fore. In the late 20th century, the path of competition changed with the social and economic changes following globalisation and diversity in consumer preferences. In response to the competitive conditions of this period, a creative workforce that an educated, qualified, compatible with change has gained importance, and therefore the concept of flexibility has comes into prominence in the work style. In addition, the concept of creativity, which includes innovation and originality, emerges as an important strategy element of the period in providing international competitive advantage for the economy. The effects of flexible working, which changes the limiting place, time and management style, on creativity are a debatable issue. Therefore, the creative industries, whose labor is valuable for economic growth and meeting market demands, are moving towards flexible working conditions. This study aims to investigate how creativity in industrial design, which is one of the creative industries with an important role in economic development, is affected by flexible working conditions. In the scope of the research, a questionnaire was applied to determine the effect of flexible working conditions on the creativity of industrial designers in Turkey. By analysing the data obtained as a result of the study, the effects of flexible attitudes provided in terms of working place, time and management style on the creativity of industrial designers were determined.

Keywords: Flexibility, Creativity, Industrial design, Creative industry.

* This article was derived from Ayşe Kurtipek's published master thesis, named as "Reflection of flexible working on creativity: A research on the creativity of a flexible working industrial designer".

** Gebze Teknik University, Faculty of Industrial Product Design, ayse.dalyanoglu@gtu.edu.tr, ORCID: 0009-0006-4236-279X

*** Gazi University, Faculty of Architecture, Industrial Product Design, dilekakbulut@gazi.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1005-3395

1. GİRİŞ

20. yüzyılın sonlarına doğru teknolojik gelişmelerin meydana getirdiği dönüşümler sosyal ve ekonomik alanları etkilediği gibi çalışma olgusunu da değiştirmiştir. Sınırları ortadan kaldıran küreselleşme ve tüketici taleplerindeki çeşitlilik piyasadaki rekabet koşullarının yönünü değiştirmiş ve çalışma hayatında yeni stratejiler ortaya çıkarmıştır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinde gerçekleşen ilerlemeler ve değişen tüketim anlayışında şekillenen sosyal ve ekonomik düzen “değişime uyum sağlama” anlamına da gelen esneklik kavramının çalışma biçimlerinde yer almasına sebebiyet vermiştir.

Esnek çalışma biçimi ile çalışma hayatında zaman ve mekân kavramları yeniden tanımlanmıştır. Fabrika, ofis, atölye gibi geleneksel iş ortamlarının yanında çalışan bireyin ev, açık hava ve kafe gibi opsiyonel ortamları tercih edebileceği esnek çalışma mekânları ortaya çıkmıştır. Çalışma saatlerinde sağlanan esneklik ile 08:00-17:00 gibi standart çalışma saatlerine düzenlemeler getirilmiş, çalışan birey ve işverenin aralarında anlaşarak çalışma saat aralığını veya miktarını belirleyebilme imkânı doğmuştur. Aynı zamanda esnek yönetim tarzı ile bireyler, bir firmadan bağımsız bir şekilde denetim ve yönetimden uzak olarak sanal ağ ortamı üzerinden evden veya uzaktan işlerini yürütebilmektedir.

Geleneksel çalışma şartlarında devrimler gerçekleştiren esnek çalışma biçimi, sanayi devrimi sonrasında etkisini kaybeden yaratıcılık kavramını tekrardan firmaların gündemine getirmiştir. Esneklik ve yaratıcılık kavramları bir arada değerlendirilerek yeniliğe ve değişime uyumluluğu kolaylaştıracak önemli stratejik anahtar haline dönüşmüştür. Esnek çalışma biçiminin iş performansında ve verimlilikte sağladığı artışın (Erdil vd., 2004; Öztürkoğlu, 2013) yaratıcılık üzerinde de etkileri mevcuttur. Bu anlamda teknoloji ile uyumlu yaratıcı iş kollarının performansı ile çalışma koşullarında sağlanan esneklik arasında ortaya çıkan enerjinin değerlendirilmesi önem kazanmaktadır.

Endüstriyel tasarım mesleği yaratıcı alanda hizmet sağlayan meslekler arasında değerlendirilmektedir (Aslan, 2017; Florida, 2002). Yaratıcı düşünme becerisiyle tasarım sürecini yönlendiren endüstriyel tasarımcı, pazarda sunulacak bir ürüne yenilik ve değer kazandırabilmektedir. Yaratıcı çözümler içeren ürünler tüketicide hem duygusal hem de işlevsel tatmini sağlayabilmekte ve bir ürünün tüm yaşam döngüsüne yön verebilmektedir. Dolayısıyla esnek çalışma biçiminin yaratıcılığa etkisiyle birlikte çalışmadan elde edilecek esnekliğin endüstriyel tasarımcının yaratıcılığına yansımaları önem kazanmaktadır.

Bu araştırmanın temel sorusu “Esnek çalışma biçiminin endüstriyel tasarımcının yaratıcılığına yansımaları nedir?” şeklindedir. Bu araştırma sorusu doğrultusunda literatür

taraması yapılmış, esnek çalışma biçimi ile yaratıcılık ilişkisi ele alınmış ve endüstriyel tasarım sürecinde yaratıcı evre incelenmiştir. Ekonomik büyüme ve küresel pazarda işletmeler için önemli bir rekabet gücü olarak değerlendirilen endüstriyel tasarım pratiğinde esnek çalışan tasarımcının yaratıcılığının etkilenip etkilenmediği sorusuna ulaşılacak cevabın, bu meslek dalına katkı sunması beklenmektedir. Etkinin söz konusu olduğu durumda Türkiye’de esnek çalışan endüstriyel tasarımcıların çalışma koşullarının yaratıcılıklarına olumlu veya olumsuz nasıl yansıdığına tespit edilmesi bu araştırmanın hedefi olmuştur. Bu amaca yönelik olarak Endüstriyel Tasarımcılar Derneği (ENTA) ve Endüstriyel Tasarımcılar Meslek Kuruluşu (ETMK) aracılığıyla Türkiye’de esnek çalışan endüstriyel tasarımcılara anket çalışması e-posta ile gönderilmiştir. Esnek çalışan endüstriyel tasarımcılara uygulanan ve çalışma koşullarının yaratıcılıkları üzerindeki etkilerini değerlendirebilecek anket çalışması, istatistiksel modellemeler yapan yazılımda frekans ve tanımlayıcı analiz tabloları oluşturularak betimsel nitelikte analiz edilmiştir. Çalışmanın sonucunda ortaya çıkan bulgular değerlendirilmiş ve araştırma modeli üzerinden yorumlanarak endüstriyel tasarım pratiğine esnek çalışma sistemi ve yaratıcılık ilişkisi içinde katkı sağlamıştır.

2. ESNEK ÇALIŞMA BİÇİMİ, ENDÜSTRİYEL TASARIM VE YARATICILIK İLİŞKİSİ

Sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçiş döneminde değişen ekonomik yapı çalışma biçimlerinde esnek uygulamalara neden olmuştur. Bu dönemde hızla gelişen ve yayılan bilgi ve iletişim teknolojileri piyasa rekabet koşullarını yönlendirerek çalışma hayatında çalışan birey ve iş veren arasındaki ilişkilere ‘esneklik’ kavramını eklemiştir (Doğan, 2005). Esnek çalışma biçimi artan tüketici taleplerinde ve değişen piyasa koşullarında firmalara, hızlı uyum sağlama fırsatı vermiştir (Yertüm, 2017). Çalışma hayatında mekân ve zaman kavramlarındaki sınırları yeniden belirleyen ve yönetim tarzını esneklikle birlikte tanımlayan esnek çalışma biçimi (Brocklehurst, 2001; Cascio, 2010; Castells, 2005; Dessler, 2011; Doğan vd., 2015; Erdoğan, 2012; Eryiğit, 2000; Greengard, 1994; Kış, 2009; Öztürkoğlu, 2013; Tengilimoğlu, 2005; Tutar, 2002) geleneksel çalışma koşullarının aksine çalışan bireye seçme imkânı vermiştir. Çalışma hayatında sağlanan esneklik, yapılan işte özgürlük (Amabile ve Conti, 1999; Eren ve Gündüz, 2002; İlisulu, 2003), motivasyon (Amabile, 1983; Fındıkçı, 1999; Rıza, 1999; War ve O’Neil, 2005), iş tatmini (Erdil vd., 2004; Kış, 2009; Putra vd., 2020), sosyalleşme (Akgün, 2002; Chung vd., 2021; Engeström, 2001; Hunter, 2019), iş birliği (Çekmecelioğlu, 2002; Fisher, 2004; Scott ve Bruce, 1994), kişisel gelişim (Başaran, 2000; Eke, 2009; Florida, 2002) unsurlarını etkileyerek anlamlı ve etkileyici yaratıcılığı tetiklemektedir.

Esneklik ve yaratıcılık arasında bulunan güçlü bağ, yaratıcı emeğin söz konusu olduğu mesleklerin esnek çalışma koşulları altındaki tutumlarına merak uyandırmaktadır. Yenilik ve yaratıcı çözümler içeren ürünler ortaya koyan endüstriyel tasarım mesleği ekonomik kalkınmaya destek olan yaratıcı endüstriler arasında yer almaktadır (Toros, 2021). Tasarım süreç modelleri içerisinde değerlendirilen yaratıcı düşünce (Brown, 2008; Bruce Archer, 1965; Kaptan, 2001) yaratıcılık ve tasarım arasındaki ilişkiyi (Bayazit, 2011; Küçükerman, 1996) göstermektedir. Bu bölümde esnek çalışma biçiminin tarihsel sürecine değinildikten sonra yaratıcılıkla olan ilişkisi ele alınacaktır. Ardından endüstriyel tasarım mesleği ile yaratıcılık ilişkisinden bahsedilecektir.

2.1. Esnek Çalışma Biçiminin Tarihsel Süreci

Sanayi devrimi öncesi tarım toplumunda imalat, zanaatkârların el emeğini evinde veya atölyelerinde kullanmasıyla gerçekleşmekteydi (Parlak ve Parlak, 2010). Yaptığı işin tüm sürecinden sorumlu olan ve yöneten zanaat ustaları işin yapısına göre çalışma mekânını ve süresini belirleme esnekliğine sahipti (Gürcüm ve Kartal: 2017). İş tatmini, saygınlık ve öz gerçekleştiriminin yüksek olduğu düşünülen (Volti, 2012) bu çalışma sistemindeki esneklikle birlikte çalışan bireyin yaratıcı emeği ve becerileri ön plana çıkmaktadır.

18. yüzyıl sonlarında gerçekleşen Sanayi Devrimi sonrasında çalışma mekânı evden fabrikaya taşınmıştır. Sanayi Devrimi ile işneden otomobile her şey daha hızlı, ucuz ve seri bir şekilde makineler ile üretilebilmiştir (Parlak ve Parlak, 2010). 1970'li yıllarda kitlesel üretimin gerçekleştiği Fordist sistemde (Özkalp ve Sungur, 1997), işçi kolay ve tekrarlı işleri önünden geçen üretim bandı üzerinden nitelik gerektirmeyen bir emekte gerçekleştirmiştir (Akyıldız, 2005). Makineler aracılığıyla seri ve ucuz maliyette üretilen ürünler tüketiciler tarafından talep görürken zanaat ustaları düşen kazançlarını telafi edebilmek için fabrika işçiliğine yönelmiş böylelikle vasıfsız işçilere dönüşmüştür. Nihai ürünle arasındaki bağı kaybolan işçi, yaratıcılıktan uzaklaşarak işi ile yabancılaşmaya başlamıştır. Böylece iş tatmini olmayan, kendini gerçekleştirme imkânı vermeyen ve sınırlı başarı duygusu oluşturan emek sistemi ortaya çıkmıştır (Parlak ve Parlak, 2010). İşveren tarafından üretimin kâr oranına ve hızına odaklanıldığı bu dönemde esnekliğin söz konusu olmadığı çalışma biçimiyle beraber nitelikli insan sermayesinin ve çalışan bireyin yaratıcılığının göz ardı edildiği görülmektedir.

20. yüzyılın ortalarında ise teknolojik gelişmeler, küreselleşme, tüketici tercihlerinde artan çeşitlilik (Yertüm, 2017) ve ekonomik büyüme gibi sebepler piyasadaki rekabet koşullarını değiştirmiş ve zorlaştırmıştır (Karakılıç ve Öcal, 2008). Fordist üretim sistemi hızla değişen koşullara uyum sağlamaya yetersiz kalmış ve firmalar esnek üretim sistemi olarak adlandırılan Post-fordist üretim sistemine yönelmişlerdir (Sayer, 1989).

Esnekleşen çalışma biçimi ile eğitilmiş, nitelikli, yaratıcı, tecrübeli, uyumlu iş gücü arayışı başlamıştır (Başaran, 2000; Özkalp ve Sungur, 1997). Sanayi'nin ortaya çıkışıyla kaybolan esneklik kavramı, değişen tüketim ve üretim anlayışında rekabet koşullarına karşılık bir strateji olarak değerlendirilmiştir. Küreselleşen ekonomide tüketici taleplerine seri bir şekilde yanıt verebilmeyi sağlayan esnek çalışma biçiminde kaliteli bilgi edinebilme, sisteme uyum sağlama, kendini sürekli geliştirme, yenilik, yaratıcılık gibi kavramlara önem verdiği görülmektedir.

2020 yılının başlarında Dünya genelinde yayılan COVID-19 salgını evden çalışmanın geniş çaplı kullanımı ve çalışma saatlerinde değişiklik ile esnek çalışan sayısında ciddi bir artışa yol açmıştır (Forbes vd., 2020). Evde çalışan ebeveyn iş-yaşam dengesini değiştirerek daha eşitlikçi bir tutum sağlaması (Chung vd. 2021), trafikte harcanan zaman, iş yerinde geçirilen boş vakti ortadan kaldırarak zamanın daha verimli kullanılması ve çalışanın ev-aile ile daha fazla zaman geçirmesi esnek çalışmanın olumlu etkileri olarak sayılmaktadır. Ancak yeterli destek ve altyapı olanaklarının olmaması, teknik sorunlar, sosyal diyalogların azalması ve konsantrenin zorlaşması (Akyıldız ve Durna, 2021), iş tatmini ve performansın düşmesi olumsuz etkileri olarak belirtilmektedir (Putra vd. 2020). COVID-19 salgını sürecinde esnek çalışma biçimini ve işin geleceğini değerlendiren Forbes vd. (2020)'in hazırladığı rapora göre evden çalışma sistemi pandemi döneminde ciddi olarak artmış ve birçok sektör tarafından benimsenmiştir. Kurumlar tarafından ekipman ve profesyonel destek sağlanarak çalışanlara sunulan desteğin artırılması ve performansı arttırmaya yönelik çalışmaların yapılması planlanmaktadır. Böylelikle esnek çalışmanın olumsuz etkilerine ilişkin endişelerin azalması ve bu sistemin gelecekte devam ettirilmesi beklenmektedir. Endüstriler üzerindeki etkisinin toplumsal ve ekonomik değişikliklere yol açması ile karbon ayak izini azaltması da çevresel etkileri arasında sunulmaktadır.

2.2. Esnek Çalışma Koşullarının Yaratıcılık ile İlişkisi

İşin yapısına göre çalışma mekânını, süresini veya organizasyonunu şekillendirme imkânı veren esnek çalışma modelleri; kısmi süreli (zamanlı) çalışma, kayan (esnek) süreli çalışma, evden çalışma, tele (uzaktan) çalışma ve serbest çalışma olarak değerlendirilmektedir. Kısmi süreli çalışma (yarı zamanlı çalışma) normal çalışma süresinin üçte ikisi olacak şekilde çalışma süresi ile zaman aralığının iş veren ve iş gören arasında tam süreli sözleşme ile belirlendiği çalışma şeklidir (Cengiz vd., 2011). Kayan süreli çalışma, iş görenin günlük çalışma süre miktarının dışına çıkmadan başlama, bitirme ve mola saatlerini kendisinin belirlediği çalışma modelidir (Öztürkoğlu, 2013). Esnek çalışma biçimlerinden en sık tercih edilen evden çalışma, işveren tarafından verilen işi sonuçlandırmak için gerekli araç, malzeme ve donanımı kullanarak iş görenin evinde

çalışmasıdır (Özgüler, 2012). Tele çalışma, işveren tarafından oluşturulan iş organizasyonu kapsamında çalışanın iş yerinden uzakta, iş yerindeki diğer çalışanlardan ayrı ve teknolojik iletişim araçlarının imkânlarından faydalanarak görevini yürüttüğü çalışma biçimidir (Cengiz vd., 2011). Serbest çalışma, çalışan bireyin kendi uzmanlık alanındaki iş veya hizmeti işverene bağlı olmaksızın yürüttüğü, müşterilere sunduğu ve kazancı doğrudan elde ettiği çalışma modeli olarak ifade edilmektedir (Platman, 2004).

Çalışma koşullarının sunduğu esneklikler çalışma mekânı, çalışma süresi veya yönetim sistemi açısından farklılıklar göstermektedir. Teknolojik gelişmeler ve internet-ağ bağlantısı fabrika, atölye, ofis gibi standart çalışma mekânlarına ev, açık hava gibi bağımsız alanları da dâhil ederek çalışma mekânında esnekliğe imkân sağlamıştır (Erdoğan, 2012). İşveren ile çalışan bireyin karşılıklı anlaşarak, yürütülen iş sürecine göre işin başlangıç ve bitiş saat aralığını belirleyebilmesi çalışma süresindeki esnekliği ifade etmektedir (Dessler, 2011; Eryiğit, 2000). Çalışanın işveren yönetiminden uzakta özgür ve esnek biçimde işini yürütmesi yönetsel ve örgütsel açıdan esneklik olarak ele alınmaktadır (Castells, 2005; Cascio, 2010).

Yeterli elektronik alt yapının sağlanması ile çalışma mekânında esneklik, iş sürecinin farklı ortamlarda gerçekleştirilebilmesine ve sanal ağ üzerinden etkili bir şekilde yürütülebilmesine fırsat vermektedir (Tutar, 2002). Böylelikle birçok insan çalışma arzusunu gerçekleştirebileceği mekânlarda yüksek iş performansı sergileyebilmektedir (Kış, 2009). Çalışma süresinde sağlanan esneklik yoğun trafik sorununun ortadan kalkması, çalışanın veriminin yüksek olduğu saatlerde çalışması, yoğun üretim dönemlerinde fazla mesai ödemesi çıkmadan iş planının oluşturulabilmesi (Öztürkoğlu, 2013), aile kurarken kariyere devam edebilme, geçici bir pozisyon için taşınma karmaşasından kaçınma vb. iş-yaşam dengelerinde avantajlar sağlayabilmektedir. İş-yaşam dengesinin yaratıcılığı arttıran etkilerinden dolayı bazı meslekleri esnek çalışmaya teşvik etmenin beklenmedik fırsatları bulunmaktadır (Hunter, 2019). Erdil vd. (2004) yönetim tarzında sağlanan esneklik ile fikirlerine ve kararlarına saygı duyulduğunu hisseden personelin motivasyonunun ve özgüveninin etkilendiğini ifade ederken iş performansındaki artışın yaratıcılığa yansıdığına dikkat çekmektedir. Özel yaşamlarına zaman ayırabilen, sosyalleşebilen, kendini geliştirme imkânı bulan bireyin iş hayatındaki verimlilik artışı yaratıcılığını etkilemektedir (Doğan, vd., 2015). Esnekliği olumsuz yanları ile ele alan Brocklehurst (2001) yönetsel perspektifte denetim ve kontrol sorununa değinmektedir.

İnsanlığın özünde var olan hem fiziksel hem de zihinsel bir yetenek olarak değerlendirilen yaratıcılık kavramı (Binbaşıoğlu, 1992) bilimsel, sosyal, teknolojik, estetik gibi her alanda ortaya çıkan yeni ve alternatif fikir, buluş, teknik veya ürün olarak ele alınmaktadır (Karataş ve Özcan, 2010). Bireyin öz gerçekleştirme arzusu ve deneyimleri

yaratıcılığını ortaya çıkarmaktadır (Köknel, 1982). Sosyal ve çevresel faktörlerin belirleyici olduğu yaratıcılık düzeyi (Akgün, 2002) olumlu çevre koşullarında geliştirilebilen ve olumsuz çevre koşullarında körelen bir nitelik olarak değerlendirilmektedir (Yeşilyurt, 2020). Bu bağlamda yaratıcılığı arttıran ve etkileyen unsurlar dikkat çekmektedir.

Yaratıcı düşünce üretiminin artması ile iş sürecindeki verimliliğin arttığını düşünen Amabile ve Conti (1999) özgür düşünceyle karar veren çalışanın özgün işler ortaya çıkarttığını savunmaktadır. Özgürlük, olaylara sınırlamanın olmadığı bir serbestlik kazandırarak yaratıcılığı pozitif yönde etkileyen bir faktör olarak ortaya çıkmaktadır (Eren ve Gündüz, 2002; İlisulu, 2003). Motivasyonun üretilen fikir üzerindeki etkisini ele alan araştırmacılar yaratıcılığı arttıran koşulların en temelinde yüksek motivasyonu değerlendirmektedirler (Amabile, 1983; Fındıkçı, 1999; War ve O'Neil, 2005; Rıza, 1999). Çalışan bireyin işinden haz alması onun performansını ve verimliliğini önemli ölçüde etkilemekte (Erdil vd., 2004; Kış, 2009) ve çalışanın performansındaki artış yaratıcı işler üretebilmesine imkân tanımaktadır (Erdil vd. 2004). Çalışanın iletişim becerilerini kullanabileceği sosyal bir ortamın olması duygusal tatminini arttırdığı gibi yeni fikir üretmesinde de besleyici bir kaynak olmaktadır. Bireyler arası etkileşime imkân tanıyan sosyalleşme faktörü yaratıcılık faaliyetinde arttırıcı bir unsurdur (Engeström, 2001; Erdil vd. 2004). Çalışanın işveren ve çalışma arkadaşları arasında sağladığı pozitif ilişki örgütsel birlik ve işbirliği sağlayarak yaratıcı sonuçlar ortaya çıkartmaktadır (Fisher, 2004). Çalışan bireyin kendini ifade edebileceği ve geliştirebileceği bir olgu da deneyim kazanması ve becerisini geliştirmesi yaratıcılığın artmasını olumlu yönde etkilemektedir (Eke, 2009; Florida, 2002).

Çalışan bireyin kendisinden, sosyal çevresinden veya teknik nedenlerden kaynaklanan ve yaratıcılığını etkileyen unsurlar özgürlük, motivasyon, iş tatmini, sosyalleşme, işbirliği, kendini geliştirme/kişisel gelişim olarak ortaya çıkmaktadır. Çalışma koşullarında bu faktörlerin olumlu beslenmesi yaratıcılığın pozitif yönde ortaya çıkarılmasını mümkün kılabilir. Dolayısıyla esnek çalışma modellerinde çalışan yaratıcı bireyler için performans ve verimlilik artışıyla başarı elde etme fırsatı ortaya çıkmaktadır.

2.3. Endüstriyel Tasarım Pratiği ve Yaratıcılık İlişkisi

İlk insanın herhangi bir şeyi eline alıp şekillendirmesiyle başlayan tasarım ve yaratıcılık faaliyeti (Küçükerman, 1996) endüstrinin ortaya çıkışına kadar geçen dönemde özellikle zanaatkarlarda ön plana çıkan bir değer (Greenhalgh, 1997) olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanayi sonrası kitlesele seri üretim, tek yaratıcının zanaatkar olması olgusunda çok büyük bir sapma göstermiştir. Fabrikalara kayan zanaatkarlar, becerilerinden tamamen arınmış bir şekilde, emek gücünden elde edilebilecek maksimum iş odağında ve üretim

sürecinde tasarım uygulamadan (Ansal, 1996) yaptığı işe yabancılaşmıştır. Fordist dönemde zanaatkarlar fabrika ortamında tek düze, niteliksiz işler yapan işçiye dönüşmüş, yaptığı son ürünle aralarındaki bağ koparmış (Parlak ve Parlak, 2010) ve öz gerçekleştirme fırsatı sunmayan emek sistemiyle onları yaratıcılıktan uzaklaşmıştır. Post-fordist dönemde ise değişen tüketim normları ve uluslararası üretim dönemin rekabet koşullarını şekillendirmiştir. Dünya pazarına üretim yapmak ve farklılaşmış ürün taleplerine karşılık vermek için üretimde uygulanan esneklik ile yaratıcı becerilere sahip işgücü tekrardan göz önüne gelmiştir. Tasarımcılarla zanaatkar bazlı işçilerin iş birliği dönemin rekabetinde avantaj olarak değerlendirilmiştir (Ansal, 1996; Scott ve Bruce, 1994).

Esnekleşen çalışma sistemi ile beraber toplumda değişimler meydana gelmiştir. Bilim adamları, girişimciler, sanatçılar, akademisyenler, tasarımcılar ve mimarların da içinde bulunduğu yaratıcı sınıf ortaya çıkmıştır. Yaratıcı profesyoneller yaratıcı problem çözüme yetisine sahip, sınırları zorlamayı seven, yaptıkları işten keyif alan, gelişime açık, yüksek teknolojilerle uyumlu, esnek çalışma şartlarını tercih eden ve kültürel organizasyonlara değer veren eğitilmiş bireylerden oluşmaktadırlar (Florida, 2002). Yaratıcı sınıf kavramından temelini alan yaratıcı endüstri yaklaşımında (Evirgen, 2018) ekonomik kalkınma için yenilikçi iş modelleri ve uygulamalar ön plana çıkmaktadır (Aslan, 2017).

Toros (2021) bilgiyi yaratıcılıkla işleyebilmesi ve katma değere dönüştürebilmesi özelliğiyle dikkat çeken mesleklerden endüstriyel tasarımın yaratıcı endüstri kolu olduğunu vurgulamaktadır. Yazar yaratıcılık ve endüstriyel tasarım arasında çift yönlü bir akışın olduğuna dikkat çekerken rekabette önemli bir strateji unsuru olduğunu değerlendirmektedir. Aralarında güçlü bir bağ bulunan yaratıcılık ve tasarım (Akgün, 2002; Bayazıt, 2011) birbirini tamamlayan süreçlerdir. Problem tespitiyle başlayan tasarım sürecinde, yenilik, özgünlük ve orijinallik içeren başarılı bir ürün tasarımı için yaratıcı süreç, olmazsa olmaz bir faaliyet olarak öne çıkmaktadır. Bruce Archer'ın (1965) doğrusal ve geri beslemeli tasarım süreç modelinde, Brown'un (2008) döngüsel IDEO tasarım süreç modelinde ve Kaptan'ın (2001) kavramsal tasarım süreç modelinde yaratıcı süreç tasarımı yön veren bir eylem olmaktadır.

3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmanın amacı doğrultusunda esnek çalışma biçimi ve yaratıcılığın birbiriyle ilişkisi, yaratıcı meslek dallarından biri olarak kabul edilen endüstriyel tasarım pratiği içerisinde incelenmiştir. Ardından esnek çalışma koşullarının endüstriyel tasarımcının yaratıcılığına nasıl yansıdığını tespit edebilmek amacıyla Türkiye'de esnek çalışan endüstriyel tasarımcılara uygulanacak bir anket formu oluşturulmuştur. Türkiye'de esnek çalışan

endüstriyel tasarımcılara ulaşabilmek amacıyla 2021 yılının başında ENTA ve ETMK dernek temsilcileriyle iletişime geçilmiştir. Her iki derneğin e-posta listelerindeki endüstriyel tasarımcı üye miktarlarının esnek çalışma sisteminde olan ve olmayan şeklinde ayrılmadığı ve toplam 400 (N=400) olduğu bilgisi edinilmiştir. Esnek çalışan endüstriyel tasarımcılara ulaşmayı isteyen bir çalışma olduğu için “Google Form” ile hazırlanan çevrimiçi anket dernekler üzerinden e-posta aracılığıyla üyelere gönderilirken hedeflenen katılımcı profilinin anlaşılabilceği bir açıklama metni eklenmiştir.

Anket çalışmalarında yanılma payı genellikle %5 ($\alpha=0.05$), belirli anlamlılık düzeyinde t tablosunda saptanan standart sapma değeri 1,96 ($t=1,96$) ve olasılıklar $p=0.5$, $q=0.5$ olarak belirlenerek (Gökçe, 1992) $n= [400.(1,96)^2.0,5.0,5] / [(0,05)^2.(400 1)+(1,96)^2.0,5.0,5]$ formül hesaplaması yapılmıştır. Güvenilir sonuçlar elde edilmesi için hata payı göz önünde bulundurularak ulaşılması gereken örneklem miktarı $n=196$ olarak hesaplanmıştır. Ancak elde edilen bu miktar esnek çalışma sisteminde olan ve olmayan dernek üyelerini temsil ettiği çalışmada bu hedefe ulaşamamış ve açıklama metninde eklenen “Değerli Esnek Çalışan Endüstriyel Tasarımcı” hitabına karşılık 46 katılımcı anketi cevaplamıştır.

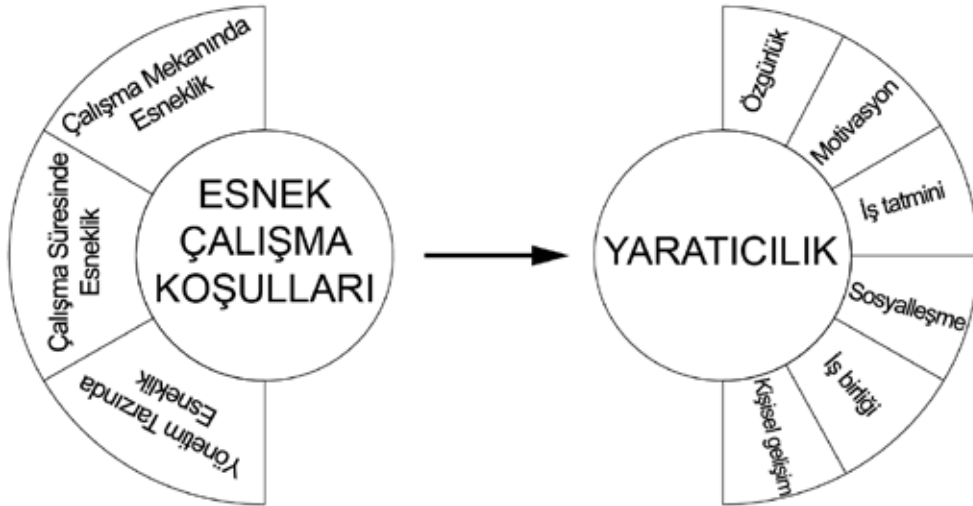
Anket formunda soru kurgusu oluşturulurken öncelikle esnek çalışma koşulları esnek mekân, esnek saat ve esnek yönetim tarzı açısından değerlendirilmiştir. Katılımcılara hangi esnek çalışma koşullarında çalıştıkları sorulmuştur. Bunlardan herhangi bir esnek koşulu sağlayan endüstriyel tasarımcı esnek çalışan olarak kabul edilmiştir. Kaynak taramalarından elde edilen bilgiler doğrultusunda (Tablo 1, Tablo 2) yaratıcılığı etkileyen faktörler özgürlük, motivasyon, iş tatmini, sosyalleşme, iş birliği ve kişisel gelişim olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda katılımcıların esnek mekân, esnek saat, esnek yönetim göre yaratıcılıklarını etkileyen faktörleri değerlendirebilecekleri bir araştırma modeli oluşturulmuştur (Şekil 1). Katılımcıların anket sorularını yanıtlamasında görüşlerde karar vermeyi hızlandırdığı ve tutum ölçümünü kolaylaştırdığı düşünüldüğü için “Katılıyorum”, “Kararsızım” ve “Katılmıyorum” şeklinde üçlü likert ölçeği tercih edilmiştir.

Tablo 1.Yaratıcılığı Etkileyen Faktörler İçin Literatürden Yararlanılan Ölçekler ve Kaynakları.

Yaratıcılığı etkileyen faktörler	Açıklamaları	Kaynakçalar
Özgürlük	Özgür düşünce kişide esnek alanlar ortaya çıkartarak bireyin yaptığı işte karar verme mekanizması ve kendi üretim sürecini etkilemektedir. Verimliliği arttırmak adına kontrollü serbest düşünce için çalışan bireyin özgürlüğünün yaratıcılık ile doğru orantılı olduğu düşünülmektedir.	Amabile ve Conti, 1999; Eren ve Gündüz, 2002; İlisulu, 2003
Motivasyon	Motivasyon faktörü yaratıcılık faaliyetlerinde önemli bir etken olarak değerlendirilmektedir. Motivasyonun yüksek olduğu işlerde çalışan bireylerin yaratıcı potansiyelleri açığa çıkmakta ve bu durum yaptıkları işe yansımaktadır.	Amabile, 1983; Fındıkçı, 1999; Rıza, 1999; War ve O'Neil, 2005
İş tatmini	Bir görevde bireysel verimliliğin artırılması için ele alınan bir diğer önemli faktör iş tatmini olmaktadır. Çalışana sağlanan maddi (ikramiye, ödül vs.) veya manevi destekler (ikramiye, yapılan işin takdir edilmesi vs.) kişinin öz güvenini ve saygınlık hissini yükseltmekte ve iş performansını arttırmaktadır.	Erdil vd., 2004; Kış, 2009; Putra vd. 2020
Sosyalleşme	Çalışanın iş hayatı dışında başkalarıyla etkileşim ve iletişim içerisinde olması, farklı aktivitelerde bulunması, kendisine ve sevdiklerine özel zaman ayırması sosyal seviyesini arttırır. Bu bağlamda iletişim becerilerindeki gelişmelerin çalışan bireyin verimliliğine ve yaratıcılığına yansımaktadır.	Akgün, 2002; Chung vd. 2021; Engeström, 2001; Hunter, 2019
İş birliği	Disiplinlerarası bir işte çalışan bireyin diğer ilgili disiplinlerde uzman olması gerekmez, ancak en azından diğer disiplinlerdeki gelişmelerin, yöntemlerin ve araçların farkında olması gerekir. Başarılı işbirliğinin sağlanması etkileşimi arttırarak yaratıcı ürünün uygulanabilirlik düzeyini, kullanılabilirliğini ve niteliğini etkileyebilmektedir.	Çekmecelioğlu, 2002; Fisher, 2004; Scott ve Bruce, 1994
Kişisel gelişim	Yönetimin personel eğitimini, yeterli kaynağı ve kişisel gelişimi desteklemesi çalışanların yeniliğe bakışını, performansını ve yaratıcılığını etkilemektedir.	Başaran, 2000; Eke, 2009; Florida, 2002

Tablo 2. *Esnek Çalışma Koşulları İçin Literatürden Yararlanılan Ölçekler ve Kaynakları.*

Esnek çalışma koşulları	Açıklamaları	Kaynakçalar
Esnek çalışma mekanı	Teknolojik gelişmeler ve sanal ağların yaygınlaşmasıyla beraber fabrika, ofis, atölye gibi geleneksel çalışma mekânları yerine ev, açık hava gibi yeni emek sistemlerinin yer aldığı mekânlar esnek çalışma mekanı olarak tanımlanmaktadır.	Erdil vd., 2015; Erdoğan, 2012; Greengard, 1994; Kış, 2009; Öztürkoğlu, 2013; Tutar, 2002
Esnek çalışma saatleri	Çalışma sürelerinde belirli bir başlangıç ve bitiş saatinin olmaması veya işveren ve personel arasında klasik çalışma saatlerinden farklı bir düzenin belirlenmesi çalışma saatlerinde esneklik olarak değerlendirilmektedir.	Dessler, 2011; Doğan vd., 2015; Erdil vd., 2015; Erdoğan, 2012; Eryiğit, 2000; Öztürkoğlu, 2013;
Esnek yönetim tarzı	Çalışanın işini denetim ve yönetim sürecinden uzakta esnek veya bağımsız ortamda yürüttüğü sistem yönetim tarzında esneklik olarak tanımlanmaktadır.	Brocklehurst, 2001; Cascio, 2010; Castells, 2005; Erdil vd., 2015; Tengilimoğlu, 2005

**Şekil 1.** *Araştırma modeli.*

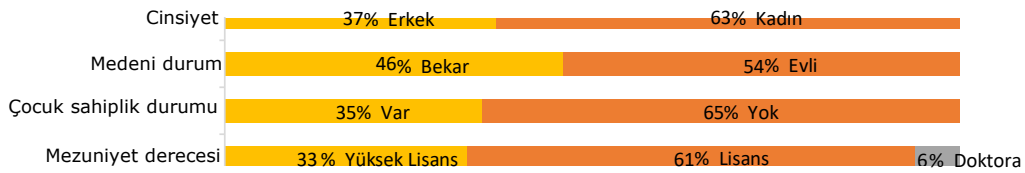
Çevrimiçi anket formunu dolduran 46 katılımcıya ulaşılmaya ulaşılmaya birlikte elde edilen veriler istatistiksel yazılım programına işlenmiştir. Anket ölçeğinin ve katılımcıların verdiği cevapların tutarlılığını test edebilmek amacıyla verilere güvenilirlik testi uygulanmıştır. Ölçeklere ilişkin güvenilirlik analiz sonuçları çalışma mekânı (0,7), çalışma saatleri (0,84), yönetim tarzı (0,87) ve çalışma koşulları (0,89) güvenilir ve yüksek güvenilir ($0.60 < (\alpha) < 0.80$ ise ölçek güvenilir ve $0.80 < (\alpha) < 1.00$ ise ölçek yüksek derecede güvenilir) değerlere sahiptir. Toplanan veriler frekans ve tanımlayıcı analiz testlerinden geçerek betimsel nitelikte analiz edilmiştir.

Esnek mekân, esnek saat ve esnek yönetim tarzındaki çalışma koşullarına göre ayrıştırılarak oluşturulan anket formundan alınan katılımcı görüşleri araştırma modeli üzerinden yorumlanmıştır. Endüstriyel tasarımcının çalışma mekân/saat/yönetim tarzındaki esnekliğe özgürlük, motivasyon, iş tatmini, sosyalleşme, iş birliği ve kişisel gelişim açısından verdiği yanıtlar yaratıcılığının etkilenip etkilenmediğini ortaya koymaktadır. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda “Esnek çalışma biçiminin endüstriyel tasarımcının yaratıcılığına yansımaları nedir?” araştırma sorusuna cevap oluşturulmuştur.

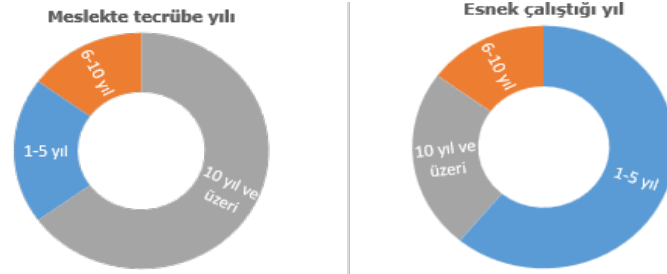
4. BULGULAR

4.1. Demografik Bulgular

Demografik bulgular için frekans analiz tablolarının yorumlanmasıyla elde edilmiştir. Ankete 46 esnek çalışan endüstriyel tasarımcı katılmıştır. Bunların 29'u kadınlardan, 17'si erkeklerden oluşmaktadır. Katılımcılardan 21'i bekâr, 25'i evlidir. 16'sı çocuk sahibidir, 30'u çocuk sahibi değildir. 28'i lisans, 15'i yüksek lisans, 3'ü doktora derecesinden mezundur (Şekil 2). Katılımcıların meslekteki toplam tecrübe yıl aralığına bakıldığında 9'u 1-5 yıl arasında, 7'si 6-10 yıl arasında, 30'u 10 yıl-üzeri çalışmıştır. Çalışma hayatında esnek çalıştığı yıl aralığında ise 28'i 1-5 yıl arasında, 7'si 6-10 yıl arasında, 11'i 10 yıl-üzeri çalışmıştır (Şekil 3).



Şekil 2. Demografik katılımcı bilgisi.



Şekil 3. Meslekteki tecrübe yılını ve esnek çalıştığı yılı gösteren dağılım.

Katılımcılara hangi esnek çalışma biçiminde çalıştığı sorulduğunda 9'u (%19) kayan (esnek) süreli çalışma, 9'u (%19) evden çalışma, 6'sı (%13) tele (uzaktan) çalışma ve 22'si (%48) bağımsız (freelance, serbest) çalışma seçeneklerini seçmişlerdir (Şekil 4).



Şekil 4. Katılımcıların esnek çalışma modellerini gösteren dağılım (N= 46).

4.2. Çalışma Koşulları ile İlgili Bulgular

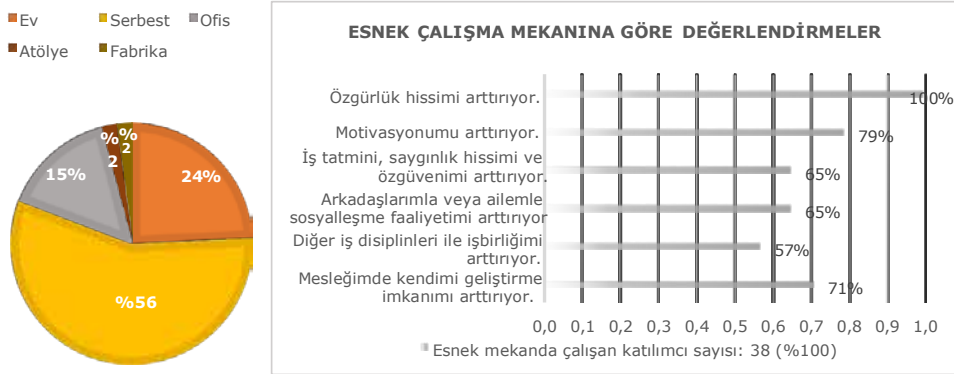
Frekans tabloları ile katılımcıların hangi çalışma mekânı, çalışma süresi ve yönetim tarzında çalıştıklarına dair bulgular elde edilmiştir. Tanımlayıcı analizde ise katılımcıların çalışma mekânı, çalışma süresi, yönetim tarzına göre özgürlüğünün, motivasyonunun, iş tatmininin, sosyalleşmesinin, iş birliğinin ve kişisel gelişiminin nasıl etkilendiğini gösteren veriler analiz edilmiştir.

4.2.1. Çalışma mekânına göre değerlendirmeler

46 esnek çalışan endüstriyel tasarımcıdan 7'si (%15) ofiste, 1'i (%2) atölyede, 1'i (%2) fabrikada, 11'i (%24) evde ve 26'sı (%56) serbest (bazen ev bazen ofis vb.) mekânlarda çalışmaktadır (Şekil 5). Atölye, ev ve serbest çalışma mekânları esnek çalışma mekânı

olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle esnek çalışma mekâna göre yaratıcılık düzeyini belirleyen ifadeler için fabrika ve ofiste çalışanların yanıtları değerlendirmeye alınmamıştır.

Esnek çalışma mekânında çalışan 38 katılımcının tamamı çalıştıkları mekânın özgürlük hissini arttırdığını ifade etmiştir. Katılımcılardan 30'u (%79) motivasyonunun, 25'i (%65) iş tatmini, saygınlık hissi ve özgüveninin arttığını belirtmiştir. Katılımcıların 25'i (%65) arkadaşlarıyla veya ailesiyle sosyalleşme faaliyetinin, 22'si (%57) diğer iş disiplinleri ile iş birliğinin ve 27'si (%71) mesleğinde kendini geliştirme imkânının arttığını ifade etmiştir (Şekil 5).

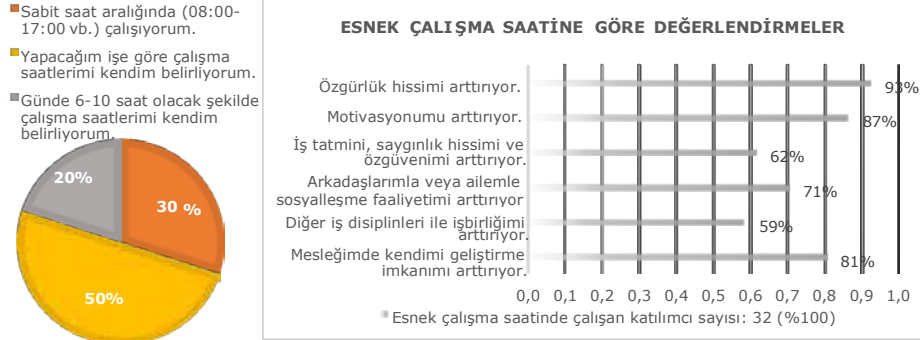


Şekil 5. Esnek çalışma mekânına göre ifadelerle yapılan yorum değerlendirmeleri.

4.2.2. Çalışma saatine göre değerlendirmeler

46 esnek çalışan endüstriyel tasarımcıdan 14'ü (%30) sabit saat aralığında çalışmakta, 9'u (%20) günde 6-10 saat olacak şekilde çalışma saatlerini kendi belirlemekte ve 23'ü (%50) yapacağı işe göre çalışma saatlerini kendi belirlemektedir (Şekil 6). Günde 6-10 saat olacak şekilde ve yapacağı işe göre çalışma saatlerini kendisi belirleyenler esnek çalışma saatinde çalışanlar olarak değerlendirilmektedir. Esnek çalışma saatine göre yaratıcılık düzeyini belirleyen ifadeler için sabit saat aralığında çalışanların yanıtları değerlendirmeye alınmamıştır.

Esnek çalışma saatinde çalışan 32 katılımcının 30'u (%93) çalışma saatlerinin özgürlük hissini, 28'i (%87) motivasyonunu, 20'si (%62) iş tatmini, saygınlık hissi ve özgüvenini, (%71) arkadaşlarıyla veya ailesiyle sosyalleşme faaliyetini, 19'u (%59) diğer iş disiplinleri ile işbirliğini ve 26'sı (%81) mesleğinde kendini geliştirme imkânını arttığını belirtmiştir (Şekil 6).

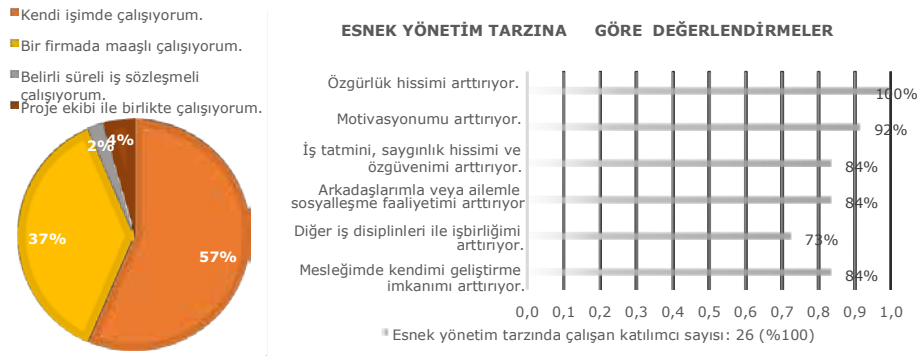


Şekil 6. Esnek çalışma saatine göre ifadelere yapılan yorum değerlendirmeleri.

4.2.3. Yönetim tarzına göre değerlendirmeler

46 esnek çalışan endüstriyel tasarımcıdan 26'sı (%56) kendi işinde, 17'si (%37) bir firmada maaşlı, 1'i (%2) belirli süreli iş sözleşmeli (3 ay, 6 ay, 1 yıl vb.), 2'si (%4) proje ekibi ile birlikte çalışmaktadır (Şekil 7). Denetimden uzak ve iş sürecini kendisi yöneten özelliğiyle kendi işinde çalışan bireyler esnek yönetim tarzında çalışanlar olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle esnek yönetim tarzına göre yaratıcılık düzeyini belirleyen ifadeler için yönetime bağlı olmayan, kendi işinde bağımsız çalışanların yanıtları değerlendirmeye alınmıştır.

Esnek yönetim tarzında çalışan 26 katılımcının tamamı özgürlük hissini, 24'ü (%92) motivasyonunu, 22'si (%84) iş tatmini, saygınlık hissi ve özgüvenini, 22'si (%84) arkadaşlarıyla veya ailesiyle sosyalleşme faaliyetini, 19'u (%73) diğer iş disiplinleri ile işbirliğini ve 22'si (%84) mesleğinde kendini geliştirme imkânını yönetim tarzının arttırdığını ifade etmiştir (Şekil 7).



Şekil 7. Esnek yönetim tarzına göre ifadelere yapılan yorum değerlendirmeleri.

SONUÇ

Sanayi devrimi öncesinde çalışan birey, işini kendi kontrol edebileceği mekân, zaman ve yönetim tarzında yürütmüştür. Esnek çalışmanın söz konusu olduğu bu dönemde çalışma koşulları, özgün sanat ve zanaat işlerinin yaratıcı sürecini olumlu yönde desteklemiştir. Sanayi Devrimi ile seri ve ucuz üretilen ürünlere artan talep esnek çalışma hayatını fabrikalara, standart çalışma saatlerine ve sıkı yönetim tarzına dönüştürmüştür. Sanat ve zanaatta yeteneğe sahip nitelikli iş gücünün de bu çalışma sistemine katılmak zorunda kalmasıyla nihai ürünle bağıni koparan iş gücü kendi özünü ortaya koyamamış ve yaratıcılıktan uzak emek ortaya çıkmaya başlamıştır. 1970'li yıllarda ise gerçekleşen teknolojik gelişmeler ve küreselleşen piyasa ortamı tüketici taleplerini ve üretimi dönüştürerek göz ardı edilen yaratıcılığı tekrardan ön plana çıkartmıştır. Aynı dönemde post endüstriyel dönemin rekabetçi piyasa koşulları geleneksel çalışma mekânı, çalışma saati ve yönetim tarzı anlayışında düzenlemelere giderek esnek çalışma biçimine doğru yönelmiştir. Post-fordist dönemde yaratıcı iş gücü ve esnek çalışma koşulları küresel piyasaya uyum sağlama da anahtar bir unsur olmuştur.

Firmalar için öne çıkan esneklik kavramıyla birlikte tüketici taleplerindeki çeşitliliğe karşılık vermede yaratıcılık kavramı öne çıkmıştır. Yenilik ve özgünlük arayışında yaratıcılık, rekabet koşulları karşısında başarıya götürebilecek formül olarak değerlendirilmiştir. Dolayısıyla esnek çalışma ve yaratıcı iş kolları ekonomik kalkınmada önemli paya sahip olmaktadır. Yeni fikirler üreten, estetik değeri olan ürün/hizmet yaratan sanatçılar, tasarımcılar, mimarlar vb. iş gücü yaratıcı profesyoneller olarak değerlendirilmektedir. Bu uzmanlar piyasaya ekonomik açıdan yarar ve yaptıkları işe katma değer sağlayan, değişime ve yeniliğe uyumlu eğitilmiş iş gücüdür. Yaratıcı bir faaliyet olan endüstriyel tasarım pratiği, uygulama alanları içerisinde yaratıcı düşüncenin ortaya çıkardığı ürünlerin yaygınlaşmasında önemli role sahiptir. Başarılı bir ürünün tüketiciye sağladığı fayda endüstriyel tasarım pratiğinin yaratıcı düşünce ve problem çözme yöntemleriyle elde edilmektedir. Bu anlamda esnek çalışma biçimi ve yaratıcılık arasındaki güçlü ilişkiyi yaratıcı emeklerden biri olan endüstriyel tasarımın yaratıcı evresi içerisinde incelemek önemlidir.

Araştırma kapsamında ulaşılan 46 esnek çalışan endüstriyel tasarımcıdan esnek çalışma koşullarını (mekân, saat, yönetim tarzı) yaratıcılığı etkileyen faktörler altında (özgürlük, motivasyon, iş tatmini, sosyalleşme, iş birliği ve kişisel gelişim) değerlendirmeleri istenmiştir (Şekil 1). Katılımcıların 3'lü likert ölçeğinde anket çalışmasına verdiği yanıtlar analiz edilmiştir. Böylelikle Türkiye'de esnek koşullar altında çalışan endüstriyel tasarımcıların yaratıcılığının etkilenip etkilenmediğine cevap veren görüşlerle araştırma hedefine ulaşmıştır.

Araştırmaya katılan endüstriyel tasarımcılar çalıştıkları mekanlarda esneklik yaratılmasının, öncelikli olarak özgürlük hissi, motivasyon ve mesleki gelişimini arttırdığını belirtirken iş tatmini, sosyalleşme ve diğer disiplinlerle iş birliğine de katkı sağladığını ifade etmiştir. Çalışma mekânında sağlanan esnek tutumlar yaratıcılığı etkileyen bu unsurlarla birlikte değerlendirildiğinde katılımcılar “esnek çalışma mekânının” endüstriyel tasarımcının yaratıcılığına etkisi hususunda olumlu görüş bildirmişlerdir.

Katılımcıların çoğu çalışma saatinde sağlanan esnekliğin özgürlük hissini, motivasyonu, kişisel gelişimi ve sosyalleşme faaliyetlerini arttırdığını ifade ederken iş tatmini ve iş birliğine de olumlu etkiler sağladığını belirtmiştir. Çalışma saatlerindeki esneklik yaratıcılığı etkileyen bu faktörlerle birlikte değerlendirildiğinde katılımcılar “esnek çalışma saatlerinin” endüstriyel tasarımcının yaratıcılığına olumlu yansıdığı görüşünü bildirmişlerdir.

Esnek yönetim tarzında çalışan katılımcılar özgürlük hissi, motivasyon, iş tatmini, sosyalleşme, iş birliği ve kişisel gelişimin bu tür esneklikte arttığı ifade etmiştir. Yönetim tarzında sağlanan esneklik yaratıcılığı etkileyen bu unsurlarla birlikte değerlendirildiğinde katılımcılar “esnek yönetim tarzının” endüstriyel tasarımcının yaratıcılığına etkisine olumlu yansıdığı görüşünü bildirmişlerdir.

Endüstriyel tasarımcının çalışma koşullarında sağlanan esnek tutumlar ile yaptıkları işte özgür alanlar yaratılmakta, motivasyonunu artırıcı koşullar ve iş tatmini sağlanmakta, çevresiyle sosyalleşme ve kendini mesleki anlamda geliştirme imkânı verilmektedir. Bununla birlikte yürütülen işte disiplinler arası başarılı iş birliğinin sağlanmasıyla etkileşim artmaktadır. Yaratıcılığı etkileyen bu faktörlerle birlikte değerlendirildiğinde esnek çalışma koşulları (mekan/saat/yönetim tarzı) yaratıcı ürünün uygulanabilirlik düzeyine ve niteliğine artı yönde etki göstermektedir.

Çalışma mekânı, saati ve yönetim tarzına göre değerlendirilen esnek çalışma biçimi endüstriyel tasarımcının özgürlüğünü, motivasyonunu, iş tatmini, sosyal ilişkilerini, iş birliğini ve kişisel gelişimini olumlu yönde etkilemektedir ve dolayısıyla bu durum yaratıcılığına olumlu yansımaktadır. Çevresel, sosyal, kültürel, kişisel gibi birçok faktörün yansımalarıyla şekillenen yaratıcılık yeni ve özgün fikirlerin yer aldığı tasarım ürününde etki bırakmaktadır. Neticede endüstriyel tasarımcıya yaratıcılığını arttırabileceği esnek çalışma koşulları sağlandığında talebe karşılık gelen nitelikte yaratıcı bir ürünün ortaya çıkma potansiyeli yükselmektedir.

Ek olarak bu araştırma literatüründe rekabet ortamında başarı sağlamak için yaratıcılık ve tasarım unsurlarına yer verilmektedir. Bu anlamda endüstriyel tasarım istihdamı ve tasarımcının yaratıcılık düzeyi hem ülke ekonomisine katkı sağlaması hem de firmaların

kazancını arttırması yönünden dikkat çekmektedir. Bundan dolayı tasarımcının yaratıcılığını besleyici faktörler ayrıca ele alınıp bir araştırma kapsamında değerlendirilmelidir. Elde edilecek veriler endüstriyel tasarım mesleğinin potansiyelini daha çok ortaya koymasını sağlayarak katma değeri yüksek ürünleri yaygınlaştırabilir.

KAYNAKLAR

- Akgün, A. (2002). Mimari tasarımda yaratıcılık ve cinsiyet. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Akyıldız, H. (2005). Temel Dinamikleri ve Çelişkileriyle Üretim ve Bölüşüm Süreci. TÜHİS İş Hukuku ve İktisat Dergisi, 19(4), 27-44.
- Akyıldız, D., & Durna, S. (2021). Determining the research status and coronavirus anxiety scores of academics during the flexible working arrangements initiated after the COVID-19 pandemic. Journal of Taibah University Medical Sciences, 16(3), 336-343.
- Amabile, T. (1983). The social psychology of creativity. New York: Springer-Verlag.
- Amabile, T.M. ve Conti, R. (1999). Changes in the work environment for creativity during downsizing. Academy of Management Journal, 42(6), 630-640.
- Ansal, H. (1996). Esnek üretimde işçiler ve sendikalar (Post-fordizmde üretim esneklerken işçiye neler oluyor?). Birleşik Metal-İş Sendikası.
- Archer, B.L. (1965). Systematic method for designers. Council of Industrial Design (Great Britain).
- Aslan, G. (2017). Yaratıcı endüstrilerin yükselişi: Geçmiş, bugün ve gelecek. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 17(4), 109-122.
- Başaran, İ. E. (2000). Örgütsel davranış insanın üretim gücü, Ankara: Feryal.
- Bayazıt, N. (2011). Endüstri tasarımı temel kavramları. İdeal Kültür Yayıncılık.
- Binbaşıoğlu, C. (1992). Eğitim psikolojisi. Kadioğlu Matbaa.
- Brocklehurst, M. (2001). Power, identity and new technology homework: Implications for 'New Forms' of organizing. Organization Studies, 22(3): 445-466.
- Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review, 86 (6), 84.
- Cascio, W. F. (2010). Managing human resources. New York: McGraw-Hill.
- Castells, M. (2005). Ağ toplumunun oluşumu. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Chung, H., Birkett, H., Forbes, S. ve Seo, H. (2021). Covid-19, flexible working, and implications for gender equality in the UK. Gender and Society, 35(2), 218-232.
- Cengiz, M., Temir, A. ve Erdin, B. (2011). 50 soruda çalışma süreleri. ÇSGB El Kitabı.

- Çekmeceliöglü, H. G. (2002). Bireysel, örgütsel yaratıcılık ve yaratıcılık için iş çevresinin düzenlenmesi: Bir araştırma. Doktora Tezi, Gebze Yüksek Teknoloji Enstitüsü Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gebze.
- Dessler, G. (2011). Human resource management. New Jersey: Prentice Hall.
- Doğan, S. (2005). 21. yüzyılda esnek çalışma biçimleri ve toplumların iş hayatına uygulanması. *Istanbul Journal of Sociological Studies*, (31), 93-98.
- Doğan, A., Bozkurt, S. ve Demir, R. (2015). Çalışanların esnek çalışmaya ilişkin tutumlarını belirlemeye yönelik araştırma. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi* (14).
- Eke, A. S. (2019). Düşünmenin ve tasarılmanın yaratıcı araçları. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 9(3), 358-366.
- Engeström, Y. (2001). Expansive learning at work: Toward an activity theoretical reconceptualization. *Journal of Education and Work*, 14(1), 133-156.
- Erdil, O., Keskin, H., İmamoğlu, S.Z. ve Erat, S., (2004). Yönetim tarzı ve çalışma koşulları, arkadaşlık ortamı ve takdir edilme duygusu ile iş tatmini arasındaki ilişkiler: Tekstil sektöründe bir uygulama. *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 5(1), 17-26.
- Erdoğan, S. (2012). Yeni emek sistemleri: Ev-ofis sistemi üzerine bir inceleme. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eren, E. ve Gündüz, H. (2002). İş çevresinin yaratıcılık üzerindeki etkileri ve bir araştırma. *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 3(1), 65-84
- Eryiğit, S. (2000). Esnek üretim, esnek organizasyon, esnek çalışma. *Kamu İş, İş Hukuğu ve İktisat Dergisi*, 5(4), 9-10.
- Evirgen, D. (2018). Yaratıcı endüstriler, yaratıcı emek ve özerklik: Özgürlük mü? Dene-tim mi?. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (22), 155-173.
- Fındıkçı, İ. (1999). İnsan kaynakları yönetimi. İstanbul: Alfa
- Fischer, G. (2004, July). Social creativity: Turning barriers into oportunities for collaborative design. *The 8th Conference on Participatory Design içinde* (s. 152-161). Toronto.
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. Basic Books.
- Forbes, S., Birkett, H., Evans, L., Chung, H., ve Whiteman, J. (2020). Managing employees during the COVID-19 pandemic: Flexible working and the future of work. <https://www.birmingham.ac.uk/schools/business/research/research-projects/equal-> (Erişim tarihi: 19.03.2024).

- Greengard, S. (1994). Making the virtual office a reality. *Personnel Journal* 73(9), 66-78.
- Gökçe, B. (2012). *Toplumsal bilimlerde araştırma*. Savaş Kitap ve Yayınevi.
- Gürcüm, B. ve Kartal, S. (2017). Bauhaus ile tasarıma dönüşen zanaat. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 6(34), 1767-1798.
- Hunter, P. (2019). Remote working in research: An increasing usage of flexible work arrangements can improve productivity and creativity. *EMBO reports*, 20(1). e47435.
- İlisulu, T. İ. (2013). Yaratıcılığın insan hayatındaki rolü ve önemi. *Fine Arts*, 8(1), 6-14.
- Karakılıç, N. Y. ve Öcal, H. (2008). Stratejik ittifak modellerinin temel yetenekler yaklaşımı açısından değerlendirilmesi. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 6(2), 85-96
- Karataş, S. ve Özcan, S. (2010). Yaratıcı düşünme etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcı düşüncelerine ve projelerine etkisi. *KAEÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 225-243.
- Kaptan, B. B. (2001). İç mekânın niteliğini belirleyen öğelerin görsellik kazanmasını sağlayan oluşumlar. *Anadolu Sanat Dergisi*, 11, 113-130.
- Kış, E. (2009). *Geleneksel ve sanal ofislerde iş doyumunu: Bir alan araştırması*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Küçükerman, Ö. (1996). *Endüstri için ürün tasarımı*. YEM Yayınları.
- Özgüler, V. C. (2012). Home-based woman workers: The case of Turkey and Eskisehir. *International Journal of Business and Social Science*, 3(19), 262-271.
- Özkalp, E. ve Sungur, Z. (1997). Esnek üretim sistemleri ve Post-fordist yaklaşımlar. *Anadolu Üniversitesi İktisadi İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 13(1), 415-430.
- Öztürkoğlu, Y. (2013). Tüm yönleriyle esnek çalışma modelleri. *Beykoz Akademi Dergisi*, 1(1), 109-129.
- Parlak, Z. ve Parlak N.K. (2010). *Çalışma sosyolojisi*. İstanbul Ü. Açık ve Uzaktan Eğitim F.
- Platman, K. (2004). 'Portfolio Careers' and the search for flexibility in later life. *Work, Employment and Society*, 18(3), 573-599.
- Putra, K. C., Pratama, T. A., Linggautama, R. A., ve Prasetyaningtyas, S. W. (2020). The impact of flexible working hours, remote working, and work life balance to employee satisfaction in banking industry during covid-19 pandemic period. *Journal of Business and Management Review*, 1(5), 341-353.

- Rıza, E. T. (1999). Yaratıcılığı geliştirme teknikleri. Kanyılmaz Matbaa.
- Sayer, A. (1989). Postfordism in question. *International Journal of Urban and Regional Research*, 13(4), 666-695.
- Scott, S. ve Bruce, R. (1994). Determinants of innovative behavior: A Path model of individual innovation in the workplace. *Academy of Management Journal*, 37 (3), 580-60.
- Şahankaya, A.S. (2016). Belirli Süreli İş Sözleşmeleri. *Ankara Barosu Dergisi*, (4), 179-208.
- Tengilimoğlu, D. (2005). Hizmet işletmelerinde liderlik davranışları ile iş doyumunu arasındaki ilişkinin belirlenmesine yönelik bir araştırma. *Gazi Üniversitesi Ticaret ve Turizm Eğitim Fakültesi Dergisi*, (1), 23-48.
- Tutar, H. (2002). Sanal ofislerde koordinasyon ve iletişim: Teorik bir çerçeve. *Gazi Üniversitesi Ticaret ve Turizm Eğitim Fakültesi Dergisi*, (2), 15-30.
- Volti, R. (2012). *An introduction to the sociology of work and occupation*. SAGE.
- Toros, S. (2021). Yaratıcı endüstriler ve endüstriyel tasarım: Kavramlar ve olgular. *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi* 8(1), 311-329.
- Warr, E. ve O'Neill E. (2005, April). Understanding design as a social creative process. *The 5th Conference on Creativity and Cognition içinde* (s. 118-127). London.
- Yertüm, U. (2017). Küreselleşmenin fordist kitlesel üretim tarzına etkisi. *Fırat Üniversitesi Uluslararası İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 1(1), 67-88.
- Yeşilyurt, E. (2020). Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme: Tüm boyut ve paydaşlarıyla kapsayıcı bir derleme çalışması. *OPUS International Journal of Society Researches*, 15(25), 3874-3915.

MEKÂNDA ANLAM ARAMAK: GÖSTERGEBİLİMSEL İÇ MEKÂN ANALİZİ ODUNPAZARI MODERN MÜZESİ (ÖMM) ÖRNEĞİ

• Arş. Gör. Deniz UÇAR BAYCAN* • Prof. Buğru Han Burak KAPTAN**

ÖZET

Mekânlar, insan yaşamına içerik üreten ve anlam yükleyen iletişim arayüzleridir. İletişim denildiğinde konu dile ilişkin hale gelir. Mekânın dilini oluşturan soyut ve somut bileşenler birlikteliğiyle mekânın anlamı algılanmaya başlanır. Örtük anlamı ortaya çıkarmakla ilgilenen bir bilim dalı olarak göstergebilim bu noktada mekânsal analiz yöntemi olarak kullanıldığında mekânın anlamsal çözümlemesine ulaşılabilir. Bu çalışmanın amacı, mekân ve anlam ilişkisinin çeşitli boyutlardaki varlığına dikkat çekmek ve mekânın anlam bilimsel açıdan analiz edilebilirliğine ilişkin bir örnek paylaşarak literatüre katkı sağlamaktır. Çalışma kapsamında örnek mekân olarak incelenen Odunpazarı Modern Müzesine ait iç mekanlar bir iletişim dili olarak kabul edilmiş ve göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Bu kapsamda sentaktik yaklaşım, semantik yaklaşım ve pragmatik yaklaşımdan yararlanılmıştır. Yapının mimari tasarımcısı Kengo Kuma and Associates'in çizimleri ve saha çalışması ile elde edilen iç mekân fotoğrafları veri olarak kullanılmıştır. Bağlamsal ilişkileriyle bir anlam taşıyan mekâna, örtük anlamların tasarım yoluyla kodlanabileceği çalışmanın en temel sonucu olarak ifade edilebilmektedir.

Anahtar kelimeler: Göstergebilim, Anlam bilim, Mekân ve anlam, Mekân analizi, İç mimarlık

* Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık Bölümü, ducar@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6883-0631

** Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık Bölümü, bkaptan@eskisehir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4815-8179

SEEKING MEANING IN SPACE: SEMIOTIC INTERIOR ANALYSIS THE CASE OF ODUNPAZARI MODERN MUSEUM (OMM)

• Res. Asst. Deniz UÇAR BAYCAN* • Prof. Buğru Han Burak KAPTAN**

ABSTRACT

Spaces act as communication interfaces that generate content and give meaning into human life. When we talk about communication, it becomes related to language. The meaning of a space begins to be perceived through the combination of abstract and concrete components that constitute its language. Semiotics, a field concerned with revealing implicit meanings, can be used as a method of spatial analysis to reach a semantic interpretation of space. The aim of this study is to draw attention to the various dimensions of the relationship between space and meaning, contributing to the literature by sharing an example of the analyzability of space from a scientific perspective. The interior spaces of the Odunpazari Modern Museum, examined as a sample space in this study, are considered a language of communication, and the method of semiotic analysis is applied. In this context, semantic, syntactic, and pragmatic approaches are utilized. Architectural drawings by Kengo Kuma and Associates, along with fieldwork photographs of the interior spaces, are used as data. It can be stated as the most basic result of the study that implicit meanings can be encoded through design into a space that has a meaning with its contextual relations.

Keywords: *Semiotics, Semantics, Space and meaning, Spatial analysis, Interior design.*

* Eskisehir Technical University, Faculty of Architecture and Department of Interior Architecture, ducar@eskisehir.edu.tr ,
ORCID: 0000-0001-6883-0631

** Eskisehir Technical University, Faculty of Architecture and Department of Interior Architecture, bkaptan@eskisehir.edu.tr ,
ORCID: 0000-0002-4815-8179

1. GİRİŞ

Göstergeler, anlam taşıyıcısı olan her türlü im, iz, işaret olarak düşünülebilir. Göstergelerin bilimsel incelenmesi olarak tanımlanabilecek olan göstergebilim, anlamlandırmaya yönelik her alanda kullanılabilir. Öyle ki, anlamsız olanın da bir anlam değeri taşıması onu yine bir gösterge olarak anlama ilişkilendirmektedir.

Anlam üretme konusu özellikle de medya okuryazarlığının artması ile farklı bir boyut ve ivme kazanmıştır. Üretilen, tüketime giren ve yeniden üretilen sonsuz bir döngü içindedir. Üretim tüketim döngüsü içerisinde, göstergebilimsel okumalar yapmak, anlam üretme ve anlamı tüketme konusunda gözlem yapabilmeyi geliştirmektedir. Burada anlamın, içinde bulunduğu zamana hizmet eden bir olgu olarak çalıştığını söylenmelidir. Yer ve zaman anlamın oluşumunda bağlam verisi olarak çalışmaktadır. O nedenle anlamı bağlamdan koparmadan değerlendirmek gerekliliği açıktır. Anlam zamanla değişebilir ya da dönüşebilir. Tasarım disiplinleri içinde anlam, içeriğe özgü bir nitelik olarak kabul edilir. Biçimden yoksun bir içeriğin tasarlanamayacağı gibi içerikten yani anlamdan yoksun bir biçim tasarlamak da düşünülememektedir. Biçime asıl yön verenin içerik olduğu söylenmelidir. Anlam bilim bu nedenle tasarım disiplinlerinde de değerli çözümler sağladığı için önemlidir. Değişen toplumsal yapılar değerleri dönüştürmektedir. Bu durum kolektif bilinç içerisinde anlamın yeniden konumlanmasında etkin rol oynamaktadır. Üretilen, her geçen gün kendini yeniden üretebilmekte ve böylece yeni anlamlar kazanabilmektedir. Bu bağlamda mekân tasarımları için kendini yeniden üretmek konusu ancak mekânda anlam yaratmak ve yeniden anlam kazanmak döngüsü ile olanaklıdır.

Bu çalışmanın amacı, anlam ve mekân ilişkisinin çeşitli boyutlardaki varlığına dikkat çekmek ve mekânın anlam bilimsel açıdan analiz edilebilirliğine ilişkin bir örnek paylaşarak literatüre katkı sağlamaktır. Bu bağlamda göstergebilimsel yaklaşımla iç mimarlık özelinde bir mekân çözümlenmesi sunulurken mekânın anlamsal değerine vurgu yapılmak hedeflenmiştir. Saha analizinden elde edilen fotoğraflar ve elektronik posta yoluyla elde edilen mimari çizimler çalışmada veri olarak kullanılmış, göstergebilimsel yöntemle analiz edilmiştir. Göstergebilimsel yaklaşımın açıklandığı alanyazın bölümünde gösterge, mekân ve anlam kavramlarına ilişkin literatürden görüşler paylaşılmıştır. Çalışmanın örnek uygulaması ise, Eskişehir’de bulunan Odunpazarı Modern Müzesi (OMM)’nin iç mekanlarında gerçekleştirilmiştir. Yapılan göstergebilimsel analize ilişkin sentaktik, semantik ve pragmatik analiz bulguları ortaya konmuş ve sonuç bölümünde değerlendirilmiştir.

2. GÖSTERGE, MEKÂN VE ANLAM

Gösterge, kendi dışında bir şeyi temsil eden ve temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu vb. olarak tanımlanırken (Rifat, 2018: 124), kendisi o olmadığı halde o şeyi çağrıştırarak iletişimi sağlayan bir birim olarak da iletişimsel gücü ile vurgulanarak ifade edilmiştir (Erkman, 1987: 22). Gösterge kavramı; belirti, simge, görüntüsel gösterge gibi birçok farklı terimle farklı yazarlar tarafından tanımlanmış (Barthes, 2016: 44) ve bu terimlerin aslında iki şey arasındaki ilişkiyi gösterdiği ifade edilmiştir. (Barthes, 1979: 26). Göstergelerin birer duygusal uyarıcı olduğunu ve zihinde çağrıştırdıkları imgelerin, başka bir uyarıcı imge ile bağlantı oluşturduğunu ifade eden Guiraud bu süreçte göstergenin, farklı imgelerin bellekte canlandırılmasını sağladığını açıklamıştır (2016: 39). Böylece gösterge bir iletişim sürecini gerektirmektedir. Göstergebilime göre de insan yaşamı işaret ve sembollerle çevrilidir ve bu işaret ve sembollerin hepsi bir anlam barındırmaktadır (Bali, 2020: 227). Kişiler arasında kodlanan ya da toplumda ortak kabul bir kolektif koda dönüşen kavramlar gösterge olarak iletişimsel bir veriye dönüşebilmektedir. Burada göstergenin bu iletişimi sağlaması için kendisinin dışında bir şeye gönderme yapması, fiziksel bir biçime sahip olması ve kişiler/toplum tarafından bir gösterge olarak kabul edilip kullanılması gerekliliği işaret edilmektedir (Mutlu, 2008. 115). Sosyal çevre pek çok gösterge ile bezelidir ve bunlar kişiler arasında bir çeşit iletişim kurulması için orada bulunan üretimlerdir. Bir fikre, ideolojiye ya da kültürel olguya işaret eden bu semboller, kodlar yani göstergeler anlam yüklü unsurlar olarak yapıllı çevrede varlık gösterirken, Wollen'e göre de iletişim sürecindeki kişilerin öğrenmiş ve benimsemiş oldukları ortak kodlar olarak ifade edilmiştir (Wollen, 2004: 141).

Fransızca 'linguistique' sözcüğünden temellenen dilbilim alanı, Fransızca da 'sémiotique' terimine denk düşen göstergebilimin (semioloji) öncelikli uğraş alanı olmuştur. Alanın öncülerinden Pierce, Saussure, Greimas ve modern göstergebilimin kurucusu olarak kabul edilen Barthes gibi pek çok dil bilimci farklı göstergebilimsel yaklaşımlar ortaya koymuş ve geliştirmişlerdir. "Bilginin, sosyal yaşamın içerisindeki işaretlerin yaşantısını incelemekle tesis edilebileceğini" öne süren Saussure (Eskandani, 2020: 24), Genel Dilbilim Dersleri adlı eserinde göstergebilimi (semiology), göstergelerin toplum yaşamı içindeki durumunu inceleyen bir bilim dalı olarak ifade etmiştir (Saussure, 1985: 18). Bu incelemelerin amacı anlam ve anlamın oluşma biçimine ilişkin bir çözümleme sunmaktır. Burada çözümlemesi yapılan görünenin dışında ve altında yatan, 'direkt gösterilmeden çağrıştırılan anlam iken, bu çağrışımın nasıl sağlandığını yöntemli bir biçimde tartışmaya açmak da göstergebilimin temel uğraşı olmuştur. Rifat' a göre anlam, çizgisel doğrusal bir yol izlemeyen bütün yönlerle esneyebilen bir doku olarak ifade

edilmiştir (Rifat, 2018:15).

Anlam, anlamlandırma ve anlamın üretilmesi gibi konuları kapsar. Anlam, B.B. Kaptan' a göre bir sözcüğün, düşüncenin, tasarımın ya da bir yapıtın verdiği, düşündürdüğüdür (2013: 94). Rifat' a göre ise, anlam bir göstergenin ya da göstergeler bütününe temsil ettiği algılanabilir kavram ya da kavramlar bütünü olarak ifade edilmiştir (2018: 17). Anlam, gündelik yaşam içinde her zaman açık seçik, doğrudan kavranabilen, kolayca görülebilen ve tartışmaya kapalı bir olgu olmayabilir. Kimi zaman örtük, satır arası-nda varlık gösteren zor duyumsanabilen bir yapıda da olabilmektedir. İnsan, bulunduğu sosyal çevreye anlamı yükleyen, onu gizleyen aynı zamanda onu çözümleyen ve açığa çıkarandır. Parsa ve Parsa'nın belirttiği gibi yaşamsal deneyimler ve dış dünyadaki gösterge sistemleri bireyde bir kavrama ve idrak ile sonuçlanır ve bu noktada birey olguya ilişkin karşıtlıkları algılar ve anlama ulaşır (2004: 81). Anlam ise, gerektiğinde bellekten yine yeniden çağırılarak kullanılan bir kavrama dönüşür. Anlam bireyin bu yorumlama sürecinin bir ürünüdür. O halde anlamlandırma konusu süjeye bağımlıdır. Eco'ya göre de süje nesne için can alıcı bir değere sahiptir. Her sanat yapıtının tamamlanmış ve “kapalı” bir biçime sahip olduğunu ifade eden Eco, o biricik tekilliğin asla bozulmaksızın farklı yollarla yorumlanabilmesiyle ‘açık’ bir yapıt olarak varlık gösterdiğini belirtir (Eco, 1992: 13). Böylece yorum, kişi ile tasarım arasındaki ‘yeniden anlamlandırılma’ sürecine işaret eder. Süje, anlamlandırma sürecinin biricik öznesidir. Süjeden bağımsız bir anlama, bir yorumlama süreci söz konusu olamamaktadır. Tasarımın anlamlandırılması da bu nedenle bireyin sürece dahil olduğu noktada başlamaktadır. Tasarım ancak insanla (tasarımcı ve/veya kullanıcı) kesiştiği noktada bir anlam ifade edebilir. Rifat için süje ‘homo semioticus’ yani ‘anlamlandırıcı insan’ şeklinde tanımlamıştır (2018: 17).

Berger'e göre iletişim kurmak çoğu zaman görme ve görülme eylemini gerçekleştirme gayreti olarak açıklanmıştır (2018: 9). Görme duyusunun diğer duylardan daha etkin bir gücü olduğu inancı görsel kültür endüstrisine temel dayanaaktır denilebilir. Görsel üretimin her an yeniden üretimle yeni içerikler sunduğu ve gündelik yaşantıyı incelenmeye değer göstergelerle çevrelediği ortadadır. “Görsel kültür, içinde görsel olan görülebilen, işlevsel ve iletişimsel bir amacı olan şeydir” (Erinç, 2013: 120). Barthes' e göre “Nesne görülmeyi bekleyen şeydir; düşünen özneye göre düşünülen şeydir” (Barthes 1993'den akt. Bali, 2020: 227). Bali'ye göre de, nesnelere insanların etrafında devinen ve insanlar tarafından anlam yüklendikçe varlıklarını sürdüren, bireyleri uzlaştıran, ortak kanal açan ve anlaşılabilmenin özünü sağlayan birer dil olarak ifade edilmiştir (2020: 227). O halde fiziksel olarak görsel boyutta tasarlanan ya da doğal çevrede var olan herhangi bir şeyin, planlanmamış bile olsa, bulunduğu çevre ve zaman için bir mesaj içerdiği başka bir deyişle anlam üreticisi olduğu söylenebilir.

Göstergebilim alanı 1960'lerden bu yana öncelikle dilbilim sesbilim alanlarında olmak üzere biçimsel analizlerin yanı sıra örtük anlamların keşfedilmesine yönelik çalışmalar ortaya koymuştur. Bu çalışmalar zamanla dilbilim dışında edebiyat, müzik, sinema, moda, reklamcılık, tasarım ve mimarlık gibi pek çok disiplinin de göstergebilimle ilişkilmesine yol açmıştır. Böylelikle gündelik yaşam daha analiz edilebilir olmuştur. Örneğin bir reklamda kullanılan nesnenin, o reklam içinde verilmek istenen mesaja nasıl katkı sağlayacağı düşünülebilir, aynı şekilde bir moda eğiliminin toplumda aslında hangi mesajı vurgulamak istediği irdelenebilir olmuştur. Benzer şekilde bir mimari yapının dönemine hangi fikri ya da fikirler sistemini dayatmak istediği başka deyişle insanı hangi yaşam stiline yönlendirmek istediği, insanı ne tür düşüncelere sürükleyebileceği tartışmaya açık hale gelebilmiştir. "Göstergebilimin bilinen amacı kendisine sunulan nesnenin anlamlarını belirlemek ya da burada anlamlandırmanın nasıl oluştuğunu dizgeli bir biçimde çözümlemektir" (Sığırcı, 2020: 20). Örtük anlamların etrafında dolaşan bu bilim alanının kendine ait bir üstdil geliştirmiş olması, onu, incelediği alanın dilinden (konudil) ayırır ve çalışmayı dilin yanlıgılarından kurtarır ve böylece analizi güvenli bir zeminde tartışmayı olanaklı kılar. Ayrıca konudil-üstdil ayrımı tarafsız bir bilimsellik sağlaması açısından göstergebilime yöntemli bir bakış sağlamaktadır. Konudil bir tiyatro oyunu, bir reklam metni, içmimari bir tasarım vb olarak bir üstdil aracılığı ile incelenecek konuyu ifade eder. O halde bir mekânın dilinin (mimari öğeler burada konudil olur) bir üstdil aracılığı ile analiz edilebilir olması mekân tasarımı alanında farklı ve yöntemli bir çözümleme sunan sistemli bir mekân okumasına olanak tanıyabilmektedir.

Eco, içinde bulunduğumuz dönemin, formları hızla aşındırdığını ifade etmiştir (2019: 41). Yaşamın gündelik pratikleri, görsel tüketimin ivmelenmesine katkı sağlayarak devam etmektedir. Hızla tüketime giren plastik değer, kendine yeni bir form bularak tekrar tekrar tüketim nesnesine de dönüşebilmektedir. Bu bakışla, iç mekân üretimi yalnızca form ve plastik değerleri ile eleştirileri göğüsleyen ve anlamdan uzak bir tasarım alanı olarak düşünülemeyecektir. İnsana ve yaşantıya değer katan bu yaşam alanlarının zamanla birlikte bir anlam ifadesi taşıdığı gözden kaçırılmamalıdır. O halde bağlam içeriğine bağlıdır. Toplumsal değişimin hızı, formların içini boşaltmakta ve plastik değerlerin durmaksızın yeniden üretilmesini körüklemektedir. Öyle ki, eski mesajı bugün tersine çevirebilme olanağı bile sunabilmektedir bir başka deyişle metinlerarasılık¹ kavramından da beslenmektedir. Bu kavram, bir yapıtın (metnin) anlamının bir başka yapıt (metin) ile yeniden düşünülmesi olarak özetlenebilmektedir. Böylece her yeni anlamlandırma girişimi bir önceki anlamı da yeniden gündeme getirerek tarihsel ve kültürel bir

¹ Metinlerin öncelleri ile kurdukları türlü ilişkilerle var oldukları düşüncesi üzerine temellenen metinlerarasılık; alt ve ana metinler arasındaki ilişkiler ağının keşfi ve bu ilişkilerin anlamlandırılmasıyla ilgilidir. Metinlerarasılık, yalnızca edebiyatta değil mimari alanında da kullanılan bir kavramdır (Büyükçam ve Zorlu, 2020: 154).

katmanlaşma ile bir derinlik oluşmasını sağlamakta yaşama yeni sorgulamalar ve değerler katmaktadır. Eco, kültürün temelde iletişim olduğunu varsayar (2019:17). Tüketim endüstrisi iletişimin gücünü, görsel kültürü yönetmek için kullanırken günlük yaşantıya da büyük ölçüde yön vermektedir. İncelenen her ne ise, bugün için kitsch bile olsa, o kitsch olma değeri de anlam boyutunda önem taşımakta ve bir başka zaman için başka bir değere dönüşme potansiyelini içinde barındırmaktadır.

Anlam bir ilişkiler ağıyla kuruludur ve anlam bir eklemleştirmedir ve bu ilişkiler ağına ancak tutarlı bir yöntemle yaklaşıldığında çözümlenebilir. Mekân çerçevesinde bakılırsa, mekânı oluşturan ilişkiler ağının da kendi içinde bir anlamsal eklemleştirmede olduğu söylenebilir. Mekân, içine aldığı ilişkisellikleri kullanıcısıyla kesiştiren ve zamanda anlamsal izler bırakan bir iletişim aracı olarak görülmelidir. Ayrıca mekânın bağlamsal değerleri de birer anlam kodu olarak işlenmelidir. O halde içinde bulunulan zaman ve yer anlamın üretilmesinde bağlamsal bir parametre iken, bireyin birikimi ve farkındalığı da bu anlamlandırma sürecinde kişisel deneyim adı altında başka bir parametre olarak varlık göstermektedir. Anlam, zaman içerisinde değişim, dönüşüm, yıkım ve yeniden yapıma maruz kalabilmektedir. Mekanlar için de durum aynıdır, kazandıkları anlam zamanla ortadan kalkabilir, değişim ya da dönüşüm geçirebilir. Mekanlar kişide estetik deneyim yoluyla izler bırakmaktadır. Bu izler kişinin yaşantısına, entelektüel birikimine, varoluşsal özelliklerine göre çeşitli çağrışımlar sağlayan iletiler olarak düşünülebilir. Estetik deneyim kişiden kişiye değişebileceği gibi zamanla gelişmesi de söz konusudur.

Mekâna bir tasarım sorunu olarak yaklaşıldığında, tasarımcının kullanıcı profiline göre iletiyi mekâna giydirebileceği ya da gizleyebileceğini söylemek olanaklıdır. Başka bir söylemle, anlamın mekâna tasarım yoluyla kodlandığı düşünülebilir. İletiler, insanı uyandırır algılarını açar, tutum ve davranışlarını sorgulatabilir hatta şekillendirebilir. Bu iletilerin taşıdığı açık ya da örtük anlamlar kullanıcı ile mekân arasındaki iletişimin başarısı oranında algılanır ve özümsebilir. İçmimarlık alanına bu açıdan bakıldığında, anlam üreticisi olarak tasarımcı mekâna yüklediği iletiler yoluyla insan yaşamına değer katılmakta, kişiyi mekânın deneyimlenmesi yoluyla dönüştürebilmektedir. Bu aynı zamanda bir iletişim başarısı ve gücüdür. Mekân tasarımında alınan kararların, her bir ögenin, her bir detayın da bir anlam birimi bir gösterge olduğu düşünülmelidir. Göstergibilimin bu noktada kendi üst dili ile bir çözümlenebilir sunabilir olması, mekân tasarımı alanında görsel tasarımın örtük mesajlarını, gizli iletilerini bunların anlamını ve nasıl kurgulandığını keşfetmek adına içmimarlık disiplini için önemsenmelidir.

3. GÖSTERGEBİLİMSEL MEKÂN ANALİZİ

Göstergebilimsel çözümlerler, yaşanan dünyayı tanımak adına önemli çıkarımlar ortaya koyar. Anlamlandırma, çağdaş toplumun kendini geliştirmesi için de önemli bir olgudur. Anlamaların değişim ve dönüşümü toplumlarında değişim ve dönüşümünün işaretçileri olarak düşünülebilir. Mimarlık ve iç mimarlık disiplinleri içinde göstergebilim, yapı ve tasarımların çeşitli biçimlerde yaklaşımla okunabilmesine; içinde varlık gösterdikleri ilişkilerin gözlemlenerek çözümlenebilmesine, zamanla dönüştükleri durumun yeniden anlamlandırılabilmesine olanak sağlayarak bilginin katmanlaşmasına genişlemesine yöntemli bir yaklaşım sunar.

“Göstergebilim kuramının amacı, gösterge dizgelerini ‘tek’ anlama bağlamak olmadığı gibi ‘yakıştırma’ anlamlar ortaya çıkarmak da değildir. Bu kuramın amacı, bir anlamlı bütünü kim oluşturmuş bu sorunun yanıtını aramak da değildir. Göstergebilim kuramı, bir anlamlı bütünü sözelimi bir yazınsal ya da bilimsel söylem, bir görüntü, bir mimarlık yapısı, bir tiyatro gösterisi, bir müzik yapısı, vb. hangi anlamsal katmanlardan oluşuyor, bunu bir üst dil aracılığıyla dizgeleştirerek sunmayı amaçlar” (Rifat, 2018: 91).

“Uzamlarla birlikte oluş(turul)an kodların çözümlenmesi, günümüzün önemli disiplinlerinden biri olan göstergebilim çerçevesinde de gerçekleştirilmektedir” (Sağlam, 2017: 2879). Mekân analizi için göstergebilime başvurmak, tasarımcının mekânı nasıl bir iletiler ağıyla donattığını ve mekânı deneyimleyecek kişiye neler vadettiğini anlamak için etkili ve sistematik bir çözümlenme sunabilir. Mekân içinde yer alan donatılar ve mekânın kendisinde var olan özellikler (bağlamsal özellikler) her biri bir anlamsal değere sahiptir ve bir arada yorumlandığında bambaşka anlamlar, iletiler ortaya çıkabilir. Bu anlamlandırma sürecinde süjenin etkin olduğu bir önceki bölümde açıklamıştır. Öyleyse, mekânın anlamından söz etmek için ‘tasarımcı’ ve ‘kullanıcı’dan söz etmek gereklidir. Tasarımcı mekânın anlamını tasarım kararlarıyla kodlayan iken, kullanıcı ise bu kodları çözen ve/veya yeni kodlar üreterek anlam oluşumuna sürekli katkı sağlayan süje olarak düşünülebilir. Çağdaş göstergebilim alanında önemli çalışmaları olan Roland Barthes metnin anlamı açısından yazar ve okuru eş değerde görmektedir. Anlamın, toplumsal bilinç boyutunda hem yazarın hem de okurun kültürel atmosferinde var olduğu düşünülmektedir. Öyle ki, metnin başında okurun olduğu ve yazarın öldüğü ifade edilirken metnin anlamını okurun yeniden ürettiği vurgulanmıştır (Bircan, 2015: 39). Bu fikir görsel alana uyarlandığında, tasarımcı ile kullanıcı anlam üretmek için birlikte çalışan anlam üreticileri olarak görülebilir. Çoğu zaman kullanıcı mekânın anlamını yeniden ve daima üretene dönüşebilmektedir. Mekânın göstergebilimsel analizi mekânın anlatısını ve içeriğini ortaya çıkarmaya yarar; böylelikle kullanıcısı ile nasıl bağ kurduğuna ilişkin çıkarımlar yapmayı da sağlayabilmektedir. Anlamın süjeyle olan ilişkisi Rifat’ın ‘homosemioticus’ söylemindeki haliyle ‘anlamlandırılan insan’ olarak değerlendirildiğinde

ya da Eco'nun açık yapıt söyleminde alıcıyı konumlandığı noktadan bakıldığında, mekânın anlamı da kullanıcısı ile kurduğu iletişimden ve etkileşimden bağımsız düşünülmemelidir.

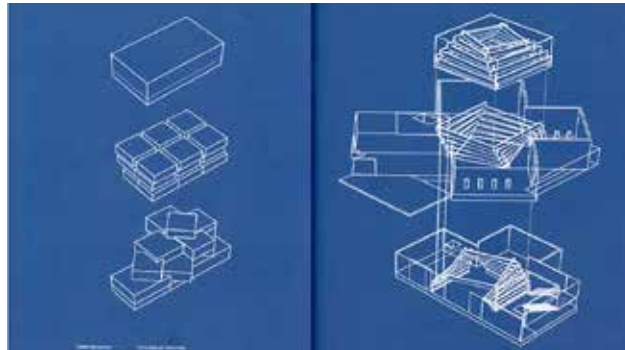
Kullanıcının mekânda var olan (bağlamsal) değerleri algılaması, zamana göre yeniden o mekâna anlam yüklemesi ya da yüklediği anlamı yıkması, dönüştürmesi, yeniden yapılandırması olasıdır. O halde konu mekân ve kullanıcı ilişkisinin en temelini inmeyi gerekli kılmaktadır. Bu temel, 'işlev'e odaklanmaktır. Mekânın göstergebilim (semiyotik) açıdan ifadesini incelemek için ise konuya görsel iletişim kanalından yaklaşmak gerekmektedir. Mekânı görsel iletişim arayüzü olarak değerlendirmek kullanıcı ile ilişkiyi kavramak açısından önemlidir. Kaptan'a göre görsel iletişimde kullanılan göstergeler, göstergebilimsel açıdan üç yaklaşımla incelenebilir: (1) sentaktik (imgedizimsel) yaklaşım, (2) semantik (anlam bilimsel) yaklaşım, (3) pragmatik (edimbilimsel) yaklaşım" (2017: 117). Sentaktik yaklaşım, anlatıma yani biçime ilişkindir. Tasarımın biçim olarak nasıl kurgulandığını, biçimi oluşturan öğeleri ve bu öğelerin dizilimiyle ilgili incelemeleri kapsamaktadır. Semantik yaklaşım, biçimin içeriğine ilişkindir. Yani içeriği oluşturan öğelerin incelenmesini kapsar. Bir diğer yaklaşım olan pragmatik yaklaşım ise biçime yüklenen bu içeriğin yararsal boyutunu incelemeyi kapsar. Bu tasarım nasıl bir yarar sağlamaktadır sorusuyla ilgilenir. Bu 3 yaklaşım ile mekân göstergebilimsel olarak çözümlenebilir. Buna ek olarak Barthes'in göstergebilim alanında düz anlam ve yan anlam söylemleri çağdaş göstergebilim uygulamaları için literatürde önemli bir yere sahiptir. "Düz anlam, göstergeler karşısında zihinlerin ortak oluşturduğu çıkarımlar-temsiller, yan anlam ise göstergenin nasıl temsil edildiğinin betimleyen anlam ve çağrışımlar olarak değerlendirmeye alınmıştır" (Gölbey, 2022: 218). En basit yaklaşımla, düz anlam ilk bakışta algılanan basit şekilde çözümlenen anlamı işaret ederken, yan anlam ise daha derin bir çözümleme süreci sonunda elde edilen anlamı ifade eder. "Barthes'a göre düz anlam, göstergenin neyi temsil ettiğini, yan anlam ise göstergenin nasıl temsil edildiğini konu edinir" (Bircan, 2015: 23). Düz anlam, ilk bakıldığında görünen olarak, kişiyi ilk yönlendirendir; ancak çözümleme eylemine girildiğinde yan anlamlar ile başka bir derinlik yakalanır. Barthes'e göre, bireyler yan anlam oluşumunda kişisel olarak etkin değildir; yan anlamı meydana getiren kültürel ve toplumsal yaşam içinde anlam barındıran mitlerdir. (Güngör, 2020: 25). Herhangi bir unsurun akla gelen ilk anlamı düz anlamı temsil ederken, ilk anlam dışında bağlama ve ilişkilere dayalı oluşan başka anlamlar yan anlam kapsamına girmektedir (Rifat, 2019: 38). Örneğin, anahtar bir edebi metinde ilk akla gelen somut anlamı dışında bir durumun çözümü anlamında da kullanılabilir.

"Göstergebilimin inceleme yöntemi nesnesini kendi kendisi için ve kendi kendisi içinde ele almayı amaçlar. Bir alan için geçerli olan inceleme yöntemi başka bir alan için

bütünüyle geçerli olmaz” (Sığırıcı, 2020: 13). Bu nedenle bu çalışmada, mekânın bir iletişim arayüzü olduğu kabulü ile görsel iletişime dayalı alanlarda kullanılması önerilen (Kaptan, 2017: 117) sentaktik, semantik ve pragmatik yaklaşımların yanı sıra Hjelmslev, Barthes ve Greimas gibi göstergebilimcilerin çalışmalarında geliştirdiği düz anlam-yan anlam yaklaşımı da devreye alınarak mekânın anlatı dilini ve kurgusunu çözümlenmeye olanak tanıyacak detaylı ve kapsayıcı bir mekansal analiz yöntemi kullanmak uygun bulunmuştur.

4. OMM'YE GÖSTERGEBİLİMSEL YAKLAŞMAK

Unesco Dünya Kültür Mirası Geçici Listesi'nde yer alan Odunpazarı bölgesi Eskişehir'de bulunan önemli ve tarihi bir yerleşimdir. Şehrin kimliğinin, bu bölgenin geçmişinden değerler taşıdığı bilinmektedir. Polimeks İnşaat'ın yapımını üstlendiği ve Kengo Kuma and Associates'in (KCAA) de tasarımını üstelendiği Odunpazarı Modern Müzesi (OMM) yapısı yaklaşık 4500 metrekarelik bir alana yayılmıştır. 2019 yılında açılan OMM, içerisinde kalıcı koleksiyon ve süreli sergiler için sergileme alanları, atölye alanları, yeni medya sanatı için düşünülmüş alanlar, kafe, müze satış alanı, ofisler, ıslak hacimler ve teknik hacimler barındırmaktadır. Kengo Kuma ve Yuki Ikeguchi'nin tasarımda odaklandığı 4 ögenin geometri, ışık, kümelenme ve ahşap olduğu ifade edilmiştir (Erkara, 2019: 16). 2019 yılında KCAA tarafından OMM kitabı için hazırlanan mimari eskizlerde (Görsel 1) de ifade edilen bu öğelerin tasarımın odak noktası oldukları açıkça görülmektedir. Birinci öge olan geometri için tasarımcı, basit geometrik formları karmaşık bir şekilde düzenleyerek bir hacme ulaşıırken; ikinci öge olan ışık için ise, mekânın nitelikli bir aydınlığa sahip olması için açıklıkları kullanmıştır. Kümelenme olarak ifade edilen bir diğer odak ögesinde ise, Odunpazarı evlerinden ilham alan bir yaklaşımla doğrusal bir hizalanmaya sahip olmayan öbekleşmeler kurgulandığı görülmüştür.



Görsel 1. Kengo Kumaya ait mimari eskizler (Erkara, 2022).

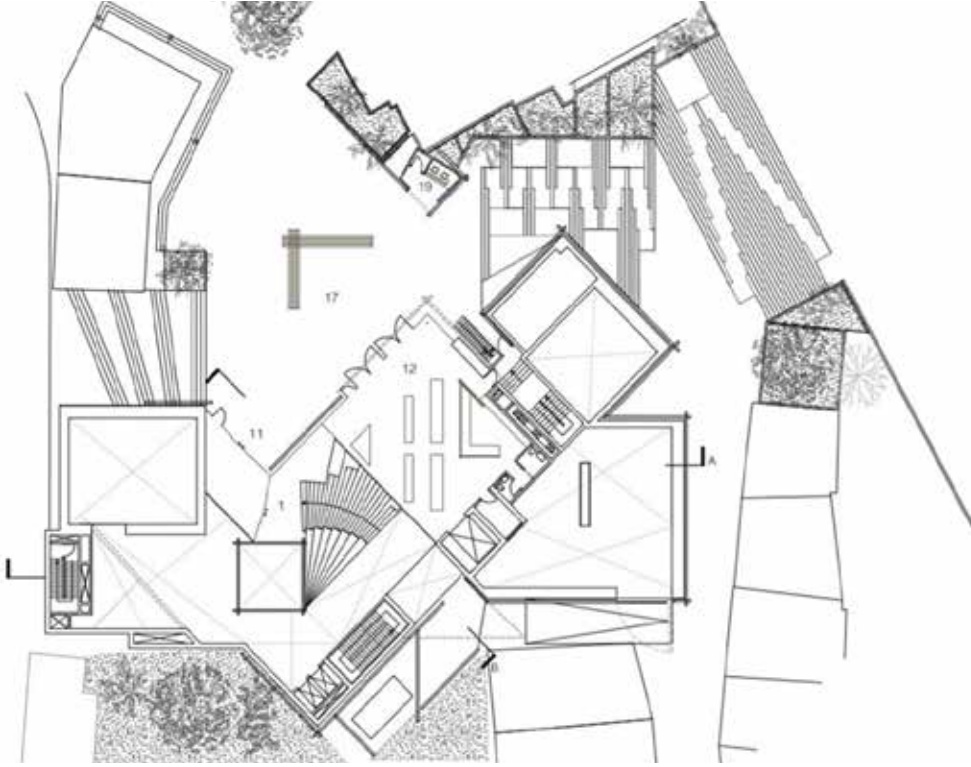
Son olarak da ahşap ögesi için, tasarımcının kendi coğrafyasındaki geleneksel japon ahşap yapı sistemlerine atıf yaptığı söylenebilirken; yanı sıra bu ahşap kullanımının geleneksel Odunpazarı evlerinin ahşap hatıllarına da göndermek yaptığı düşünülebilir. Bu öğelerin tarihi Odunpazarı konumundan yola çıkılarak o bölgenin görsel bir ifadesi, hikayesi olarak da algılanması olanaklıdır. Müzenin bulunduğu yerle ilişkisinin projenin temel dinamiği olduğu açıktır. Bu bölgenin tarihte kereste pazarı olması durumunun tasarımı etkilediği bulgulanmıştır. Masif ahşap blokların üst üste atılarak kümelendiği bu mimari tasarımın bölgenin geçmişine bir atıf niteliğin taşıdığı ve kent belleği unsuru olarak çalıştığı görülmüştür. Erkar'a'nın da belirttiği gibi müze sadece ziyaretçileri için değil bütünde kent halkıyla bağ kurmayı hedeflemiş bir yapıdır (Erkara, 2019: 14). Eşitlikçi bir mimari ile cephe hiyerarşisi ya da iç mekân hiyerarşisi gözetmeksizin binanın insan üzerinde bir baskı kurma çabası yoktur. Ön cephe, arka cephe tasarım değeri açısından öncelik konusunda ayrılmadan tasarlanırken, iç mekânlarda belirli bir hiyerarşiye dayanmayan tavan yüksekliğindeki farklılıkları kullanılmış, cephedeki kurgu iç mekândaki ilişkilere de yansıtılmıştır. “Doğa ile mimariyi, ‘bina’ ve bulunduğu ‘lokasyon’ arasında güçlü bir bağ kurulmasını sağlayacak şekilde harmanlamak” fikriyle yola çıkan ünlü Japon mimarlar Kengo Kuma ve Yuki Ikeguchi'nin OMM-Odunpazarı Modern Müze binasını tarihi semtin dokusuna uyarlama konusunda azami gayreti sarf ettikleri ifade edilmiştir (http 1). Yapının mimari tasarımının dikkat çekici olmasına karşın bu çalışmanın kapsamı, yapının daha az konuşulan iç mekânına ilişkin öğelerin göstergebilimsel açıdan analiz edilmesi konusudur. Yapılan analizde sentaktik, semantik ve pragmatik yaklaşımlarla ve bunların içerisinde düz anlam- yan anlam incelemeleri yapılarak bulgular ortaya konmuştur.

4.1. Sentaktik (imgedizimsel) Yaklaşımla Analiz

İmgedizim, görsel tasarım alanları için anlatının oluşturulmasındaki ön koşulu temsil etmektedir. “Göstergelerin birleşik göstergeler oluşturmak için nasıl bir araya getirildikleri ve öteki gösterenlerle olan diziliş ilişkilerini araştırmaktadır” (Sayın, 2007: 1018). Biçimsel kararlar, biçimlerin dizimsel bir aradallığının nasıl kurgulandığı gibi konular bu alanda analiz edilir. Biçimin, içerik için ön hazırlık yapması olarak da düşünülebilir. Umberto Eco, sentaktik mimari şifreler diye bahsettiği bu imgedizimsel yapılar için şöyle der: “Bu şifrelerde ne işleve ne de belli bir mekâna gönderme vardır, burada yalnızca yapısal bir matematik söz konusudur. Bunlar mekânın tanınabilmesi için gerekli önkoşullardır” (2019: 51). Bu durumda OMM'un sentaktik boyuttaki mekân analizi iç mekânı biçimsel olarak oluşturan tasarım kararlarıyla ilgilidir. Plan düzlemini oluşturan geometriler, hacmin oluşmasında etkisi olan düşey elemanların biçimleri ve birleşme şekilleri, mekânları tanımlayan düşey ve yatay bölümlenmeler analizin bu aşamasında

yer alır. OMM'un yerleşim planlarına bakarak verilen biçimsel kararların imgedizimsel analizi yapılabilir.

Birinci kat planında (Görsel 2) köşeli formların farklı açılarla birleşiminden bir yerleşim planına gidildiği görülmektedir. Giriş ve lobi dönel formdaki farklı genişlikteki basamaklarla dolaşım alanına bağlanmıştır. Yapının, köşeli prizmaların kaydırılarak çok yönelimli açılara sahip cephe yüzeyleri ile oluşturulması iç mekandaki bölümlenmeleri etkilemiştir. Çatı katına kadar uzanan 'feature hall' yani vurgulanmış alan olarak adlandırılan kare prizmatik galeri yapısı (Görsel 3) iç mekânda tüm katları birbirine düşeyde aksta bağlayan kilit bir öge olmuştur.



Görsel 2. OMM' a ait birinci kat planı (Kengo Kuma and Associates, 2022).

Binanın yapımında kullanılan ahşap geçme detayları da yine cephede kullanılan detaylara benzerdir. Mekânın giriş lobisine bağlanan dönel form merdiven alanı (yalnızca kat arası düşey taşıma ögesi değil geçiş antresi olarak da belirtilmelidir) dışında dairesel forma çağrışım yapan herhangi bir form yoktur. Katları, kapalı merdiven kovası ile birbirine bağlayan diğer düşey dolaşım alanı da yine köşeli duvarlara hapsedilmiş bir alanda delikli paslanmaz metal malzemeden üretilmiş bir düşey bölücü eleman olarak

yerleştirilmiştir. Görsel 2 'de görüleceği gibi planda dairesel vurgunun tek bir noktada yapıldığı ve bunun da kare prizmatik şekilde yükselen tepe penceresine açıldığı görülmektedir. Ahşap kare prizmatik kütüklerin kare planlı bir boşluk olacak şekilde üst üste konulması ile elde edilen galeri kütlesi odak olarak tasarlanmıştır (Görsel 3). Bu ilişkinin anlamsal boyutu semantik analizde aktarılacaktır. Müzenin mekanları arasında farklı açılarla yerleşen keskin okunan yüzeylerle karşılaşıldığı görülmektedir. Malzeme seçimleri ise, modern müzelerde yoğunlukla tercih edilen rafine imajı sağlayabilecek (ki bu imaj söylemi anlama ilişkindir) beyaz duvarlar ahşap zemin ve ahşap detaylar şekilde kurgulanmıştır (Görsel 4).



Görsel 3. Tepe penceresi ve kare prizmatik kütle (Yazarın kişisel arşivinden, 2021).

Müze ait ofisler ve yapıt giriş gibi teknik alanlar beyaz duvarlara gizlenmiştir. Bazı sergi alanlarında kullanılan oturma birimleri de çam ağacından üretilmiş ve yapının tümündeki tasarım tekrarlanmıştır. Semantik analiz bölümünde bu imgedizimin nasıl bir anlam içerdiği açıklanacaktır.



a)

b)

Görsel 4. a) OMM'a ait iç mekânda malzeme form görüntüsü, b) OMM'a ait iç mekânda malzeme ve doku görüntüsü (Yazarın kişisel arşivinden, 2021).

4.2. Semantik (anlam bilimsel) Yaklaşımla Analiz

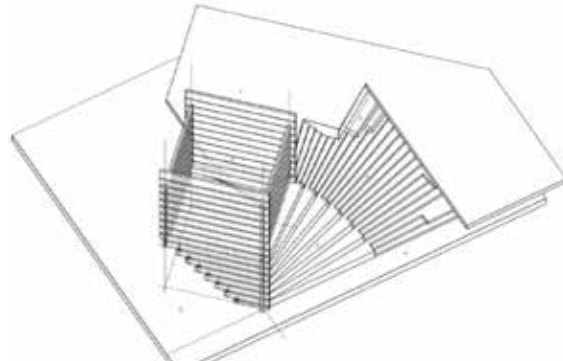
Semantik yaklaşım analizin içerik kısmına ilişkindir. “Anlambilimsel (semantik) yaklaşımda, gösteren ile belirttiği şey arasındaki anlamsal ilişki incelenmektedir” (Sayın, 2007). OMM’un imgedizimsel oluşumundan yola çıkarak iç mekânda yapıtların algılanmasının önüne geçecek hiçbir yaklaşım sergilenmediği saptanmıştır. Dünyaca ünlü modern müze yapılarının çoğunda kullanılan rafine ve kararlı bir imaj okunmaktadır. Bu okuma elbette kullanıcının bellekten çağırıldığı estetik deneyimin ürünüdür. Tasarımcı burada kullanıcının (süje) müze ile anlamsal boyutta ilk izlenim iletişimini kurgulamış olur. O halde beyaz renk seçimi, masif ahşap malzeme ve birleşim detayları biçimsel kararlar (dizimsel) göstergeler olurken sade ve modern imaj anlamsal bir tasarım kararı olarak içerik boyutunda ‘gösterilen’ durumuna karşılık gelecektir. Gösteren (anlatım), gösterenin duyumsanabilir boyutunu içermektedir.



Görsel 5. OMM giriş kat sergi salonu (Yazarın arşivinden.)

Yapının kütesinin iç mekanların kurgusuna kattığı değer açıktır. Bu durum giriş katta yer alan sergi alanının duvar tavan birleşimlerinde ve hacmin farklı geometrileri buluşturmasından okunabilmektedir (Görsel 5). Tasarımcıların bu durumu Odunpazarı’nın sokak dokusuna ve kimliğine gönderme yaparak tasarladığı bilinmektedir. Malzeme seçimi de yer ile ilişki kuran bir başka tasarım kararıdır. O halde, düşey mekân bölücülerinin (iç duvarların) gösteren olduğu durumda, gösterilen ise o çevreye özgü tipik Odunpazarı sokak kurgusudur. Burada düz anlam ve yan anlamdan söz edilmektedir. Düşey öğeler hacmi bölerek tanımlı mekânlar oluştururken (fiziksel içerik), kurgunun Odunpazarı’na ilişkin ara sokak oluşumlarını (sembolik içerik) yan anlamladığı söylenebilir. Bu yüzden müzenin mekân anlatısının statik bir müze gezinti akışı önermediği saptanmıştır. Burada ara sokaklarda kaybolma kurgusu, çıkmaz sokak aralarına çağırışım yapabilecek

medya sanatı alanlarında kullanıcıya anlık çarpıcı bir duygu yaşatacak mekânsal deneyimler olarak okunabilir. Bölgenin 'kereste pazarı' geçmişini, cephede masif dikdörtgen bloklar olarak imlemek de yine bir başka anlamsal çözümlenme olarak ifade edilebilir. Üst üste yığılmış kereste kütesini, özenle ahşap birleşimlere gizlenen düzenli bir masif yığıntı olarak okumak olasıdır. Ayrıca çok yönelimli cepheye sahip olan OMM'un bu özelliği, içerideki atmosfere katkı sağlarken, pencere açıklıklarının (cam düşey cephe yüzeylerinin) modern sanat yapıtlarını tarihi Odunpazarı arka planında okutması da kullanıcının estetik deneyimini zenginleştirmektedir. Böylelikle modern yapıtla ilgili 'açık yapıt' kavramına dayanacak şekilde süje olarak yeni anlamlar üretmek için zemin hazırlandığı saptanmıştır. Modern sanat yapıtını, geleneksel ve yıpranmış bir doku arka planında görmek, kişiyi yeni anlamlar oluşturmaya itebilecektir. Bu bakışla, yapıtın kendi içinde barındırdığı anlamının dışında iç mekânın ona eklediği yeni anlamlar önerdiği görülmektedir. Bu gibi çarpıcı tasarım kararları OMM'un kullanıcı ile mekân arasında anlam üretimine ilişkin özgün bir iletişim geliştirmesine olanak sağlamaktadır. İmgedizimsel aşamada biçimsel vurgunun kare prizmatik kütlede (atrium) olduğu anlatılmıştır. Bu kütle, müzenin giriş lobisini ana galeriye dairesel bir hareketle, dönel merdiven basamaklar ile bağlar (Görsel 6). Burada dikdörtgen prizmaların kayarak ve üst üste gelerek oluşturduğu biçim merdiveni düz anlamlarken, yani temelde anlam olarak kotlar arası geçiş sağlayan düşey dolaşım ögesi; merdivenin tasarımsal özelliği olan farklı genişlikteki basamaklar ise başka kullanım anlamlarını yani yan anlamları doğurmuştur. Kullanıcı, burada yalnızca bir kottan diğerine geçiş yapmaz, amfi düzeni çağrışımı ile oturma eylemine yönlendirilebilir.



Görsel 6. OMM giriş kat sergi salonu (Yazarın kişisel arşivinden, 2021).

Görsel 7. Atriuma ait aksonometrik çizim (Kengo Kuma and Associates, 2022).

Plandan okunabileceği gibi, bu merdiven alanının kare prizmatik kütlelerin köşesini merkez olarak yerleşmesi simgesel bir anlam ile çağrışım yapmaktadır (Görsel 6 ve 7). Bu anlam temel geometrik formların bilinen simgesel değerleri ile okunabilmektedir. Kadim

geleneksel öğretilerde de yer alan sembolik ifadelerle bakıldığında (Hindu, Babil ve Çin uygarlıkları vs.) dairenin göğü ve sonsuzluğu temsil ettiği (http 2) karenin ise, yerküreyi temsil ettiği belirtilmiştir (http 3). Bu noktada kare prizmatik kütlelerin köşesini merkez alan daire parçasından oluşmuş merdiven alanı yer ve gök ile ilişkiyi yan anlamlayarak çağrışım yapmıştır denilebilir.



Görsel 8. Atrium tepe penceresi ve dairesel formulu merdiven ilişkisi (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Kare prizmanın atrium olarak göğe yükselmesiyle kare formda bir tepe açıklığı (tepe penceresi) oluşturulmuştur (Görsel 8). Dairesel formulu merdiven alanının ise, toprakta iz düşüm göstermesi göğün toprakla (yerküre) buluşması olarak okunabilecektir. Ancak bu okuma ve anlam üretimi elbette nihai bir gösterilene ulaştıramaz. Bunlar süjenin (tasarımcı ve kullanıcı) kişisel ve kültürel deneyimlerine yani bağlamsal verilere ilişkin anlamlandırmalar olduğundan başka bağlamsal veriler ışığında başka yan anlamların da söz konusu olabileceği düşünülmelidir. Görüldüğü gibi biçimler kullanıcı ile buluştuğunda anlam üretme süreci devamlılık kazanmakta ve anlam kendini eklemlenerek çoğaltabilmektedir.

4.3. Pragmatik (edimbilimsel) Yaklaşımla Analiz

Pragmatik yaklaşım yararsallığa ilişkindir. “Edimbilimsel (Pragmatics) yaklaşımda; gösterge ile ondan yararlananlar (hedef kitle/ alımlayıcılar) arasındaki ilişkiler incelenir” (Sayın, 2007: 1018). Bu çalışmada analiz edilen olgu mekân olduğu için burada edim ‘işlev’ olacaktır. İşlev, kullanıcıya mekânı anlamlandırma rolünü yükleyen olgudur. Kaplan’a göre iç mimarlık alanında işlev, bir iç mekânın amacını, kullanıcı gereksinimlerini ana çizgileriyle biçimlendiren, mekân içindeki devinimi, kullanım alanlarını donatımlarını belirleyen olgudur ve burada üç tip işlevden söz edilebilir (2013: 96). Bunlar (1) pratik işlev, (2) estetik işlev, (3) sembolik işlevdir.

“Pratik işlev: Mekân içindeki devinimi, kullanım alanlarını, donatılarının oranlarını, yerlerini ve biçimlerinin kurgulanmasını sağlayan işlevin niteliğidir.

Estetik işlev: Çoğunlukla, belirli bir duygunun oluşmasıyla sonlanacak olan, duygusal ve düşüncesele anlam yumağının iç mekânda kullanıcısı için kurgulanmasını sağlayan işlevin niteliğidir.

Sembolik İşlev: Mekân içinde kullanılan öğelerin belirli bir dönemi, belirli bir ideolojiyi, belirli bir düşünceyi, belirli bir moda akımını yansıtarak ve yarattığı alam bütünlüğüyle ilgili olguyu kullanıcılara aktaracak özellikleri sağlayan işlevin niteliğidir” (Kaptan, 2013:96).

Müzenin iç mekanlarının pratik işlevi mekânın dolaşımını, kullanım alanlarını (sergi alanları, ofisler, atölyeler, kafe, vestiyer, müze dükkânı, vb.) ilgilendiren nitelikteki eyleme dayalı işlevlerdir. Bu işlevler, fiziksel olarak mekânın vaadini yerine getirir. Pratik işlev biçimin kullanıcıya önerdiği en temel işlevdir. Sergi alanlarında yapıtları görmek, uzun süreli seyir ihtiyacı için oturma birimlerine oturmak, müze gezisi sırasında vestiyere kişisel eşyaları bırakmak, kafe ve dükkân alanında satın alma yapmak pratik işlevin kapsamına girmektedir. Müzenin fiziksel olarak kullanıcının temel gereksinimlerini karşılamasıyla ilgilidir. Merdivenin katlar arası geçiş için kullanılması biçiminin en temel işlevidir. Yanı sıra müzenin girişteki merdivenleri amfi düzeninde oturma ögesi olarak da kullanılmakta ikincil bir pratik işlev önerilmektedir. Müzenin katlarında yer yer düşey yüzey olarak görülen cam yüzeylerden sokağı görebilmek pratik işleve dahildir.



a)

b)

Görsel 9. a) *Yapıt ve Odunpazarı dokusu 1*, b) *Yapıt ve Odunpazarı dokusu 2* (Yazarın kişisel arşivinden).

Müze içindeki yapıtların geleneksel Odunpazarı evleriyle birlikte okunması yapıtın algılanmasında ve anlamlandırılmasında farklı duyguları tetiklemektedir (Görsel 9). Estetik işlevin konusu olarak yaklaşabileceğimiz bu durum mekân, kullanıcı ve yapıt arasında beklenmedik etkileşimlere de yol açabilecektir. Müzenin farklı medya türlerindeki yapıtlar için farklı yerleşimlere olanak verebilmesi de estetik işlev kapsamında, kullanıcı için

farklı mekânsal ve estetik deneyimler sunabilmektedir. Mekânın anlamlandırılmasında sembolik anlamların da rol alması nedeniyle sembolik işlev, semantik analiz aşamasında da etkili olmuştur. Yapı gerek formların kurgulanma şekli (kümelenme) olarak, gerekse malzeme kullanımı (ahşap) ile bölgenin kereste pazarı geçmişine çağrışım yaparak sembolik işlev kapsamında kent kimliğine ait bir kültürel bellek kodunu etkinleştirmektedir. Ayrıca seçilen malzemelerin duygusunu iç mekânda sembolik işlev kapsamında değerlendirmek de olasıdır. Örneğin, müzede gezinirken ahşap zeminden çıkan doğal sesler (gıcırta, tıkırtı vb.) masif ahşap malzemenin doğasını yalnızca görme duyusuyla değil, işitme ve dokunma ile de pekiştirmiş olurken süjude çok uyaranlı bir deneyime dönüşüp farklı çağrışımları da tetikleyebilmektedir. Böylelikle kullanıcı için sembolik anlam üretme ve özgün çağrışım yaratma gibi etkileri de söz konusu olabilmektedir.

SONUÇ

Göstergebilimsel yöntemle yapılan mekân analizi için seçilen OMM iç mimarisi sırasıyla sentaktik (biçimsel), semantik (anlamsal) ve pragmatik (yararsal) boyutlarla analiz edilmiştir. İncelediği alana ilişkin farklı çözümleme yaklaşımları önerebilen göstergebilimde, bir alana uygulanan analizin diğer bir alan için geçerli olamayacağı vurgulanmıştır. Burada temel prensip, göstergebilim literatürünün sistematüğini oluşturan konudil-üstdil yaklaşımını uygulayarak dilin yanılıgularına düşmeden konuyu kendi içinde ve kendi ile değerlendirebilmektir. Bu çalışma için mekân tasarımına ilişkin olan anlatılar konudil, bu anlatıları ve içeriği göstergebilimsel yaklaşımla inceleyen anlatılar ise üstdil olarak görülmüş, bu yolla değerlendirmeler temel prensip olarak kabul edilen sistemli zemine oturtulabilmiştir.

OMM'nin sentaktik analizinde bulgularan modern rafine müze imajında yalnızca kare prizmatik şekilde yükselen 'feature hall' odak noktası olarak mekân kullanıcılarına her kattan farklı perspektif sunmaktadır. Mimari tasarımın yer ile olan güçlü etkileşiminin tasarımcı için temel dinamik olduğu ve Odunpazarı evleri dokusunun OMM'nin cam yüzeylerinden iç mekanına sızdırılmasıyla müzenin özgün bir kimlik kazanması sağlandığı görülmektedir. Böylece Umberto Eco'nun 'açık yapıt' yaklaşımına zemin hazırlayan bir mekân deneyimi kurgulanabilmiştir. Süje eserleri müzenin bağlamsal verileri ile de algılayarak estetik deneyimini özgün çağrışımlar ile zenginleştirebilmektedir. Kereste pazarı geçmişi olan bu yerin masif blokların kümelenmesi ile modern şekilde ele alınmış olması müzenin zaman kavramını imlemesi olarak görülmüştür. Erdoğan ve Yıldız'a göre de mekân, içerisinde birçok tarihi işaretleri barındıran, zamanın deneyimlerini yansıtan mimari bir düzen sanatı olarak ifade edilmiştir (2018: 5).

Sonuç olarak, mekân analizinde göstergebilimsel yaklaşımın tasarımcı için, yüzeyin altındaki anlamları bulmak ve tasarımı amacına uygun kodlayabilmek adına derin bir bakış açısı kazandıracığı fikri bir örnek mekân analiziyle desteklenmiştir. Tasarımcının bir anlam üreticisi olduğu kabulüyle örnekte olduğu gibi bir yapının kabuğu ile çevresi, biçimi ile içeriği arasına örtük olarak yerleştirilen iletilerin varlığı ortaya konmuştur. Anlam, zamanla değişimler dönüşümler yaşayabilen canlı bir olgu olarak vurgulanırken, tasarım alanında yapılacak bu gibi analizler için anlamın her zaman katmanlaşma eğiliminde olduğu da açıkça ifade edilmiştir. Bu katmanlaşmanın anlam üzerine üretilen yeni anlam, söylem üzerine yeniden üretilen söylem şeklinde zamanla zenginleşerek katmanlaşması olasılığı ile oluşacak metinlerarası birikimin, mekân tasarım alanında literatüre farklı okumalar ve analizler sunarak katkı sağlaması hedeflenmelidir.

KAYNAKLAR

- Bali, M. (2020), 'Kamusal Mekânın Göstergebilim Bağlamında İncelenmesi', *Kültür Araştırmaları Dergisi*, Sayı 6, 225-242.
- Barthes, R. (1979), *Göstergebilim İlkeleri*, (Çev. B. Vardar, M. Rıfat), İstanbul: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Barthes, R. (2016), *Göstergebilimsel Serüven*, (Çev. M. Rıfat, S. Rıfat), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, J. (2018), *Görme Biçimleri*, (Çev. Y. Salman), İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve Göstergebilim, *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 13(26), 17-41.
- Eco, U. (1992) *Açık Yapıt*, İstanbul: Kabalıcı.
- Eco, U. (2019) *Mimarlık Göstergebilimi*, İstanbul: Daimon Yayınları.
- Erdoğan, E., Yıldız, Z. (2018) Zaman ve Mekân Kavramları Arasındaki Paradoksal İlişkinin "Bulut Atlası" Filmi Üzerinden Okunması, *Middle East Technical University Journal of Architecture*, 2018/1 35(1), 1-25.
- Eriñç, S. M. (2004). *Sanatın Boyutları*, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Eriñç, S. M. (2013). *Sanat Sosyolojisine Giriş*, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Erkara, B. (2019). *Odunpazarı Modern Müze*, İstanbul: Mas Matbaacılık.
- Erkman, F. (1987). *Göstergebilime Giriş*, İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Eskandani, H. O. (2020). *Peyzaj Mimarlığı İle İlişkili Göstergelerin Doğu Ve Batı Kültüründe Peyzaj Tasarımı Üzerine Etkisi*. (Yayımlanmış Doktora Tezi).
- Faiz Büyükçam, S. ve Zorlu, T. (2020). Mimarlık ve Metinlerarasılık: Kasımpaşa Tuz Ambarı'nda Metinlerarası İzler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10(1), 154-172. DOI: 10.20488/sanattasarim.830791
- Guiraud, P. (2016), *Göstergebilim*, (Çev. M. Yalçın), Ankara: İmge Kitapevi
- Güngör, N. (2020), *İletişim, Kuramlar ve Yaklaşımlar* (5. Basım), Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Gölbey G., A. (2022) Peyzaj mekanlarını anlamlandırma süreci: İzmir Konak Meydanı ve çevresinin göstergebilim yöntemiyle değerlendirilmesi. *Turkish Journal of Forest Science*, 6(1), 209-228.

- Kaptan, B. B. (2013). Kültür ve İçmimarlık, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Kaptan, S. G. (2017). İletinin Görsel Tasarımlara Dönüştürülmesinde Göstergebilimsel Düşünme Süreçleri ve Cso İçin Afiş Uygulamalar. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Mutlu, E. (2008), İletişim Sözlüğü, (5. Basım), Ankara. Ayraç Kitap.
- Parsa S., Parsa A. (2004) Göstergebilim Çözümlenmeleri, İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Rifat, M. (2018a). Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü, İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Rifat, M. (2018b). Homo Semioticus ve Genel Görselbilim Sorunları, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (2019). Göstergebilimin Abc'si, İstanbul: Say Yayınları.
- Sağlam, F. (2017). Heykelde Uzam Bağlamında Anish Kapoor'un 'Cloud Gate' Çalışmasına Göstergebilimsel Bir Yaklaşım, İdil Sanat ve Dil Dergisi, 6 (38), 2879-2897.
- Saussure, de Ferdinand: (1985). Genel Dilbilim Dersleri, çev. Berke Vardar, Ankara: Birey ve Toplum.
- Sayın, Z. (2007). Gösteren-Gösterilen İlişkisi Açısından Grafik Göstergeler ve Göstergeleri Algılayış Farklılıkları, İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları.
- Sığırcı, İ. (2020). Göstergebilim Uygulamaları, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Wollen, P. (2004). Sinemada Göstergeler ve Anlam, (Çev. Z. Aracagök, B. Doğan), İstanbul: MetisYayınları.

İnternet Kaynakları

- http 1. <https://www.steelradar.com/en/polimeks-unlu-japon-mimar-kengo-kuma-i-le-el-sikisti-47865/> (Erişim Tarihi: 27.11.2023)
- http 2. http://www.astroset.com/bireysel_gelisim/sembol/dort.html (Erişim Tarihi:27.11.2023)
- http 3. <http://kosmosmacerasi.com/v1/2015/06/daire-sembolu/> (Erişim Tarihi:27.11.2023)

TRANSITIONAL AREAS OF DIGITAL GAME ART

• PhD Candidate Burcu Nur CENGİZ* • Asst. Prof. Dr. Murat ATEŞLİ**

ABSTRACT

Digital games, which constitute a part of new media studies, offer different reality experiences and new expressive environments to a player with multimodal interactions and hybrid reality practices offered by game engines. The alternative environments offered by digital game art create a kind of 'transitional space' in the participant's experience process with ambiguous structures such as reality-fiction. The phenomenon of the transitional area, discussed by Donald W. Winnicott, is the cultural manoeuvring space in which the subject experiences both internal and external reality while constructing the initial fiction of the self, and is closely related to Jean Baudrillard's concept of simulation in which fiction and reality are mixed. In contemporary art, where the artistic image becomes a virtual reality, phantasmagoria, in which meaning and reality are reconstructed and staged in new media works referencing digital game practices, takes place in the transitional areas that Winnicott sees as a dynamic and experiential playground. This research focuses on digital game art works of different artists such as Olafur Eliasson, Hesam Jalili, Theo Triantafyllidis, Ian Cheng, and Joon Yong Moon, who create a transitional space in their work with practices such as 'gamification of space' and 'counter gaming'.

Keywords: Digital game art, Hybrid-reality, Simulation, Transitional space.

* Anadolu University, Faculty of Fine of Arts, Department of Painting, burcunurcengiz@gmail.com, ORCID: 0000-0002-4670-7883

** Anadolu University, Faculty of Fine of Arts, Department of Painting, muratatesli@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3954-100X

DİJİTAL OYUN SANATININ GEÇİŞ ALANLARI

• Doktorant Burcu Nur CENGİZ* • Dr. Öğr. Üyesi Murat ATEŞLİ**

ÖZET

Yeni medya çalışmalarının bir parçasını oluşturan dijital oyunlar, oyun motorlarının sunduğu çoklu mod etkileşimleri ve hibrit gerçeklik uygulamaları ile oyuncuya farklı gerçeklik deneyimleri ve yeni ifade ortamları sunmaktadır. Dijital oyun sanatının sunduğu alternatif ortamlar, gerçeklik-kurgu gibi belirsizleşen yapılar ile katılımcının deneyim sürecinde bir tür 'geçiş alanı' yaratır. Donald D. Winnicott tarafından ele alınan geçiş alanı fenomeni, öznenin ilk benlik kurgusunu inşa ederken hem iç hem de dış gerçekliği deneyimlediği kültürel manevra alanıdır. Geçiş alanı, Jean Baudrillard'ın kurgu ve gerçekliğin birbirine karıştığı simülasyon kavramı ile yakın ilişkiler kurmaktadır. Sanatsal imgenin sanal gerçeklik halini aldığı çağdaş sanatta, dijital oyun pratiklerinden referans alan yeni medya çalışmalarında anlamın ve gerçekliğin yeniden kurgulandığı ve sahnelendiği fantazmagoriler, Winnicott'ın dinamik ve deneyimsel oyun alanı olarak gördüğü geçiş alanında yer edinir. Bu araştırma 'mekanı oynusallaştırma', 'karşıt-oyun' gibi pratiklerle çalışmalarında bir çeşit geçiş alanı yaratan Olafur Eliasson, Hesam Jalili, Theo Triantafyllidis, Ian Cheng ve Joon Yong Moon gibi farklı sanatçıların dijital oyun sanatı çalışmalarını merkeze almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun sanatı, Hibrit-gerçeklik, Simülasyon, Geçiş alanı.

* Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, burcunorcengiz@gmail.com, ORCID: 0000-0002-4670-7883

** Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, muratatesli@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3954-100X

1. INTRODUCTION

In this research, the issue of transitional spaces in digital game art will be discussed. At the theoretical center of these discussions are the mutual evaluations of Donald D. Winnicott's theory of psychoanalysis based on Freud and Lacan's views on "Transitional Objects and Transitional Phenomena" for children and Baudrillard's simulation theory. In the literature on games and new media art, which provides a ground for these evaluations: Winnicott's transitional field literature and art studies related to Winnicott's transitional field literature and Baudrillard's simulation theory within the framework of art studies, there is no research that covers them and addresses their connections with digital game art through contemporary art studies. Today, a field study that enriches the ideological basis of digital game art, which is revealed in the contact of digital games, which offer more realistic experiences than ever before with the interaction power of new technologies such as virtual reality and augmented reality, with contemporary art understanding, is required, so that it will enable the diversification of future discussions, intertextual readings, the development of digital game art, new media studies and the understanding of the changing cultural reserve. In this research, the works of artists producing digital images such as Olafur Eliasson, Hesam Jalili (HSM), Theo Triantafyllidis, Ian Cheng and Joon Yong Moon will be analyzed within the framework of Baudrillard's theory of hyper-reality and simulacra and Winnicott's concepts of 'transitional space'.

Digital games, which are considered as 'complex socio-technical systems' due to their specific technical features such as code, interface, game engines and aesthetic-creative qualities that come to the fore with aesthetic visuals, different avatar-space-theme designs, are the products of the joint work of disciplines with different areas of expertise such as engineering, technology, design, art and management, and have an interdisciplinary character (Sakman, 2021; Sicart, 2015; Chia, 2022a, p. 195; Mäyrä, 2009). Therefore, the boundaries of digital game studies, which have become a high-yielding part of the media and entertainment industry and the digital economy, are ambiguous and complex. Due to this heterogeneous structure, digital game experiences, defined as 'part of the social intertextual field of meaning', create a kind of 'dynamic space of possibility and transitivity' through multimedia and multimodal interactions (Jones, 2008, pp. 8-15; Saklofske, 2023). Another element that creates this space is the reorganization options offered by digital game engines. These reorganization applications are considered as another 'remaking' of the game. The open code seeds of game engines that enable this remaking can provide new ways of play, create new audiovisual environments, and be used for expressive-fictional purposes such as 'future building' (acts of imagining the future) in a more creative process (Paul et al., 2012, p. 245).

As in the case of the game *Second Life* (2003), the boundaries of the game are shaped by the unlimited imagination of the players thanks to the open source code (Baransanseli Arslan, 2023). Like the practices of “editing the interface” where they focus on reworking and creating the interface, and the code seeds shared with player-participants, game engines such as Unreal and Unity operate in Roland Barthes’ “fluid text” or Gérard Genette’s (1997) “paratext” or Gilles Deleuze’s (2005) “rhizomatic thought” flow (Canizares, 2020). The seeds of code, which transform the infinitely postponed signifier into a playable-modifiable network that cannot be reduced to a single mode but must be activated in plural, transform game systems from static resources into fluid, dynamic, living data networks that are not fully shaped or structured (Saklofske, 2023). This transformation, which is enabled by the interaction between the player and the game software, overlaps with artworks which correspond to Umberto Eco’s (2001) concept of ‘open work’ which turns into a non-final product that replaces a completed work of art in the contemporary art axis. Apart from the dynamics added by the artist to the work, the open work, which takes on various forms/variations, becomes indeterminate and becomes a kind of performance by being influenced by the unique experiences, social-cultural-aesthetic accumulations of the player-participants, corresponds to game systems that function as decentralised, abstract, semi-structured, para-textual ‘transition and transaction thresholds’ thanks to the multi-modal interactive features of game engines (Saklofske, 2023, p. 5).

Digital games, which are an active part of new media art, are to create the “game art” movement and “digital game art”, which we will hear more frequently in the coming processes. Although game art works are not considered as examples where the medium-specific expressive possibilities of digital games are explored due to the deformation of the playability features specific to the digital game environment, they are pioneering in terms of the intersection of digital games with political activism (Sezen, 2022, p.174). Therefore, digital game works, which constitute a part of contemporary digital interactive artworks, appear as a communication tool for socialisation as well as a procedural representational expression and criticism tool for the creation of original artistic expressions. When we look at the works of contemporary artists who use procedural and audiovisual systems, which are the means of representational expression and criticism in digital game works that form a part of contemporary digital interactive artworks, as a creative medium for the creation of original, new, artistic expressions, it can be seen

that practices such as the gamification of space, ‘counter-gaming’¹ practices, avant-garde games, poetry games, independent games that make use of the expressive possibilities of games are used (Sezen, 2022). In addition, can be observed that they use various themes and different methods, such as abstraction, coding, binary coding, mixed media, augmented reality, virtual reality, interactivity, installation, cyber space, contextual design, and artificial intelligence (Toptaş, 2022).

Spaces structured by the interaction of digital media and physical space can be used under various names, such as ‘augmented space’, ‘immersive space’, ‘digiplace’ and ‘hybrid space’. The concept of ‘mixed reality’, which refers to situations where it is not clear which of the ‘real’ and ‘virtual’ elements are dominant and the boundaries between digital and physical spaces are blurred, is also closely related to Metaverse technologies, which offer a two-way connection environment between the virtual and physical (digital/physical) worlds with its hybrid feature, and currently has a wide usage area in the digital game art sector. “When it comes to the relationship between the Metaverse and art, it overlaps with the concept of gaming, one of the important actors that created and developed digital culture in the early days of new media technologies” (Baranseli Arslan, 2023, p.137). Digital immersive spaces, which are more common especially in the 2020s with Vr or Ar technologies and which encompass the space 360 degrees, take the individual into a simulation game, a hyper-reality experience that surrounds the individual from all sides (Karaca, 2023, p.27). Augmented reality and hybrid reality experiences of metaverse areas, which offer a simulation of the natural world, cause the perception of reality in a different way. Reality and fiction/fantasy are intertwined, and the classical symbolisation system arranged as signifier-signified is deconstructed with a completely realistic moment of illusion.

In the view of Jean Baudrillard (2005), a French philosopher known for his theory of simulation, this hyper-reality refers to a situation in which the distinction between real-original and unreal (virtual-fictional-fictive) is blurred and the contrasts between dynamics, such as past-future, mind-body, subject-other, individual-society, audience-stage, and author-reader, lose their meaning. In the world of simulation, art ceases to be art and loses its meaning, becoming more of a technological activity. This means the end of art. However, has the end of art really come or does the definition of art continue to transform with new media technologies, with the possibilities offered by digital game

¹ The concept of ‘counter-gaming’, coined by media researcher Alexander Galloway (2006), encompasses studies that take a critical approach by addressing the intensely violent elements and storylines used in classic-commercial game narratives. There is a similarity between Galloway’s concept of ‘counter-gaming’ and Grace’s (2014) concept of ‘critical gaming’ (Sayılğan, 2019). Critical games, like counter-gaming practices, criticise the traditional gameplay systems of games, and stereotype player expectations and the many elements and relationships that define digital games.

engines, with new expression environments and creative experiences, and with its participatory-player nature? In other words, are Baudrillard's images that have lost their meaning recreated in the transitional space described by Winnicott as 'the intermediate space of experiencing' as they encounter different realities offered by digital game art? At this point, Baudrillard's criticism of 'representation' in the perspective of simulation theory, which he describes as 'theoretical violence', can be examined in more detail in the contexts of culture-art-game, reality-fiction.

2. HYBRID REALITY EXPERIENCES: REALITY AND FICTION/FANTASY

Beginning in the mid- twentieth century, and especially after the 1980s, with the widespread use of digital-based digital programs and the great impact of developments in data visualization and imaging technologies, the process of the disappearance of the objective source of reality has been faced with a situation that is very difficult to explain. The transformation of everything into the virtual by today's imaging technologies has led to the disappearance of the image's connection with reality, which is seen as one of its anthropologically insignificant details. There is something that disappears behind every image one looks at. This is what fascinates people. All forms of virtual reality have caused the disappearance of "telematic, informatic, digital" reality, reality no longer needs to exist and the image has taken the form of a virtual reality (Baudrillard, 2012, p. 17-23). This situation has also evolved into a phenomenon that is both interesting and unsettling for many people. As in the comparison between light and darkness, one cannot speak of a thought, emptiness, silence, contradiction that is undecided between illusion and reality. Therefore, it has become impossible for human beings to even dream of such a vital 'illusion/fantasy' feeling caused by the image, labelling it as unreal. In this way, it has become impossible for humans to even imagine and characterize as unreal the vital "illusion/fantasy" feeling caused by the image and the image.

Baudrillard states that there is no longer a distinction between reality and fiction, and emphasises that because of the dissolution of reality into a fictional structure independent of the model and an infinite multiplicity of the image, the subject evaluates the world in a phantasmagoria. For Baudrillard, phantasm has become a state of feeling in which reality is completely lost and replaced by an imaginary world (Baudrillard, 1998; Baudrillard, 2021). According to Lacanian psychoanalytic theory, 'phantasm/fantasy' corresponds to the 'impossible' relationship that the subject establishes with 'a' (objet petit a), the object-cause of its desire, and resides in an undetermined space (Han, 2022, p.43). Fantasy is often conceived as a scenario (play) that realises the subject's desire. In

this scenario, the experience, which turns into something other than the realisation of the symbolic and reveals the subject's own imaginary reference (*hic et nunc*), is inscribed by the subject's attempts to include the other in its own play scene and is built on the theory of resistance (Lacan, 2017, p.32). "The staging of fantasy is not a stage on which our desire is realized and fully satisfied, but on the contrary, it is a stage that realizes and stages desire itself" (Žižek, 2019, p. 19-20). Fiction is the freedom to stage reality. Displaying this free attitude requires a certain point of view. First, we cooperate with the things we see and the content of a subjective experience, and then with the things we are conditioned to see in parallel to our worldview (Ergüven, 2003, p. 9). Therefore, the staging of reality by transforming it through fiction is reduced to the metaphor of play and intertwined with phantasm. Similarly, in art practices, the phenomenon of reality means being out of the world in conceptual terms with play, magic and dream, and stands at a certain distance from the reality of the world (Danto 2012).

According to Farnsworth (2021), the phenomenon of paradoxical reality, which Baudrillard includes in his work on hyper-reality and simulacrum theory, and the 'transition phenomenon' put forward by Donald D. Winnicott, although different from each other, offer complementary perspectives. This is because both of them investigate the difficulties of grasping reality and making sense of the object. In contrast to Baudrillard's (1990) inanimate and static objects of consumption and signifiers that have lost their desire and lack autonomisation fantasies, Winnicott's transitional space, which is considered as a potential creativity and playground, is dynamic, variable, and experiential. It appears as the shaper of the cultural process and offers the idea that reality is not only 'real'. Dr Cole (2010) also states that Baudrillard's resistance to the simulated image of consumption, which has lost its meaning and desire, and the transformation of this resistance in the field of game art are related to Winnicott's transitional phenomena from the beginning. In this respect, the paradoxical perception of reality and the illusory comprehension of reality created by hyper-real and simulacra, which are forms of de-realisation, are already present in Winnicott's transitional space, where reality is ambiguously structured together with symbolic and fantasy. At this point, Winnicott's transitional space can be defined in more detail.

3. GAME ART IN WINNICOTT'S TRANSITIONAL SPACE RELATIONSHIP

Winnicott, one of the post-Freudian object theorists, conceptualised the infant's separation of self and non-self, the inner world and outer world, and the relationship between the structure of the self and the other with the phenomenon of the transitional. The

transitional space refers to an area of transitivity that is ‘neither one nor the other’ between the dual psychic dynamics² that occur between the infant and the mother (in advanced stages, the whole environment). In Winnicott’s object relations theory, the infant-subject creates and identifies the object presented to it (the non-self, the other) with the outside world, with reality. According to Winnicott (1989), reality needs to be reimagined to be real. Reality is paradoxically ‘part of the doll and not at the same time’. Playing as an ‘intensely real’ experience is considered a therapeutic action that cannot be separated from creativity and promotes self-healing (Lenormand, 2018, p.82).

According to Winnicott (2021), the process of the separation of the world of objects from the structure of the self is minimally traumatic. In the absence of the mother, the infant experiences a moment of illusion, an experience of omnipotence. The gradual breaking of this illusion by the other prepares the subject’s transition to the principle of reality; the subject (the baby) separates the non-self (the other) and the seeds of separation-dissociation-individuation processes are sown. In this process, the re-discovery/recreation of the object (the mother) gives the baby the message that destructiveness does not actually occur. In fact, the operation of this process shows overlapping similarities with the Mirror Phase (identification-alienation) of the French psychiatrist Jacques Lacan. The concept of destructiveness here is important because from the beginning of life, the subject’s destructive orientation towards the object and his/her efforts to cope with it affect many aspects of his/her psychic and symbolic world, identity structure, sexual identity orientation, and play.

According to the psychoanalyst Wilfred Ruprecht Bion (1959), destructiveness is destructive attacks on bonds. Creativity is to make reconstructions between these destroyed bonds and connexions to establish more developed bonds and to produce meaning. Other terms that we can examine in parallel with destructiveness are negation and absence (Green, 1997). The experience of absence (absence of the object - absence of the mother)

² In addition, in this research, there are various definitions of space that are related to the transitional space addressed by Winnicott and which are explained by different theories: David Harvey’s (1991) concept of ‘flexible space’ as ‘time-space compression’, Manuel Castells’ (1999) concept of ‘space of flows’, Jean-François Lyotard’s (1991) concept of ‘immanent space’ in Megalopolis, Jean Baudrillard’s (1989) definition of ‘anti-utopia’ in America, Michel Foucault’s (1998) heterotopias, the ‘interrupted space’ depicted in Paul Virilio’s (1998) narrative *Overexposed City*, Anthony Vidler’s (2000) ‘distorted space’, Downey, Kinane and Parker’s (2018) ‘heterogeneous space’ phenomenon in ‘liminal spaces’, referring to the concept of ambivalence in Homi Bhabha’s (1994) cultural theory, “neither One . . . neither the One . . . nor the Other . . . but something else, the concept of a ‘third field’ that emerges in the re-articulation of elements that contest the terms and fields of both, the concept of ‘any-space-whatever’ linked to Gilles Deleuze’s (2014) ‘movement-image’/‘time-image’, Deleuze and Guattari’s (2005) ‘smooth space’/‘striated space’ and Edward Soja’s (1996) ‘third space’ have in common that they emphasise heterogeneity, threshold and relationality and pursue a strategy that challenges fixed, definite, limited identities, spaces, borders and narratives. They imply a constantly changing and transforming spatial phenomenon of ideas, events, appearances and meanings, including fractal geometry and chaos, which emerged with the disappearance of Euclidean and Cartesian geometry.

or negation is symbolized by the subject's ability to cope with uncertainty. Entering the world of representations opens creative exit channels for the subject in the uncertain predicaments of the psyche.

The relationship established with the transitional area affects the subject's imaginative potential in the playground in the later stages of developmental stages and forms the infrastructure of artistic creativity. What makes creative life different is the strengthening of the individual's sense of self through experiences that feel real. As reality is experienced externally, it becomes "a place where objects appear and disappear" (Winnicott, 1988, p.106). This place is a dynamic, transitional space that makes life feel 'real', where the inside and the outside are anchored to each other, containing parts of both fiction/fantasy and reality, encompassing opposing dualities-paradoxes, and where symbols and culture emerge (Goldman, 2012). By creating a kind of transitional space in digital game art works, this description can be better grasped when we look at the examples of contemporary artists who create structures in which opposites, such as subject-other, female-male, society-individual, and harmony-violence become indistinct, transformed (trans-form), in addition to the real-fantasy/fictional bivalence, and offer a hybrid reality experience.

4. TRANSITION AREAS OF DIGITAL GAME ART

We can examine the phenomenon of the transitional space that emerges in hybrid reality installations, where associations are made with concrete spaces rather than just fictional fantasy, through different examples of works by a number of contemporary artists who work with various concepts, such as shadows, avatars, and other-subjects in their digital game art works.

In 'Your Uncertain Shadow (colour)' by the Danish artist Olafur Eliasson, who has a wide range of material and content (2010), the viewer-participants are invited to participate in the game experience in a different way by watching their colourful silhouettes reflected on a wall; they are invited to move or dance (Figure 1). The viewer's movements and gestures, the way they interact with the installation, constitute the artwork itself. The more people participate, the more dynamic the effect of the overlapping shadows becomes and the more illusionary visual images are captured. The images of child-adult, subject-other mingle and take on different appearances within each other.



Figure 1. Olafur Eliasson, “Your Uncertain Shadow (Colour)”, 2010, HMI lamps (green, orange, blue, magenta), glass, aluminium, transformers, Installation view: Tate Modern, London. Photo: Anders Sune Berg, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary Collection, Vienna © 2010 Olafur Eliasson

As a single silhouette, the subject participates in the psychic and symbolic world of the object with these intertwined body reflections and actions. The intensity of the reflected shadows varies depending on the position of the viewer-participant in the space (Spartinou, 2022, p.29). Eliasson, who utilises and plays with the environmental components of space, processes the individual-collective clues and codes of the psycho-physical experience of the perceptual space in the subject on the phenomena of transitivity, uncertainty and contact. The participant’s psychic spatial practice, which intensifies in the optical-kinesthetic sense, turns into an inter-sensory, inter-subjective space sharing, subject-other unity, which is a kind of collective play experience and points to Winnicott’s transitional space.

In his installation ‘Evanescent Trace’, Hesam Jalili (HSM), a young Iranian digital artist, deconstructs the landscape of resonant coloured silhouettes in Eliasson’s ‘Your Uncertain Shadow (Colour)’, revealing the shadow-movement reflections of the participants in different layers and time planes (Figure 2). In ‘Evanescent Trace’, each participant occurs in the first layer as himself, in the next layer as a silhouette, and in the last layer as a reflection of his previous movement. Therefore, the participant’s past, present, and future connected to the present are experienced in a single moment and on a single stage. The

colourful trace and abstract figure patterns in the digital reflections of these three different moment frames of the viewer-participants evoke the impression of a painting with a glitch effect at first glance.



Figure 2. Hesam Jalili, “Evanescent Trace”, 2023, Turkey. Photo: Ridvan Coskun (from the artist’s personal archive)

The glitch feature, which appears in today’s art practices as a practice of manipulating the media by producing unexpected images and sounds, new ways of relating (Shabbar, 2018), can be explained by the layers of mystery, uncertainty and complexity of the object of desire ‘a’ (objet petit a), which, in Baudrillard’s terms, is seduced by the artist’s “inner power of deflection” (Baudrillard and Nouvel, 2011), rather than an aim of manipulation in the work ‘Evanescent Trace’. Because during the hybrid experience, the participant tries to reach the structure of the self, the deconstructed multiple mirror image and the comprehension of the other, both in his/her own subject becoming-movement states and within and beyond the triple silhouettes of the other. The work encourages the participant, who makes him/herself more recognisable as they moves, to physical movement and is structured in this movement. The subject can recognise itself as it moves because each individual and the layer of space shared by each individual is reflected on the surface of the space as the same colour. This situation ensures that regulative, discriminative, and exclusionary features, such as age, gender, and race, become uniform and indistinct. The complex structuring in this ambiguous and transparent intricate fiction breaks the subject’s single, regular, hierarchical point of view and homogeneous thought

patterns. The movement-image opens the subject to different duration sequences and spatial scenes, offering a much more complex experience of a playful space and an illusionistic transitional space.

Here, ‘gamified space’ differs from the use of ‘gamification of art spaces’, where games aim to transform art spaces and increase the possibilities of experiencing art spaces (Sezen, 2022, p.172). Gamification processes involve creating experiences based on game-gamey elements (Koivisto and Hamari, 2014). The hybrid space created in Eliasson’s and Jalili’s works encourages playful movements and physical motion, where the works are based on the physical actions performed by the participant and express improvised dance/game movements reflected in the virtual environment. As the participant’s playful actions (as well as the work itself) are reflected in the art space and occupy its space, they can be considered as practices of ‘gamification of space’.

The Greek artist Theo Triantafyllidis is an active participant in online digital games and gaming groups, which is the context of his work. Triantafyllidis’ software design entitled ‘Pastoral’ (2019) and his carpet work entitled ‘Self Portrait (Reclining Orc)’, which can be considered as a source of inspiration from the digital game wheel, are parts of a space installation that offers the viewer a hybrid-reality experience. ‘Pastoral’ is a kind of game software consisting of avatar and interface design (Figure 3).



Figure 3. Theo Triantafyllidis, “Pastoral (Video Game)”, 2019, Software 10 + 2AP (Courtesy of the artist and the Breeder Gallery, Athens. (Triantafyllidis, 2019)

Avatar design functions as the primary identity in online games; it is both a 'habitable hero' and a 'prosthetic body' that combines the humorous and fictional-fantastic parts of the game. It allows the player to explore alternative worlds through the game and alternative selves through the avatar (Isbister, 2016, p.11; Assunção, 2016, p.49). Even a slight change in the avatar's appearance or interface software can significantly affect how the player identifies themselves in that environment and can be explained by the 'proteus effect'³ (Yee and Bailenson 2007, p. 274). In addition, the lack of character diversity for female or male gendered game characters and avatars in line with the policies of game producers expresses an attitude of segregation due to gender policies. There have even been even remarkable campaigns initiated by gamers as a result of this and it shows the shaping of game characters and avatars for the cultural policy of game producers and the target group of game systems. Therefore, digital media, digital culture, and digital game culture are defined as socially, economically, and politically interconnected instruments (Canizares, 2020, p.237). In 'Pastoral', Triantafyllidis directs the phenomenon of 'negation', which is prioritised in the theory of object relations and in the space of transition, to body politics through avatar design, to the game canon through game interface design, and to the stereotypical action expectations of the player. The body of the Orc, the avatar of 'Pastoral', is itself expressive and "what we see is the body of the other as a field expressive of his or her experiences" (Zahavi, 2008, p. 518). The virtual other breaks down the hierarchical gender codes of the self and the not-self (the Other created by representations) and instead makes the gender fluid, the mutant body visible. An androgynous image has been created as a result of the fusion of the inflated body musculature of masculine patterns, in which the patriarchal power dominant in digital culture and media is carried to the extremes, and exaggerated feminine fetish body presentations. Due to the exaggerated body presentation, the Orc character evokes an anachronistic impression in the viewer, as if they had jumped out of the 'League of Legends' game and accidentally fallen into the pastoral area. The aimlessness of the Orc character, except for 'wandering in nature', creates a moment of illusion for the audience regarding the expectation-result, fantasy-reality dynamics of the visual image and action of the avatar. It deprives the player of dramatic violence and action-packed interaction, offering a kind of 'counter-gaming' experience.

Ian Cheng is another digital artist who transforms the popular game development software Unity, which Theo uses to create the Orc character, into a tool for artistic

³ The 'Proteus Effect' refers to a process in which an individual starts to identify himself/herself according to his/her profile and avatars in the virtual environment. When the Proteus Effect occurs, the person develops a personality and a set of attitudes and beliefs towards the appearance of the avatar that does not resemble his/her physical characteristics rather than his/her real appearance (Fox, Bailenson and Tricase, 2013).

expression through avatar and character designs (Holland, 2021). Describing the process of designing avatars and environments from the numerous components in Unity as ‘world building’, Cheng’s work entitled ‘Life After BOB (Bag of Beliefs)’ was created in the Unity game engine and, at the same time, the character(s) and storyline created in the work were transformed into an anime series consisting of episodes presented live. The story of ‘Life After BOB’, which resembles the dystopian scenarios of the television series ‘Black Mirror’ (2011), begins with the development of an experimental artificial intelligence system named BOB by Dr Wong, an engineer, using the nervous system of his 10-year-old daughter Chalice (Figure 4). Although BOB is designed with the idea of guiding Chalice through the difficulties and contradictory realities she will face in the world and to live her life better, after a while BOB causes Chalice to turn into a character who runs away from reality and threatens her own existence ([http-1](#)). BOB, a simulation of Chalice, points to the power of the despotic signifier (the Other) in Lacan’s sign system. The story plot, which is processed through the character of BOB, opens the state of being human, the processes of being good, and being a subject to ethical questioning within the framework of concepts such as post-humanism, transhumanism, cyber-human relationship, and cyber-bullying perpetrated by capitalism/paternalism. It harbours the common future concerns of the audience in real life and relational paradoxes, such as subject-other and reality-fiction, which Winnicott points out in the transitional space. Moreover, although Cheng’s work seems to be based on a story, it is unfinished and not completely structured, it can be organized and edited again. The factor that gives the project this quality is that after the screening, the audience has the chance to re-watch and experience different versions of the film using their smartphones through the interactive mode ‘World Watching’, which can re-enter the film, story, and characters (Figure 4). In this contact phase, where the participant turns into a director, an interaction network where they can pause the story at any time, rotate the cameras, focus on different objects and scenes, and a technology map that can infinitely diversify the existence of the work are woven. The various formation options of the anime series are recreated through the individual deformation of each participating subject. Therefore, the project, which transcends being just a film or anime, turns into “self-playing video games... an existential fighting game” ([http-2](#)).



Figure 4. Ian Cheng, “Life After BOB”, 2022, 9 September-6 November 2022 at Halle am Berghain, Berlin. © 2022 Ian Cheng. Presented by LAS (Light Art Space). © Andrea Rossetti (Image credit: TBC) (<http-2>)

Korean artist and computer engineer Joon Yong Moon’s ‘Augmented Shadow’ Project, is similar to the ‘Life After BOB’ project with its shadow characters preserving anime cartoon flavour, and consists of augmented reality experience and interactive installation variations structured through a concrete interface. In one of these augmented variations, ‘Augmented Shadow-Inside’, the artist connects the real world through light and objects to the virtual world through shadow and fantasy. Viewers are invited to the game of exploring the boundaries of the virtual and real worlds (Spartinou, 2022, p.31). Objects, such as windows, chairs and walls in the interactive installation, do not only exist as the shadows of these objects in the second virtual scene when light is shone on them by the participant, but also open to the fantastic realm of virtual shadows (Figure 5). The viewer’s light creates a world of shadows and shadow characters within the distortion effect of the silhouettes of real objects. After a while, the viewer finds him/herself in an alternative living space where these virtual shadow characters enter between the shadows of organic objects, such as doors, tables and chairs, climb imaginary stairs and run around.



Figure 5. Joon Yong Moon, "Augmented Shadow-Inside", 2020, interactive installation (<http-3>)

Shadow characters have an ambiguity that reflects their silhouette status, with only subtle hints describing obvious characteristic features, such as eyes and mouth. In addition, these clues, the uncanny and familiarity of shadows, are imbued with a sense of sympathy that anime style adds. Subverting the laws physics and the traditional 'camera obscura' concept and going beyond the meditative system illuminated by the images projected from outside in the dark room, the shadow creatures construct a dynamic transitional space around the phantasmagoria enriched with different reality-virtual layers and audio-visual effects. This space is filled with threshold experiences in which real objects coexist, influence, and intersect with virtual shadow characters.

CONCLUSION

The interactive experience of in-betweenness that emerges in contemporary new media productions and hybrid reality spaces that disrupt the canonical game format of digital game art and create a new playground within the scope of the Art game movement fuelled by digital games, challenges Baudrillard's hyper-reality productions and hierarchical representation images that lose their reality, meaning and desire. In the structuring of fantasy, which preserves the magic of the game and the mystery of the ritual, with reality, the game with technology, the subject with the other, and the individual with culture (including negation processes) in a kind of transition portal, the field of the digital game art is entered. This portal is explained through the transparency and obscuration of the

dominant language of the other, identity and body politics in the avatar, character and story designs in the hybrid-reality installations of the artists analysed in the research, and its diversification and transformation on the axis of each viewer. New media art works that adopt the language of digital games create new forms, different spaces and experiences, alternative realities, fantasy realms, and utopias, both as the material of the work to be produced and as content open to critical transformation. These phantasmagories, accompanied by interactive developer modes, offer the participant/player subject a kind of transitional space experience and enrich critical expressive practices by drawing on playful elements. In addition, within the scope of this review, the belief that the contemporary artist is born into the world of simulation as a subject and recreates this world in the following processes and rediscovers the flexibility and transparency of the transitional space, which positions itself as an 'open code', in the individual's own internal structure and in relations with the other, is the belief in breaking the despotic discourse that is the source of obsessive ideals and exploitative acts of violence. In line with this idea, which creates different spaces, uncertainties and transitionality through which the reality established through the other is filtered, the 'anti' approaches of digital game art such as 'counter-gaming' that opens air holes in the deadlock wall of Cartesian dualism and the concept of transitional space within different psycho-social and cultural parameters should be examined in more detail. This research has been able to orientate discussions exclusively towards digital game art and has paved the way for the establishment of specific contacts of rhizomes of critical approaches.

REFERENCES

- Assunção, C. (2016). “No Girls on the Internet”: The Experience of Female Gamers in the Masculine Place of Violent Gaming. *Press Start*, 3(1), 46-65.
- Baranseli Arslan, E. (2023). Yeni Ortamlar, Yeni Evrenler. E. S. Baranseli Arslan (Ed), *Yeni Medya Sanatı içinde* (s.137-142) Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Baudrillard, J. (1989). *America*. New York: Verso.
- Baudrillard, J. (1990). *Fatal Strategies*, (Trans: P. Beitchman and W.G.J. Niesluchowski). New York: Semiotext(e)/Pluto Press.
- Baudrillard, J. (1998). *Simülakrlar ve Simülasyon* (Çev: O. Adanır). İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *The Conspiracy of Art Manifestos, Interviews, Essays* (Trans: S. Lotringer). A. Hodges (Ed.), New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, J. ve Nouvel, J. (2011). *Tekil Nesnelere Mimari ve Felsefe* (Çev: A. U. Kılıç). İstanbul: YEM Yayınları.
- Baudrillard, J. (2021). *Sanat Komplosu Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik* (Çev: E. Gen ve I. Ergüden). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bhabha, H. K. (1994). *The Location of Culture*. London: Routledge.
- Bion, W. R. (1959). Attacks on Linking. *The International Journal of Psychoanalysis*, 40, 308-315.
- Canizares, G. (2020). Technologies of the Virtual Other, *Journal of Architectural Education*, 74(2), 237-249.
- Castells, M. (1989). *The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring and the Urban-Regional Process*. Oxford: Basil Blackwell.
- Chia, A. (2022a). The metaverse, but not the way you think: game engines and automation beyond game development, *Critical Studies in Media Communication*, 39(3), 191-200.
- Chia, A. (2022b). The artist and the automaton in digital game production. *Convergence*, 28(2), 389-412.
- Cole, S. (2010). Baudrillard’s ontology: Empirical research and the denial of the real. *International Journal of Baudrillard Studies*. Issue:7, No:2. <https://baudrillards-studies.ubishops.ca/baudrillards-ontology/>

- Eco, U. (2001). Açık Yapıt. (Çev: T. Esmer). İstanbul: Can Yayıncılık.
- Ergüven, M. (2003). Kurgu ve Gerçek. İstanbul: Gendaş Kültür Yayınları.
- Danto, A. C. (2012). Sıradan Olanın Başkalaşımı. (Çev: E. Berktaş ve Ö. Ejder). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deleuze, G. and Guattari F. (2005). A Thousand Plateaus Capitalism and Schizophrenia. (Trans: B. Massumi). Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (2014). Sinema 1: Hareket-İmge. (Çev: S. Özdemir). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2021). Sinema 2: Zaman-İmge. (Çev: P. B. Yalım ve E. Koyuncu). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Downey, D, Kinane, I. and Parker, E. (2018). Introduction: Locating Liminality: Space, Place, and the In-between. Downe, D, Kinane, I, and Parker, E. (Eds.), Landscapes of Liminality: Between Space and Place in (p.1-23). London: Rowman and Littlefield International.
- Farnsworth J. (2021). What is real? Transitional Space: Baudrillard, Winnicott, Psychoanalysis. International Academic Journal Baudrillard Now. <https://www.baudrillard-scijournal.com/what-is-real-transitional-space-baudrillard-winnicott-psychoanalysis/>
- Foucault, M. (2014). Özne ve İktidar, Seçme Yazılar 2. (Çev: Işık Ergüden ve Osman Akınhay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fox, J., Bailenson, J. N. and Tricase, L. (2013). The Embodiment of Sexualised Virtual Selves: The Proteus Effect and Experiences of Self-Objectification via Avatars. Computers in Human Behaviour, 29, 930-938.
- Galloway, A. (2006). Gaming: Essays on Algorithmic Culture. London: University of Minnesota Press.
- Goldman, D. (2012). Weaving with the World: Winnicott's Re-Imagining of Reality, The Psychoanalytic Quarterly, 81(1), 1-23.
- Grace, L. (2014, 3-6 August). Critical Games: Critical Design in Independent Games. 8th International Conference of the Digital Research Association (DiGRA). Utah: University of Utah.
- Green, A. (1997). The Intuition of the Negative in Playing and Reality. International Journal of Psychoanalysis, 78, 1071-1084.

- Han, B.C. (2022). *Eros'un İstırabı* (Çev: Ş. Öztürk). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Harvey, D. (1991). *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell.
- Holland, F. (2021). *Theo Triantafyllidis Role Play*. *Millennium Film Journal Review*, 12-15.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Jones, S. E. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. New York: Routledge Press.
- Karaca, G. (2023). *Katılımcı Deneyimi Bağlamında Dijital "Immersive" Sanat*. S. Yeşilay ve H. B. Akdeniz (Ed.), *Güzel Sanatlarda Güncel Araştırmalar Metodoloji, Araştırma ve Uygulama içinde* (s. 25-42). Livre de Lyon Yayıncılık.
- Koivisto, J. and Hamari, J. (2014). *Demographic Differences in Perceived Benefits From Gamification*. *Computers in Human Behaviour*, 35, 179-188.
- Lacan, J. (2017). *Baba-nın-Adları*. (Çev: M. Erşen). İstanbul: MonoKL Yayınları.
- Lenormand, M. (2018). *Winnicott's Theory of Playing: A Reconsideration*. *The International Journal of Psychoanalysis*, 99(1), 82-102.
- Lytard, J. F. (1991). *Domus and the Megalopolis*. G. Bennington and R. Bowlby (Ed.), *The inhuman: Reflections on time in* (p. 191-204). Cambridge and Oxford: Polity Press.
- Mäyrä, F. (2009). *Getting into the Game: Doing Multi-Disciplinary Game Studies*. Bernard Perron and Mark J.P. Wolf (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2 in*. (p. 313-329). Routledge.
- Paul, P. S., Goon, S. and Bhattacharya, A. (2012). *History and Comparative Study of Modern Game Engines*. *International Journal of Advanced Computer and Mathematical Sciences*, 2(3), 245-249.
- Saklofske, J. (2023). *To the Centre of Nowhere: Deep Mapping Digital Games' Paratextual Geographies*. *Games and Culture*, 0(0).
- Sakman, S. (2021). *Dijital Oyun Tasarımında Görsel Retorik*, *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, (Issn:2630-631X) 7(42), 327-335.
- Sayılgan, Ö. (2019). *Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun*. *Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 9(2), 322-339.

- Sezen, D. (2022). Dijital Oyun Sanatı. E. S. Baranseli Arslan (Ed.), Yeni Medya Sanatı içinde (s. 155-172). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Shabbar, A. (2018). Queer-Alt-Delete: Glitch Art as Protest Against the Surveillance Cis-Tem. *WSQ Women's Studies Quarterly*, 46(3-4), 191-211.
- Sicart, M. (2015). Loops and Metagames: Understanding Game Design Structures. *International Conference on Foundations of Digital Games*.
- Soja, E. W. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. UK and USA: Blackwell Publishers Ltd.
- Spartinou, E. (2022). *Experimental Palpations Through the Darkness: Designing Learning Materials for the Exploration of the Concept of Shadow in Visual Arts [Diploma Thesis]*. Hellenic Open University, Postgraduate Studies Programmes, Department of Graphic Arts -Multimedia (GTP).
- Toptaş, R. (2022). Türkiye'de Dijital Sanat, Sanatçıları ve Eserleri Hakkında Bir Araştırma. *STAR Sanat Ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 3(5), 170-186.
- Triantafyllidis, T. (2019). "Pastoral" (Video Game). B. Gürcan (Ed.), 'Grief and Pleasure' Exhibition OMM E-catalogue in (p.39) Istanbul: Date-Ist. https://content.production.omm.art/media/YVH_brochure-4.pdf
- Vidler, A. (2000). *Warped space: art, architecture, and anxiety in modern culture*. Cambridge: MIT Press.
- Virilio, P. (1998). *The overexposed city*. N. Leach (Ed.), *Rethinking architecture*. In (p. 381-390). Routledge.
- Winnicott, D.W. (1988). *Human Nature*. London: Free Association Books.
- Winnicott, D. W. (1989). *Notes on Play. Psycho-analytic Explorations in* (p. 59-63). London: Karnac.
- Winnicott, D. W. (2021). *Oyun ve Gerçeklik* (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Yee, N. and Bailenson, J. (2007). *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-representation on Behaviour*. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290.
- Zahavi, D. (2008). *Simulation, Projection, and Empathy*. *Consciousness and Cognition*, 17, 514-522.
- Žižek, S. (2019). *Yamuk Bakmak Popüler Kültürden Jacques Lacan'a Giriş* (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.

Internet References

- http 1. Cheng, I. (2022). Life After Bob-Press Kit. Retrieved 2 Feb. 2024 from <http://iancheng.com/viewer/lab-presskit>
- http 2. Jennings, W. (2022, Sept. 28). Artist Ian Cheng explores the technological and aesthetic potential of AI. Wallpaper*. Retrieved 2 Feb. 2024 from <https://www.wallpaper.com/art/ian-cheng-life-after-bob-halle-am-berghain>
- http 3. Moon, J. (2020, October). Augmented Shadow : Inside. Retrieved 2 Feb. 2024 from <https://www.joonmoon.net/Inside>

HİPER-SÜRREALİZM VE EDDY STEVENS

• Arş. Gör. Dr. Ali GÜMÜLCİNE* • Prof. Necla COŞKUN**

ÖZET

Bilinçaltının bilinmeyen yönlerini keşfetme arzusu Sürrealizm akımı dâhilinde çalışan sanatçıların başlıca ilgi alanı olmuştur. Gerçek sanatın yalnızca bilinç dışı bir durum ile ortaya çıkabileceğini belirten Sürrealist sanatçılar bilinçaltını serbest bırakmanın çeşitli yollarını aramışlardır. Fotoğrafi resmin ana konusu olarak ele almak ise pop eğilimli sanatçılardan sonra gerçekleşmiştir. Objektif lensinden çıkan görüntüye birebir sadık kalarak kendi duygu durumlarını reddeden Fotorealist ve Hiperrealist sanatçılar sadece fotoğraf görüntüsünü çalışmalarına taşımışlardır. Bu iki yaklaşımdan yola çıkan Eddy Stevens olağanüstü durumları fotoğraf gerçekçiliğine yakın bir dilde ele alarak Sürrealist yaklaşıma yeni bir soluk getirmiştir. Sanatçının geliştirmiş olduğu bu yeni tekniğin tanınması ve geleneksel Sürrealizm akımına getirmiş olduğu yenilikçi yaklaşımın tartışılması bu araştırmanın temel problemini oluşturmaktadır. Fotoğraf gerçekliğine yakın olan fırça sürüşleri ve köklerinin Belçika Sürrealizm'ine dayanması sanatçının bu araştırma içerisinde örneklem olarak seçilmesinde etkili olmuştur. Betimsel analiz yöntemi çerçevesinde gerçekleştirilen araştırmada, Eddy Stevens'in sanat anlayışı ve yapıtları ile ilgili literatür taraması yapılmıştır. Sürrealist ve Hiperrealist etkiler gösteren çalışmalarından ilk dönem üç eserine odaklanılmıştır. Aynı zamanda araştırma içerisinde sanatçının çalışmaları Sürrealizm akımında bulunan bazı ressamın çalışmaları ile karşılaştırılmıştır. Sanatçı eserlerinde ele aldığı rüya ve doğüstü konularını fotoğraf gerçekliğinde bir teknik ile uygulamıştır. Bu bağlamda Sürrealist ve Hiperrealist üsluplarına yeni bir soluk getirmiştir.

Anahtar Sözcükler: Sürrealizm, Fotorealizm, Hiperrealizm, Hiper-Sürrealizm, Eddy Stevens.

* Çankırı Karatekin Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, aligumulcine@karatekin.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5434-4405

** Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, ncoskun@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7687-0630

HYPER-SURREALISM AND EDDY STEVENS

• Res. Asst. Ali GÜMÜLCİNE* • Prof. Necla COŞKUN**

ABSTRACT

The desire to explore the emerging attraction of the subconscious has been the main interest of the artists working within the Surrealism movement. Stating that real art can only emerge with an unconscious situation, Surrealist artists sought various ways to release the subconscious. Taking the photograph as the main subject of the painting was realized after the pop artists. Photorealist and Hyperrealist artists, who rejected their own emotional states by being faithful to the image coming out of the objective lens, only carried the photographic image to their work. Based on these two approaches, Eddy Stevens brought a new breath to the Surrealist approach by handling extraordinary situations in a manner close to photographic realism. Defining this new technique developed by the artist and discussing the innovative approach he brought to the traditional Surrealism movement constitute the main problem of this research. His brush strokes, which are close to photographic reality, and his roots in Belgian Surrealism, were effective in choosing the artist as a sample in this research. In the research carried out within the framework of the descriptive analysis method, a literature review was conducted regarding Eddy Stevens' understanding of art and his works. Focus is on three of his early works, which show Surrealist and Hyperrealist influences. At the same time, the artist's works were compared with the works of some painters in the Surrealism movement. The artist applied a photorealistic technique to the dream and supernatural subjects he addressed in his works. In this context, he brought a new breath to the Surrealist and Hyperrealist styles.

Keywords: Surrealism, Photorealism, Hyperrealism, Hyper-Surrealism, Eddy Stevens.

* Çankırı Karatekin University, Art, Design and Architecture Faculty, Picture Section, aligumulcine@karatekin.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5434-4405

** Anadolu University, Education Faculty, Department of Fine Arts Education, ncoskun@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7687-0630

1. GİRİŞ

Endüstri devrimi ile çağın değişmesi 20. yüzyılın başlarında insanların hayatlarını oldukça değiştirmiştir. 1. Dünya Savaşı'ndan sonra Dadaizm'den ayrılan bir grup sanatçı tarafından şekillendirilen Sürrealizm akımı; sanatçılarda rüyaları ve bilinçaltını keşfetme arzusunu uyandırmıştır. Bilinçaltından yola çıkan sanatçılar insan doğasının bilinmeyen ve bilinçdışı yönlerini bulma uğraşına girmişlerdir.

1960'lardan sonra teknolojinin ilerlemesi ve Pop Art akımının yaygınlaşması ile sanatçılar günlük hayatta gördükleri popüler kültür imgelerini çalışmalarına taşımışlardır. Hazır nesne ve popüler kültür imgelerinin sanatın konusu kapsamına dâhil edilmesi Pop Art'ın gelişmesi ve yaygınlaşmasını sağlarken, 1960'larda Fotorealizm sanata yeni bir soluk getirmiş ve yeni bir biçimlendirme anlayışı olarak fotoğrafın teknik olanaklarını Modernizm'in gerçekçi bakış açısıyla bir araya getirerek yeniden yorumlamıştır. Daha sonrasında bu akım kendini Avrupa'da Hiperrealizm olarak göstermiştir.

Günümüzde ise farklı arayışlar içerisinde bulunan sanatçılar, bu iki yaklaşımı birleştirerek gerçek üstü bir kurgu içerisinde fotoğraf görüntüsüne yakın çalışmalar ortaya çıkarmaktadırlar. Modernist biçimlendirme anlayışlarından biri olan Sürrealizm, Post-modernist düşüncenin ürünü olan Hiperrealizm ile birleşerek günümüzde yeni bir sanat anlayışı olarak tanımlayabileceğimiz Hiper-Sürrealist yaklaşım olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda çalışmalar üreten Eddy Stevens, kullanmış olduğu yöntemler ve yapmış olduğu çalışmalar ile Sürrealizm ve Hiperrealizm akımlarına farklı bir bakış açısı sunmuştur. Araştırmanın, bu anlayışları bir araya getiren sanatçıların eserlerini biçim ve içerik olarak doğru okumak ve değerlendirmek açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2. YÖNTEM

Araştırmada öncelikle Sürrealizm, Fotorealizm ve Hiperrealizm akımlarına ilişkin bilgi verilmiş daha sonra bu akımların birleşiminden oluşan melez yaklaşımlar açıklanmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda eserler üreten Eddy Stevens'in yaşamı, sanat anlayışı ve ilk dönem çalışmaları hakkında literatür taraması yapılmıştır. Sanatçıdan araştırmada belirlenen eser görsellerinin kullanılabilmesi için gerekli izin alınmıştır. Bu araştırmada Stevens'in eserleri, sanat eleştirisi yaklaşımlarından betimsel analiz yöntemi prensipleri çerçevesinde incelenmiştir. Barret'e (2014: 89) göre "betimleyici içsel bilgi, sanat eserinin kendi konu, araç ve biçiminden; dışsal bilgi ise sanatçı ve sanat eserinin oluşturulduğu zamandan elde edilebilmektedir". Bu bağlamda sanat eserinin kendi fiziksel yapısından içsel bilgi; sosyo-kültürel, tarihsel ve biyografik bağlam açısından ise dışsal bilgi

kaynaklarından yararlanılmıştır. Sanatçının eserlerindeki konular, malzemeler, araçlar (sanatsal malzemeler), biçim ve bağlam olguları çerçevesinde ele alınıp betimlenmiştir. Araştırma, Stevens'in fotoğraf gerçekçiliğine yakın olan ilk dönem üç eserine odaklanılarak sınırlandırılmıştır. Bu bağlamda sanatçının imge bütünlüğü olarak doğa, at ve nü bedenlerden oluşan ilk dönem eserleri tercih edilmiştir. Araştırmanın oluşturulmasında ulusal ve uluslararası yazınsal ve görsel kaynaklara ulaşarak veriler toplanmıştır.

3. SÜRREALİZM

19. yüzyıl'da yeni buluşların ortaya çıkması, bunların üretime olan etkisi, zanaat ile sanatın yeniden ele alınması, makineleşmiş endüstrinin doğması ve bunun sonucunda endüstriyel çağ dediğimiz yeni bir çağın başlaması dönem içerisinde yaşayan insanların hayatını oldukça değiştirmiştir. Antmen'e (2010: 34) göre yaşanan değişim ilk etkisini edebiyat dünyasında göstermiş ve düşünürlerden Friedrich Nietzsche'nin (1844-1900) "Yaratıcı olmak isteyen, önce herşeyi yıkmakla işe başlamalı, eski değerleri yerle bir etmelidir" sözleriyle dönemin görsel sanatçıları oldukça etkilemiştir. Ortaya çıkan düşünsel ve siyasi değişimler sanatçıların düşüncelerinde etkili bir değişim başlatmıştır. Sanatçılar artık gerçeklikten sıyrılıp yeni arayışlar içerisine girmişlerdir. Bu değişimler sanatçının kendi iç dünyasına yönelmesine ve doğadan aldığı izlenimi kendi bilinçli-bilinçsiz yönelimi ile yeniden yorumlamasına neden olmuştur. Diğer yandan sanatın bakış açısını topyekûn değiştiren Kübist hareket ve devamında başlayan 1. Dünya Savaşı, Avrupa sanat ortamında tam anlamıyla bir kargaşa yaratmıştır. Antmen'e (2010: 50-51) göre "savaşın başlaması ile pek çok sanatçı askere çağırılmış" ve savaşa katılma mecburiyetinde kalmıştır. İsviçre'nin 1. Dünya Savaşı'nda tarafsız kalması sanatçılar için bir kaçış noktası olarak görülmüştür. Aktan'a (2018: 551) göre "Duchamp, 1. Dünya Savaşına sebep olan sistemi eleştirmek için bu sistemin bir parçası olan sanat piyasasına alaycı bir anlayışla saldırmıştır". Dadaizm akımı çerçevesinde sanatçılar, sanat karşıtı tutumlarını yine sanat yoluyla sergilemişlerdir.

Savaşın getirmiş olduğu yıkım ve ölümler ile değişen duygu ve düşünceler, sanatçıları yeni arayışlara yönlendirmiştir. Sanatçıların arayış biçimlerinden biri olan Gerçeküstücülük, dönemin içinde bulunduğu ruh halini yansıtan yeni bir ifade biçimine dönüşmüştür. Little'a (2008: 118) göre "Gerçeküstücülük 1924'te Paris'te şair Andre Breton tarafından" yayınlanmıştır. Breton, çıkış noktası olarak Sigmund Freud'un incelemekte olduğu sezgi, düş ve bilinçaltı ile somut gerçekliğin altındaki daha gerçek olan gerçekliği irdelemiştir. Sigmund Freud'a (1856-1939) göre bilinç bastırılmış duygular ile birlikte var olmaktadır.

“Bilinçaltında çelişkili olmama gibi bir anlayış ve zaman hiç bulunmaz: Bu nedenle, çelişkili istekler bir arada varolur ve çocukluk anıları son zamanlardaki anılara karışabilir. Bilinçaltı, döngüsel enerji biçimleri diye tanımlanan itkilerin ya da içgüdülerin alanıdır. Freud’un kuramı ikicidir: Hem kendimizi koruyucu ve cinsel itkilerden söz eder, hem de, daha sonraki yapıtlarında, kendimizi yok edici bir itkinin, ya da cansız madde durumuna geri dönme isteğinin varlığı konusunda tahminde bulunur. Başka bir ikilik ise çelişkili, zevk ve gerçeklik ilkelerinin kavramları konusunda ortaya çıkar; bunlardan ilki anında doyurulmayı isterken, öbürü bu ilk ilkeyi dış gerçekliğin taleplerine uymaya zorlar” (Murray, 2009: 141).

Tıpkı rüyalarda olduğu gibi bilincin devre dışı kalması ile kişinin arzu ve istekleri ortaya çıkmaktadır. Gombrich’e (2013: 592) göre “Sürrealistler, uyanık bir aklın sanat üretebileceğini ve sanatsal üretimin gerçekleşebilmesi için akıl dışı bir durumun gerçekleşmesi gerektiğini belirtmişlerdir”. Bu bağlamda konu olarak bilinçaltı ve rüyaları tercih eden Sürrealist sanatçılar gerçek üstü dünyanın cinsel ve yerleşik inançlara aykırı imgelerine yönelmiştir. Sarı’ya (2022: 1) göre “erkek Sürrealist ressamın çalışmalarında ilham kaynağı olarak kadın cinselliğini ele alırken, kadın Sürrealist ressamın doğurganlık ve feminizm üzerine çalışmalar üretmiştir”. Sanatçıların çalışmalarında kullanmış olduğu imgeler çoğu zaman gerçek dışı imgeler olmamıştır ancak gerçeğin kişide bırakmış olduğu iz düşümleri olmuştur. İrak’a (2019: 43) göre “Sürrealizm kendi içerisinde soyut formlara yakın olacak şekilde Biyomorfik Sürrealizm ve gerçekçi imgelerin soyut mekânlarda ve formlarda yansıtılması şeklinde Veristik Sürrealizm olarak iki başlık altında değerlendirilmiştir”. Biyomorfik Sürrealizm’de otomatizm yani özdevinimler ile bilinçaltını ortaya çıkarmak ve rastlantısal sonuçlara yer vermek önem kazanmıştır. Mansuroğlu’na (2022: 84) göre “Biyomorfik Sürrealizm’de bilinçdışı ile elde edilmiş ve rastlantısal durumlar ile ortaya çıkarılmış imgeler yakalanarak anlamlandırılmıştır”. Bu bağlamda dönem içerisinde otomatizm ile yüzey üzerine rastgele yapılan hareketler sonucunda bilinçaltı ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Antmen’e (2010: 136) göre bu tarz yöntemler ile çalışmalar üreten Sürrealist sanatçılar, “dekalkomani, grataj ve frotaj” gibi teknikleri geliştirerek çalışmalarının oluşum süreçlerini tümüyle rastlantılara bırakmıştır. Bu tarz tekniklerin amacı kurgudan uzak anlık bilinçaltı çalışmaları ortaya çıkarmak olmuştur. Max Ernst’in bu yöntem ile ortaya çıkarmış olduğu çalışmalara örnek olarak Görsel 1’de bulunan Lone Tree and United Trees isimli çalışması gösterilebilir.



Görsel 1. Max Ernst, “Lone Tree and United Trees”, 1940, Tuval üzerine yağlıboya ve dekalkomani, 81.5 x 10.5 cm, Thyssen-Bornemisza Museum, Madrid ([http1](http://)).

Sürrealizm akımı dâhilinde çalışan sanatçılar çalışmalarını otomatizmden yararlanarak oluşturabildikleri gibi bilinçli bir şekilde de tuvallerine yansıtabilmişlerdir. İrak'a (2019: 43) göre “Veristik Sürrealizmde bilinçaltı imgeler, soyut gerçeklik ve gerçek dünya formlarının birbirine bağlanması ile ortaya çıkarılmıştır”. Rene Magritte ve Salvador Dalí'nin bu tekniği akım içerisinde en iyi uygulayan sanatçılardan olduğunu belirtmek gerekir. Sarı'ya (2022: 6) göre “Veristik Sürrealizmde gerçekçi imgeler doğal çevrelerinden çıkarılarak farklı ve şaşırtıcı bir ortam içerisinde yeniden kurgulanmaktadır”. Bilinç dışından gelen rastlantısal imgeler Sürrealist sanatçılar tarafından belli estetik yaklaşımlar içerisinde yeniden ele alınarak izleyen kişide şaşırtıcı ve gerçek üstü bir etki bırakacak şekilde yeniden yansıtılmaktadır. Veristik Sürrealizm'in Biyomorfik Sürrealizm'e oranla görsel anlamda daha gerçekçi imge şeklinde kaldığını söylemek mümkündür. İrak'a (2019: 43) göre “bilinçaltının ifadesi imgedir ve Veristik gerçeküstücüler, bilinç anlamını anlayana kadar bilinçaltının görüntülerini takip etmişlerdir”. Bu sebeple çalışmalarında bu şekilde bir yol izlediklerini söylemek mümkündür.

4. FOTOREALİZM VE HİPERREALİZM

2. Dünya Savaşı'nın başlaması ile Avrupa'da bulunan sanatçıların bir bölümü Amerika'ya sığınarak burada Soyut Dışavurumculuğun kökenlerini oluşturmuştur. 1950'lerin sonlarına doğru ise Amerikan sanatının yükselişi, kapitalizmin seri üretim süreci, sanatçılar tarafından popüler figüratif imgelerin konu olarak seçilmesi ve çalışmalarda fotoğrafın kullanılması yaygınlaşmıştır. Bu durum yeni bir resimleme disiplini olan Fotorealizm

akımının da yolunu açmıştır. Sanatçıların çalışma kaynağı olarak fotoğrafı temel almaları ve bununla beraber yüzey üzerinde fotoğraf etkilerini yakalamaya çalışmaları bu akımın temellerini oluşturmuştur. Germaner (1997: 66) Fotorealist çalışmaları “duyumsuz fırça sürüşüne sahip ve boya püskürtülmesiyle hazırlanmış büyük boyutlu resimler” olarak tanımlamıştır. Fotorealist resimlere örnek olarak yakın çevresinde bulunan kişilerin devasa portrelerini çalışan Chuck Close’un Görsel 2’deki Susan isimli eseri örnek olarak gösterilebilir.



Görsel 2. Chuck Close, “Susan”, 1971, Tuval üzerine Gesso ve akrilik, 255.3 x 228.6 cm, Pace Gallery, London (<http2>).

Fotorealizm adıyla bilinen akım 1970’li yılların başlarında tanınır hale gelmiştir. “1968 yılında Richard Estes ve Chuck Close’un çalışmalarını gördükten sonra her iki sanatçının da çalışmalarında fotoğraf gerçekliği bulunduğunu fark eden Meisel, bu sebeple Fotorealizm terimini kullandığını açıklamıştır” (Meisel, 1980: 12). Fotorealist çalışmaların ilk örnekleri 1960’lı yılların sonunda galerilerde görülmeye başlanmış ancak bu çalışmalar belli bir akım içerisinde değerlendirilmemiştir. Germaner’e (1997: 67) göre “1970’te New York’taki Whitney Museum of Art Galerisi’nde 22 sanatçı ile ilk Fotorealist sergi olan “22 Realist” sergisi açılmıştır”. Sergide bulunan sanatçıların genel olarak tarzı gerçekçi bir yaklaşım olmuştur. Gökdoğan’a (2014: 8) göre ise “sergide Fotorealist olmayan bazı sanatçıların bulunması nedeniyle o dönem için bu terim anlaşılabilir bir hale gelmiştir”. Fotorealizm akımı 1972 yılında “Sharp Focus Realism” (Keskin Odak Gerçekçiliği) sergisi ile tam olarak asıl kimliğine bürünmüştür. Bu sergide sanatçıların

tek bir ortak noktası olmuştur; o da fotoğraf gerçekçiliğidir.

Hiperrealizm terimi ise Fotorealizm akımının ortaya çıkmasından sonra kullanılmaya başlanmıştır. Bağcı'ya (2008: 18) göre “Hyperrealisme kelimesi Avrupa’da ilk kez 1973 yılında Isy Brachat tarafından Belçika Brüksel’de kendi galerisinde açılan serginin ve büyük katalogunun başlığı olarak kullanılmıştır”. Açılan bu sergide birinci kuşak Amerikan Fotorealist sanatçılarının da bulunmasından dolayı Hiperrealizm’in başlarda Fotorealizm akımının Avrupa ayağı olarak görülmesine neden olmuştur. İki akımın da özünde fotoğraftan yararlanarak çalışılması birbiri arasında çeşitli karışıklıklara neden olmuştur. Germaner’e (1997: 67) göre “Photorealisme, Supperrealizm, Post-Pop, Inhumanisme olarak da adlandırılan Hiperrealizm’in örnekleri” 1970’li yıllardan sonra yaygınlaşmıştır. Hiperrealist sanatçılar döneme bağlı olarak dijital fotoğrafçılığı kullandıkları için analog fotoğraf kullanan Fotorealist sanatçılara oranla daha detaylı sonuçlar almıştır.

“Gerçekliğe, Fotorealistlerin göstermiş olduğu benzer bir yaklaşımı gösterdiler ama bu sefer tekniklerini ve konu alanlarını genişlettiler. Fotoğrafa olan bağlılıklarından da vazgeçtiler. Herhangi bir fotoğrafın gösterebileceğinden daha fazla ayrıntı eklediler ve kentsel çorak araziler ve Amerikan kültürel ikonlarına yapılan vurgudan dikkatimizi çekmek için çağdaş basmakalıp ve daha az panoramik diğer manzaralara geçtiler” (Lerena, 2013: 111).

Bu bağlamda Hiperrealist sanatçılar için fotoğraftan resim yapma durumunu bir adım öteye götürmüş oldukları ve konu bütünlüğü olarak Amerikan kültürünü terk ettikleri söylenebilir.

5. HİPER-SÜRREALİZM VE EDDY STEVENS

Dijital çağın hızla ilerlemesi ve sanatçıların teknolojiyi çalışmalarında daha aktif kullanmaları günümüzde pek çok melez yaklaşımı da beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda fotoğraf görüntüsüne yakın ancak Sürrealist bir kurguya sahip çalışmalar karşımıza çıkmaktadır. Geçmişte ortaya çıkmış olan bu iki yaklaşımı birleştirdiğini ifade edebileceğimiz Eddy Stevens, yer yer Veristik Sürrealizmden yer yer ise fotoğraf görüntüsü referanslarından yararlanarak çalışmalarını oluşturmaktadır.

Stevens çalışmalarında her ne kadar fotoğraflardan yardım olsa da kendisini Amerikan kültürünü yansıtan bir Fotorealist olarak tanımlamamaktadır. Bunun dışında “Stevens çalışmalarında ayrıntılı olarak çalışsa da sadece fotoğraftan ibaret eserler üretmek istemeyen bir sanatçıdır” (http 3). Çalışmalarında bulunan fotoğraf görüntüsüne yakın fırça detayları sanatçının bu çalışmaları sadece zihninden yararlanarak yapmadığını da ispatlar niteliktedir. Stremmel’e (2006: 14) göre “yapıtları gerçekçi olarak tanımlanan tüm sanatçıların ortak özelliği çalışmalarının fotoğraf ile karşılaştırılmasıdır”. Bu bağlamda

Sürrealist etkileri oluşturmak için kurgu aşamasını kendisinin tasarladığı ancak detay aşamasında yine fotoğraflardan referanslar aldığını söylemek mümkündür.

Bu çalışmada Hiper-Sürrealizm terimi sanatçının çalışmalarında geliştirmiş olduğu yöntemi tanımlamak için kullanılmıştır. Bu anlamda Hiper-Sürrealizm, kurgu olarak Sürrealizm'i, yöntem olarak ise Hiperrealizm'i kullanan sanatçıların teknik tarzını belirtmek için kullanılmıştır. Diğer yandan Hiper-Sürrealizm terimi “hem modern, hem postmodern, hem de ikisi birden” niteliğini tanımlamak için de ifade edilmiştir (http 4). Hiperrealist'lerin fotoğraftan çalışma yöntemini bir adım öteye taşımaları gibi sanatçının da Sürrealist yaklaşımı bir adım öteye taşıyarak Hiper-Sürrealist yaklaşımı oluşturduğu görülmektedir.

Çalışmalarında Belçika'lı Sürrealist sanatçılardan etkilendiğini belirten Stevens bu yönde bir eğilim göstermiştir. “1965 yılında Belçika'nın Brasschaat kasabasında doğmuş ve tekniğini genç yaşta Guy Wauters ve Sonya Rosalia Bauters'ın gözetiminde aldığı resim eğitimi ile geliştirmiştir” (http 5). Genç yaşta pek çok galeride sergiler açan sanatçı kendisini sanat çevresine de bu şekilde duyurmuştur. “Stevens on altı yaşında ilk sergisini açtığına Salvador Dali (1904-1989), René Magritte (1898-1967) ve Paul Delvaux'a (1897-1994) olan hayranlığını gizleyememiş ve Belçika kökenli olduğu için Sürrealizm ile kendisinin arasında doğal bir bağ olduğunu ifade etmiştir” (http 3). Bu bağlamda Stevens'in çalışmalarında bulunan Sürrealist etkilerin rastlantısal bir durum olmadığı ifade edilebilir. “Sint Niklaas Sanat Akademisi'nden mezun olan sanatçının resimleri Belçika Sürrealizmi'ne bir övgü niteliğindedir” (http 5). Teknik olarak Hiperrealizm'e yakın bir üslup kullanan sanatçı anlatmak istediği konuları Sürrealist öğelere yer vererek izleyicilere sunmaktadır.

Stevens'in ilk dönem Sürrealist çalışmalarının oluşmasında yaşamış olduğu ortamın etkisi bulunmaktadır. “Eşi Sophie ile birlikte doğmuş olduğu kasabadan ayrılan Stevens, Belçika Antwerp dışında bulunan ufak bir çiftliğe yerleşmiş ve burada resimlerinin gelişimine uygun doğayla aşılınmış zamansız bir atmosfer yakalamıştır” (http 6). Hızlı hayatın kölesi haline gelmiş modern toplumun gürültülü ortamından uzakta saf bir yaratıcılık ortamı bulmuştur. İlk dönem resimlerinde tema olarak tahrip edilen doğa, kaybolan tabiat ve kadın bedenlerini seçmiştir. “Stevens çalışmalarında sezgi, duygu ve kadın şehvet gücünün hâkim olduğu bir evren yaratmaktadır” (http 7). Sanatçı, tahrip edilen tabiat olgusuna dikkat çekmek için kadın vücudu ile doğayı birlikte kullanmaktadır. “Stevens'in resimlerinde Avrupa'nın ormanlık kırsal alanında enerjik bir güç alanı vardır ve soyunmuş karakterlerin teknik olarak ustaca yansıtılması ile ilkel yollara geri dönüş isteğini akıllara getirmektedir” (http 8). Kadın modelleri çıplak olarak kullanarak doğada insanın varoluşunu salt bir şekilde gözler önüne sermektedir.

5.1. The Soul of the Forest

Eddy Stevens'in çalışmaları Hiper-Sürrealist olarak nitelendirebilecek bir yaklaşım sergilemektedir. Etki olarak Hiperrealizm'i, kurgu olarak ise Veristik Sürrealizm'i (Cinsellik, bilinçdışı ve rüyalar) andıran eserler özellikle tercih edilmiştir. Görsel 3'te bulunan *The Soul of the Forest* isimli çalışması betimlendiğinde; göze çarpan ilk detay kesilmiş ve tahrip edilmiş ağaç kütükleri ve bunların üzerinde bulunan kadın figürleridir. Resimde bulunan üç kadın yakından, iki kadın ise uzak mesafeden resmedilmiştir. Öndeki üç kadın figürünün ikisi kesik ağaç kütüklerinin üzerinde sabit bir şekilde ayakta dururken, soldaki kadın figürü ise gerçek üstü bir şekilde havada asılı bulunmaktadır. Resmin sağında ve solunda uzakta, havaya doğru yükselmiş iki kadın figürü daha görünmektedir. Uzakta buldukları için vücut detayları net bir şekilde görünmemektedir. Önde bulunan kütüklerin devamında düz bir alan ve bir kaç kütük daha bulunmaktadır. Devamında ise kesilmiş ağaç dalları ve kütükler ufka doğru devam etmektedir.



Görsel 3. Eddy Stevens, “*The Soul of the Forest*”, 2009, Tuval üzerine yağlıboya, 180 x 90 cm, Arthur (<http>9).

Resimde insan eliyle üretilmiş herhangi bir nesne bulunmamaktadır. Sadece doğa ve üzerlerinde kıyafet bulunmayan nü kadın figürleri görünmektedir. Kadınlar ağaçların kesilmiş kütükleri üzerinde ayakta durmakta ve bazıları göğe doğru yükselmektedir. Sürrealizm akımı dâhilinde çalışan sanatçıların eserlerindeki uçma eylemi ya da yerçekimsiz figür ve nesnelere Stevens'in çalışmasında da görülen bir özelliktir. Passeron'a (1990: 79) göre “Öforik yükselme, uçuş düşlerinin bir özelliğidir”. Tıpkı rüyalarda olduğu

gibi bilincin devre dışı kalması ile kişi rüyalarda uçma eylemini gerçekleştirmektedir. Ancak burada bu durum eserin isminden de anlaşılacağı üzere farklı yorumlanmıştır. Ağaçların nasıl kesildiği ile ilgili herhangi bir ipucu bulunmamaktadır. Ortada bir doğa tahribatı vardır ama bunun nasıl gerçekleştiği henüz bilinmemektedir. Orman ölmüş ya da katledilmiş, ağaçların ruhu göğe yükselmektedir.

Resimde bulunan kadın figürlerinin hepsi nü bir şekilde resmedilmiştir. “Stevens’in ham imgelerinde bulunan cinsellik, utançtan daha çok ruhsal bir güç kaynağıdır” (http 7). Bu bağlamda kadınlar burada ruhsal bir gücü simgelemektedir. Uçma durumu Salvador Dali gibi çoğu Sürrealist sanatçının resimlerinde kullanmış olduğu bir durumdur. Bu durumun dışında Dali’nin çalışmalarında kullanmış olduğu farklı etkiler de bulunmaktadır. Gombrich’e (2013: 593-594) göre Salvador Dali çalışmalarındaki detayları “rüyalarda olduğu gibi bazen net, bazen ise belirsiz şekilde” yansıtmaktadır. Stevens’in çalışmalarında ise anatomik detaylar oldukça nettir ve Veristik Sürrealizm yaklaşımını gösteren Sürrealist sanatçılara oranla daha net ve ayrıntılı çalışmalar sunduğu görülmektedir. Resimlerindeki kadın figürü eşi Sophie Stevens’tır. Stevens’in “Eşi Sophie resimlerinde doğal dünya ile bağ kuran kahraman bir kadın rolündedir” (http 7). Sanatçı, öncelikle kurgulamış olduğu kompozisyonlar içerisinde eşini fotoğraflamış daha sonra çalışmalarına taşımıştır. Çalışmalarında bulunan detayların ve ışık gölge etkilerinin fotoğraf görüntüsüne yakın olması bu durumu doğrular niteliktedir.

Görsel 3’teki resim izleyenlere Romantik dönem ressamı Caspar David Friedrich’in sırttan görünen figürlerini ve manzara resimlerini hatırlatabilir. Göktepe’ye (2020: 47) göre “Caspar David Friedrich, doğaya karşı duygusal ve düşünceli bir biçimde yaklaşmaktadır”. Onun resimlerinde de peyzajlar ve figürlerin sırttan gösterilmesi belli alegorileri yansıtmaktadır. Stevens burada belli bir alegori yaratmak istemektedir. Resimdeki kadınların yüzlerinin görünmemesi onlara belirli bir kimlik ile yaklaşmadığını göstermektedir. Sırttan görünen kadın figürleri belli bir grup insanın ya da belki de ormanın genel bir temsili niteliğini taşımaktadır. Diğer yandan the Soul of the Forest çalışması ile Görsel 4’te bulunan Belçikalı ressam Rene Magritte’in Golconda isimli çalışması arasında da uçan ya da yerçekimsiz figürler açısından bir benzerlik bulunmaktadır. Ancak içerik olarak birbirlerinden farklıdır.



Görsel 4. Rene Magritte, “Golconda”, 1953, Tuval üzerine yağlıboya, 81 cm x 100 cm, The Menil Collection, Amerika Birleşik Devletleri ([http10](http://10)).

Magritte, çalışmalarında bir ekol olan takım elbise giymiş adamları bir yağmur misali binaların üstüne yağdırarak ya da havada durdurarak resmetmiştir. Buradaki figür sayısı the Soul of the Forest resmindeki figür sayısına göre oldukça fazladır. McKiernan’a (2014: 77) göre “Golconda, Magritte’in gündelik görüntüleri gerçekçi ve basit bir şekilde tasvir etmesinden oluşmuştur ve geleneksel gerçekliği, bizi sonsuz derinlikleri düşünmeye davet eden bir yanılsama olarak ele almaktadır”. Bu anlamda resimde bulunan takım elbiseli adamların yanılsama olabilecekleri ve kalan her şeyin göz aldanması olduğu vurgulanmıştır. Magritte’in çalışmasında fotoğraf görüntüsüne yakın bir gerçeklikten söz etmek mümkün değildir.

“Magritte yaşamı kolaylaştırmak amacıyla “gerçeklik ilkesi” oyununu oynamayı reddeder. Kullandığı gerçekçi üslup, diğerlerinden daha kolaylıkla illüzyon yaratmasına olanak vermiştir. Daha ileriye, yalnızca günümüzün Hiperrealistleri gidebilir. Bir peynir parçası çizip de altına “Bu bir peynir parçasıdır” diye yazdığına Magritte, tüm gerçek imgeleri uydurma olarak silmektedir. Böyle yaparak, kuşkulamak için nedenlerimiz olduğunu göstermektedir. Sürrealizm bu çeşit gerçeklik eleştirilerinden çok, hayali gerçeğin dünyasına sokma çabasıyla uğraşmıştır” (Passeron, 1990: 196).

Magritte’in çalışmasında bulunan takım elbiseli adam imgeleri incelendiğinde figürlerin fotoğraf görüntüsünden daha çok bir kolajı andırdığı ve fiziksel olarak mekâna çok fazla uyum sağlamadığı teknik yönden dikkat çeken bir durumdur. Zaten sanatçının da böyle bir kaygı taşımadığı görülmektedir. Magritte çalışmalarında illüzyon yaratarak gerçekliğin gerçek olmadığını belirtmektedir. Stevens ise bu durumun tam tersini yapmaya çalışarak gerçek olmayı fotoğraf görüntüsüne yaklaştırarak izleyiciye sunmaya çalışmaktadır.

5.2. The Birth of a Dream

Sanatçının bir diğer çalışması Görsel 5'te bulunan The Birth of a Dream isimli tablosudur. Resimde göze çarpan ilk detay sanatçının kurgulamış olduğu etkileyici kompozisyonudur. The Birth of a Dream isimli bu çalışma betimlendiğinde; resmin alt bölgesinde yatay olarak yere uzanmış olan bir kadın figürü ve bu kadın figürünün üzerinde dizlerini karınlarına doğru çekmiş ve havada asılı olarak bulunan üç kadın figürü görünmektedir.



Görsel 5. Eddy Stevens, “The Birth of a Dream”, 2010, Tuval üzerine yağlıboya, 180 x 180 cm, Modernizm ([http11](http://11)).

Görsel 3'te bahsedilen Öforik yükselme burada da mevcuttur. Kadınların hepsi nü olarak havada süzülmekte, figürlerin en üstünde ise sislerin içerisinde hareket izlenimi veren bir at imgesi bulunmaktadır. Havada asılı duran kadınlardan ortadaki, ellerini iki yana doğru açmış ve yukarıda bulunan at imgesine doğru yüzünü çevirmiştir. Ortadaki figürün iki yanında bulunan kadınlar da aynı şekilde ata doğru bakmaktadır ancak onlar ortadaki figürün aksine elleri ile dizlerini tutmaktadırlar. Dolcerocca'ya (2017: 194) göre hayvan alegorisi pek çok sanatçı tarafından “insanın farklı hallerini temsil eden mecazlar” şeklinde kullanılmaktadır. Stevens eşinin atlara olan sevgisinden dolayı diğer pek çok çalışmasında olduğu gibi bu çalışmasında at imgesine yer vermiştir. Çalışmalarında bulunan at imgelerine yönelik, “Bir evin iç mekânı kadının ilahiliğini barındırmaz, evin duvarları onun ayaklarına yıkılır ve o; bir at gibi, sonsuz vahşilikte dolaşmakta serbesttir” ifadelerinde bulunmuştur ([http 7](http://7)). Bu bağlamda vahşi at imgesi sanatçının

çalışmalarında özgürlüğü sembolize etmektedir.

Resimde yatay olarak bulunan kadının arkasında büyük boyutlu bir krater çukuru görünmektedir. Çukurun içinden dumanlar yükselmekte ve resmin üst kısmında bulunan at imgesi bu dumanların içerisinde kaybolmaktadır. At imgesi dumanların içinden sanki resimden dışarı çıkarcasına bir hareket ile resmedilmiş ve atın kafası tablonun dışında kalmıştır. Figürlerin ve çukurun arkasında ise düzlük bir alan ve ıssız dağlık bir zemin görünmektedir. Sürrealizm akımı içerisinde Veristik Sürrealizm'i benimsemiş sanatçılar tarafından çalışmaların arka fonlarında benzer imgeler kullanılmıştır. Passeron'a (1990: 78) göre Sürrealist çalışmalarda kullanılan bu boşluk "metafizik niteliğindedir" ve "ıssızlığın resimsel ifadesi" olarak nitelendirilmektedir. Tıpkı rüyalarda olduğu gibi konunun dışında kalan bu arka plan belli bir sonsuzluk hissini yaratmaktadır. Bu ıssız alan ayrıca sanatçının yaşamış olduğu kırsal alanı da yansıttığı düşünülebilir. Çünkü Murray'a (2009: 141) göre "rüyaların içeriği hiç kuşkusuz bireyin yaşamındaki koşullar ve olaylar tarafından belirlenir". Sanatçının doğup büyüme olduğu yeri terk edip Belçika kırsalına yerleşmesi belki de çalışmalarında bulunan ıssız mekân olgusunu açıklamaktadır.

Ön tarafta uzanmış olan figür gözlerini kapatmış ve yüzündeki ifadeden de anlaşıldığı üzere uyku halindedir. Antmen'e (2010: 136) göre Sürrealistler için "bilincin ötesine uzanmak, arzuların ve kaygıların gerçek kaynağına inebilmek sanatsal yaratının bir uzantısıdır". Stevens'in ise burada yapmak istediği bilinçdışı durumun gerçekleşme sürecini ve sonucunu aynı anda fotoğraf görüntüsüne yakın bir şekilde yansıtmak olduğu belirtilebilir. Resimde yatan kadının arkasında geniş çapta bir krater bulunmaktadır ancak kraterin nasıl oluştuğu ve ne anlama geldiği ile ilgili herhangi bir ipucu bulunmamaktadır. Bir göktaşının yere düşmesi ve bunun sonucunda içinden dumanların çıktığı söylenebilir. Diğer yandan krater burada doğaüstü bir durumun sembolü olarak da kullanılmış olabilir. Kadının hemen arkasında olmasından dolayı belki de kadın rahmini simgeliyordur. Havada süzülen kadın figürlerinin cenin pozisyonunda olmaları da bu düşünceyi güçlendirmektedir. Ortadaki kadın figürünün havada bulunması ve ellerini yana doğru açması, izleyende Hıristiyan inancındaki haç sembolünü de hatırlatabilir ve bu da kutsal bir durumun gerçekleştiği hissini uyandırabilir. Resimde görüldüğü üzere burada rüyalarda olduğu gibi gerçek üstü bir durum kurgulanmıştır. Uyku hali ve rüyanın oluşumu sonucunda başka bir boyutta düşünceler gerçek hayattaki yansımaları yaşamaya devam etmektedir. Zihnimiz bize yapay bir gerçeklik sunmaktadır. Stevens'in resminde bulunan at ve kadın imgeleri Görsel 6'da bulunan Salvador Dalí'nin The Temptation of St. Anthony isimli çalışmasını da anımsatmaktadır.



Görsel 6. Salvador Dali, “The Temptation of St. Anthony”, 1946, Tuval üzerine yağlıboya, 90 x 119.5 cm, Royal Museum of Fine Arts, Belgium ([http12](http://12)).

“Salvador Dali, “The Temptation of St. Anthony” adlı tablosundaki görüntüyü, rüyaların kırılğanlığının bir ifadesi haline getiren vurgulu, eklemli, uzun ve ince bacaklar ekleyerek yorumlamıştır. Bu bacaklar sanatçının çocukluğundan beri korkmuş olduğu circır böceğinin bacaklarını anımsatmaktadır. Hıristiyanlığın temel direklerinden biri ve aynı zamanda bir keşiş olan Aziz Anthony, dünyevi kibri bırakıp çöle giden ve her gün günahkâr ayartmalarla test edilen bir münzevidir. Bu çalışmadaki filler, insan günahlarının somutlaşmış bir tasviridir” (Kolosnichenko, Krotova, Remeneva, Prykhodko-Kononenko, Chetverik, 2021: 10-11).

Salvador Dali ve Eddy Stevens’in çalışmaları karşılaştırıldığında; iki sanatçının da at, kadın ve sonsuzluk algısı yaratan bir arka mekândan yararlandığını söylemek mümkündür. İki sanatçı da formları biçimsel olarak farklı ele almıştır. Salvador Dali resminde bulunan formlarda belli bir deformasyona yönelirken, Stevens bedenleri tüm ayrıntıları ile birlikte fotoğraf gerçekçiliğine yakın bir dilde resmetmiştir. Dali çalışmasında Aziz Anthony’i elinde tuttuğu haç ile kadın imgesinin bulunduğu kervanı durdurur şekilde resmetmiştir. Bu durum Aziz Anthony’nin eli ile haçını kaldırması ve atın şaha kalkarak kafasını yana çevirmesinden de anlaşılmaktadır. “Kervanı çeken atın alev şeklinde bulunan yelesi ve kadın bedenini andıran vücudu burada cinsel tutkuları çağrıştırmaktadır” ([http 13](http://13)). Salvador Dali kervanda bulunan kadın bedenini günahın bir simgesi gibi göstermiş ve bu durumu kadın bedeninin uzaktan cüretkâr bir şekilde sergilemiş olduğu duruş ile de desteklemiştir. Stevens’in resimlerinde bulunan kadın bedenlerinde ise herhangi bir cüretkârlıktan söz etmek mümkün değildir. Yerde yatan kadın figürü uyku halinde bulunurken yukarıda bulunan kadın figürleri sırtları dönük bir şekilde havada süzülmemektedir. “Sanatçının fotoğraf gerçekçiliğindeki resimlerinin ana konusunun kadınlar olduğunu söylemek mümkündür ancak yine de resimlerinde belirgin bir duygusal yön bulunmaktadır” ([http 14](http://14)). Sanatçının resimlerinde bulunan kadın imgeleri

doğanın içerisinde belli bir durgunlukta var olmaktadır ancak bu durgunluk resimde bulunan vahşi at figürü ile bozulmaktadır. At imgesi burada şeytani bir durumdan ziyade özgürlük ve coşku duygusunu yansıtmaktadır. Havada süzülen figürler at imgesine doğru yüzlerini çevirmiş ve yükselmeye devam etmektedir. Sanatçının “Paul Delvaux’a” olan hayranlığı hayat hikâyesinde belirtilen bir durumdur (http 3). Passeron’a (1990: 81) göre “Delveaux, noktürnal yapıtlarında kadın gururunu över”. Bu bağlamda Stevens’in da çalışmalarında kadın bedenlerine benzer bir tutumla yaklaştığı görülmektedir.

5.3. The Golden Cage

Stevens’in değerlendirilmek üzere seçilen üçüncü eseri Görsel 7’de bulunan The Golden Cage isimli çalışmasıdır. Çalışma betimlendiğinde; gözümüze çarpan ilk detay bir kadın figürünün çömelmiş bir vaziyette uzaklara doğru bakıyor olduğudur. Yüzüne vuran güçlü güneş ışınlarını eli ile siper etmiş, diğer eliyle boynunu ve saçını tutmaktadır. Bu modelin yanında vücudunun bir kısmı görünen başka bir kadın figürü cenin pozisyonunda yatmaktadır. Buldukları arka mekândan anlaşılacağı üzere dağ görüntüsüne yakın, yüksek bir yer ya da bir yamaç olduğu düşünülmektedir. Diğer çalışmalarında olduğu gibi bir figürü yarıda keserek bu çalışmasını da açık kompozisyon olarak kurgulamıştır. Burada da figürler üzerinde herhangi bir kıyafet yoktur ve doğa-kadın temasını birlikte kullanmıştır. Ancak bu resimde diğer çalışmalarında olduğu gibi figürlerde uçma gibi doğaüstü bir durum bulunmamaktadır.



Görsel 7. Eddy Stevens, “The Golden Cage”, 2009, Tuval üzerine yağlıboya, 120 x100 cm, Arthur (http15).

Resimde bulunan arka mekânın yüksek bir yer ve buldukları mekânda dal parçalarının olması bizlere kuşlarla ilgili bir durumu çağrıştırmaktadır. Passeron’a (1990: 78) göre “insanları da hayvanlara ya da eşyalara indirgeyen somutlaştırma eylemi, Dada ruhunun bir belirtisidir”. Stevens’in burada benzer bir durumu uyguladığı düşünülebilir. Kadının duruşundaki gerginlik, ufak bir mekâna sığma şekli ve bir şeyler ararcasına yüzündeki çaresiz bakışı burada bir tutsaklık düşüncesini oluşturmaktadır. Sanatçının

diğer resimlerinden yola çıkarak burada kadının özgürlüğünün kısıtlanması durumu akıllara gelmektedir. Bu çalışmaları oluşturma sürecinde modern toplumdan kaçan sanatçının kırsal alanda modern hayatın dışındaki doğayı resmetmiş olması mümkündür. Sanatçının çalışmasında dünya çapında bir sorun haline gelen iklim krizi ve etkilerini de yansıtmış olabileceği düşünülmektedir. Stevens'in resminde bulunan çağrışımlar Görsel 8'de bulunan Max Ernst'in Forest and Dove isimli çalışmasını akıllara getirmektedir.



Görsel 8. Max Ernst, *Forest and Dove*, 1927, Tuval üzerine yağlıboya ve grataj, 100 x 82 cm, Tate Gallery, London ([http17](http://17)).

Sürrealist sanatçılar arasında kuş, kafes ve orman terimleri üzerine çalışmalar üretmiş olan en ünlü sanatçı Max Ernst'tir. Ernst'in kuşlara karşı özel bir ilgi duymasının sebebi genç yaşta yaşamış olduğu bir anıdan kaynaklanmaktadır. "Ernst, 1906'da çok sevdiği papağanı Hornebom'u kaybetmiştir ve aynı gün içerisinde kız kardeşi Loni dünyaya gelmiştir" ([http 16](http://16)). Kuşun kardeşi olarak yeniden reenkarne olduğunu düşünen sanatçı bir süre sonra bu durumu çalışmalarına taşımıştır. Passeron'a (1990: 79) göre Öforik yükselme Max Ernst'in çalışmalarında "kuş motifi ile birleşmektedir". Max Ernst'in çalışmalarında genellikle kuş ya da kuş başlı insan figürleri farklı şekillerde kendini göstermektedir.

"Orman ve Güvercin, Ernst'in ormanların olduğu ürkütücü, rüya gibi yerler hakkındaki çocukluk anılarını araştırdığı bir dizi görüntünün parçasıdır. Resimde, büyük, karanlık ve tehditkâr ağaçların arasına hapsolmuş, bir çeşit kapalı alanda küçük bir kuş görüyoruz. Figürlerin hepsi çok basit, özellikle de bir çocuğun resminin basit özelliklerini taşıyan kuş figürü. Ernst, grataj tekniğini kullanarak ağaçların ürkütücü şekillerini yaratmıştır" ([http 18](http://18)).

Ernst'in çalışmasında bulunan orman görüntüsü sanatçının kendi iç dünyasında ormana karşı bakış açısını yansıtmaktadır. Gögebakan ve Kılınç'a (2020: 24) göre Sürrealizm akımı dâhilinde çalışan "sanatçılar, bilinçaltılarını farkında olmadan sanatlarına yansıtırlar"

dış dünya nesnelere dış dünyaya ait olmaksızın kendi dünyalarındaki anlamlandırılmaları ile ele alır”. Bu bağlamda orman sanatçının iç dünyasında korku dolu bir mekân olarak tasvir edilmiştir. “Ernst, çocukluğundan beri yakınında bulunan ve her şeyi saran orman atmosferinin neden olduğu büyü ve dehşet duygusuyla boğuşmuştur” (http 19). Çalışmasında bulunan kafes, korkunç orman içerisinde hapsolmuş bir kuşu anlatma biçimi olarak yerleştirilmiştir.

Ernst’in ve Stevens’in çalışmaları teknik yönden karşılaştırıldığında iki çalışmanın da birbirlerinden oldukça farklı etkilere sahip olduğu görülmektedir. Readè (2020: 42) göre Sürrealistler, “bilinçdışı fenomenlerini algılanabilir görünümlere dönüştürmeye çalıştıklarında içgüdüsel algı yasalarını devreye sokmaktadırlar ve estetik yasalarına uygun bir kompozisyon yaratmaya çalışmaktadırlar”. Ernst grataj tekniği ile oluşturduğu yüzeyi anlamlı bir görüntüye çevirmeye çalışırken ormanı soyut ve karanlık biçimlerden oluşan bir imge olarak tasvir etmiştir. Stevens ise çalışmasında herhangi bir bilinçdışı durumdan yararlanmamıştır. İmgesel bir değişikliğe yer vermeden ağaç gövdesi ve nü bedenleri gerçekçi bir şekilde yansıtmıştır. Stevens çalışmasında daha çok fotoğraf görüntüsüne yakın Veristik Sürrealizm’i tercih ederken, Ernst çalışmasında daha çok biçimsel Biyomorfik Sürrealizm’den yararlanmıştır. İki çalışmanın da Sürrealist etkileri taşımakta olduğu ancak ikisinin de farklı çözümler sunduğundan bahsetmek mümkündür.

SONUÇ

Kadın bedeni, doğa ve ruhani yön olgularını gerçekçi bir görsel dil ile ele alan Stevens’in çalışmalarına daha çok yansıtmacı bir tavır içerisinde yaklaştığı görülmektedir. Sanatçının resimlerinde bulunan fotoğraf etkisine yakın gerçeklik ile Sürrealizm akımı içerisinde bulunan imgesel gerçeklik yaklaşımları karşılaştırıldığında arada belirgin bir fark olduğundan söz etmek mümkündür. Veristik Sürrealizm’i benimsemiş sanatçılar kendi imgelerinden yararlanırken çeşitli yapı bozumlarına ve deformasyonlara yönelmektedir. Stevens ise bu durumu değiştirerek herhangi bir yapı bozumunda bulunmadan fotoğraf referanslarına bağlı kalmaktadır. Bu bağlamda sanatçının geliştirmiş olduğu bu üslup ve yöntem Sürrealist yaklaşıma yeni ve özgün bir ifade dili getirmiştir. Bu haliyle sanatçının Sürrealizm’i yeni bir teknik ile ele almış olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Stevens çalışmalarında tabiat ve insan ilişkisini kadın simgesini merkeze koyarak yeniden ele almıştır. İnsanın düşünüp anlatamayacağı, rüyasında görüp tasvir edemeyeceği tabiatüstü durumlar sanatçının resimlerinde kurgulamış olduğu sahnelerde gerçekleşmektedir. Sürrealizm akımı içerisinde bazen cinsel bir obje ve iç baskıları simgeleyen bir nesne olarak ele alınan kadın bedeni, sanatçının resimlerinde doğa ve doğaüstü

durumları simgeleyen ruhani bir güç haline gelmiştir. Kadının gücü ve özgürlüğü bedeni aracılığıyla ele alınmasıyla diğer sürrealist yaklaşımlardan ayrılmaktadır. Sanatçının resimlerinde dolaşan vahşi atlar, kadın vücudunun güçlü yanını ve çoğu zaman özgürlüğünü gösteren bir simge haline dönüşmüştür.

Sürrealist ressamlar, bilinçaltı dünyalarında insan içerisinde bulunan gizli tuhaflıkları ve herkesin açıklamaya cüret edemeyeceği duyguları yansıtmıştır. Stevens bu tarz düşünme biçimini günümüz resim anlatım olanakları ile yeniden ele almıştır. Modern dünyadan uzaklaşan sanatçının unuttuğu köklerine yeniden kavuştuğu, doğa ile iç içe yaşayarak bu düşüncelerini ortaya çıkardığı görülmektedir. Resimlerinde kullanmış olduğu kuvvetli ışık belki de modern şehir hayatında kaybedilen doğanın gerçek ışığıdır. Mekânlarında bulunan ıssızlık ise rüyalarında ve düşüncelerinde bulunan ıssızlık olarak yorumlanabilir. Çoğu zaman gerçekçi görünen bu mekânlar, bedenlerin havalanması ile gerçeküstü bir görünüme dönüşmektedir. Sessiz ve ıssız mekânlarda geçen bu olaylar sadece bir an için gerçekleşmekte olup bazen bir patlamanın etkisiyle de değişebilmektedir. Zihnin bilinmeyen noktalarına odaklanan sanatçı çoğu kez insan duygularını ele almaya çalışmıştır. Materyalist bir yaklaşımdan uzak, ruhani bir duyumu açıklamaya çalışan Stevens yapmış olduğu çalışmalarda var olan gizli ve zihinsel mekânları betimlemeye çalışarak resimlerini oluşturmaya devam etmektedir.

KAYNAKLAR

- Aktan, G. (2018). Dada, Sürrealizm ve Bilinçaltı. *the Journal of Academic Social Sciences*, 74(74), 545-554.
- Antmen, A. (2010). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar* (3. Baskı). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Barrett, T. (2014). *Sanatı Eleştirmek, Günceli Anlamak* (Çev: G. Metin). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Dolcerocca, Ö. N. (2017). "Bu Kadar Alegori Yeter!": Hayvan, Dil ve Mülksüzlük Üzerine. *Cogito*. 87, 185-197.
- Germaner, S. (1997). *1960 Sonrasında Sanat; Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar*. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Gombrich, E. (2013). *Sanatın Öyküsü* (Çev: E. Erduran ve Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gögebakan, Y, Kılınç, E. (2020). Empresyonizm, Kübizm, Sürrealizm ve Ekspresyonizmde Tarz Olarak Soyutlama. *Sanat Dergisi*, (35), 19-31.
- Gökdoğan, D. (2014). *Keskin Odak Gerçekçiliği (Sharp Focus Realism)*. Çanakkale: Paradigma Akademi Yayınları.
- Göktepe, M. (2020). Romantizm Sanat Akımı ve Sanatçıları Üzerine Bir Değerlendirme. *Journal of Arts*, 3 (1), 45-66. <https://doi.org/10.31566/arts.3.005>
- İrak, M. (2019). Hyreniomus Bosch'un 'Yeryüzü Zevkleri Bahçesi' Resmi: Gerçeküstücülüğü Yeniden Okuma. *Sanat Dergisi*, 33, 39-46.
- Kolosnichenko, M. V., Krotova, T. F., Remeneva, T. V., Prykhodko-Kononenko, I. A., Chetverik, A. R. (2021). Salvador Dali's Artistic Experiments in the Art of Jewelry and Their Impact on Contemporary Design. *Art and Design*, 4(16), 9-19.
- Lerena, M. J. (2013). *Hyperrealism in Words: Lisa Moore and the Ethics of Intensity*. I., Medina Barco, (Ed.), *Literature and Interarts: Critical Essays* içinde (s. 99-128), La Rioja Üniversitesi.
- Little, S. (2008). *...İzmler, Sanatı Anlamak* (2. Baskı). (Çev: D. N. Özer). İstanbul: YEM Yayın.

- Mansuroğlu, A. (2022). Dadaizmden Sürrealizm'e: Aykırı Bir Görüşü Üretime Dönüş-türen Sürrealizm Akımının İncelenmesi. STAR - Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 3(5), 78-92.
- McKiernan, M. (2014). René Magritte, Golconda 1953. Occupational Medicine, 64(2), 76-77. <https://doi.org/10.1093/occmed/kqu006>
- Meisel, L. K. (1980). Photorealism. Harry N. Abrams Inc.
- Murray, C. (2009). Yirminci Yüzyılda Sanatı Okuyanlar (Çev: S. Öncü). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Passeron, R. (1990). Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi (Çev: S. Tansuğ.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Read, H. (2020). Modern Sanatın Felsefesi (Çev. E. Kök ve H. Orgun). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Sarı, K. (2022). Sürrealist Kadın ressamlar. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Edirne: Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Stremmel, K. (2006). Realism. Köln: Taschen.

İnternet Kaynakları

- http1. <https://www.wikiart.org/en/max-ernst/lone-tree-and-united-trees-1940>
(Erişim tarihi: 08.08.2023)
- http2. <http://chuckclose.com/work027.html> (Erişim tarihi: 08.08.2023)
- http3. <https://www.theartcouch.be/tezien/eddy-stevens/> (Erişim Tarihi: 08.08.2023)
- http4. https://www.proquest.com/openview/b893edbebc3c1072039641bd7fc-c409/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&casa_token=BSSdlC_5dj4AAAA-A:I7OqGo9pCzHYyn74fRoQcyL5iF5ZLaNUhQzuAgZNW9MeKIVgwnrKGz-hSURnVuE3bdzJrvPQ8pzc
(Erişim Tarihi: 08.08.2023)
- http5. <https://www.wildevuur.nl/en/blog/I60-the-contemporary-past-of-eddy-stevens>
(Erişim Tarihi: 08.08.2023)
- http6. <https://www.angelakinggallery.com/eddy-stevens> (Erişim Tarihi: 08.08.2023)
- http7. <https://www.ignant.com/2014/06/20/eddy-stevens-paintings/>
(Erişim Tarihi: 08.08.2023)

- http8. <http://hifructose.com/2014/06/16/eddy-stevenss-paintings-hint-at-supernatural-occurrences/> (Erişim Tarihi: 08.08.2023)
- http9. <https://arthur.io/art/eddy-stevens/the-soul-of-the-forest> (Erişim tarihi: 08.08.2023)
- http10. <http://www.renemagritte.org/golconda.jsp> (Erişim tarihi: 08.08.2023)
- http11. <https://www.modernism.ro/2014/06/17/eddy-stevenss-paintings-hint-at-supernatural-occurrences/> (Erişim tarihi: 08.08.2023)
- http12. <https://www.dalipaintings.com/temptation-of-saint-anthony.jsp> (Erişim tarihi: 08.08.2023)
- http13. <https://sanatabasla.com/2012/10/aziz-anthonynin-bastan-cikarilisi-the-temptation-of-saint-anthony-dali/> (Erişim tarihi: 19.11.2023)
- http14. <https://www.juxtapoz.com/news/eddy-stevens-photorealistic-paintings/> (Erişim Tarihi: 08.08.2023)
- http15. <https://arthur.io/art/eddy-stevens/untitled-7> (Erişim tarihi: 08.08.2023)
- http16. <https://www.sothebys.com/en/articles/max-ernst-the-bird-the-cage-the-forest> (Erişim Tarihi: 08.08.2023)
- http17. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/ernst-forest-and-dove-t00548> (Erişim tarihi: 08.08.2023)
- http18. <https://www.dailyartmagazine.com/max-ernst-birds/> (Erişim Tarihi: 08.08.2023)
- http19. <https://www.max-ernst.com/forest-and-dove.jsp> (Erişim Tarihi: 19.11.2023)