



Marmara Üniversitesi
Sanat ve Tasarım Dergisi

MUJAD

ISSN 2980-2822 / Cilt:15 / Sayı:1 / Haziran 2024

Marmara University Journal of Art and Design

**MARMARA ÜNİVERSİTESİ SANAT ve
TASARIM DERGİSİ (MUJAD)**
MARMARA UNIVERSITY JOURNAL of ART
and DESIGN (MUJAD)

2024 Haziran, Cilt: 15, Sayı: 1
2024 June, Vol. 15, No. 1

Sanat ve tasarım alanında hakemli bir dergidir.
It is a refereed journal in art and design.

Yaygın-sürelili bir yayındır. Yılda iki kez yayımlanır.
It is a periodical journal. It is a biannual journal.

Dili: Türkçe-İngilizce
Language: Turkish-English

Sahibi / Owner

Marmara Üniversitesi Rektörlüğü Adına
İmtiyaz Sahibi
Prof. Dr. Mustafa Kurt (*Rektör/Rector*)

Yazı İşleri Müdürü / Editor in Chief

Doç. Seçkin Sevim,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Editör Yardımcısı / Co-Editor

Dr. Öğr. Üyesi Emine Vagtborg,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Sanat Editörü / Art Editor

Doç. Lale Altunel,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Tasarım Editörü / Design Editor

Doç. Cem Kara,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

**Dil Editörü (Türkçe) /
Language Editor (Turkish)**

Doç. Seçkin Sevim,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

**Dil Editörü (İngilizce) /
Language Editor (English)**

Dr. Öğr. Üyesi Emine Vagtborg,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Marmara Üniversitesi Yayınevi

Marmara University Press
Göztepe Kampüsü 34722 Kadıköy, İstanbul
Tel / Phone: (0216) 777 14 08
Faks / Fax: (0216) 777 14 01
E-posta / E-mail: yayinevi@marmara.edu.tr

ISSN: 2980-2822

Marmara Üniversitesi Yayınları

Adres / Address

Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi
(MUJAD)
Marmara Üniversitesi - Güzel Sanatlar Fakültesi
Acıbadem Caddesi, Küçükçamlıca
34718 - Kadıköy - İstanbul
Tel / Phone: 0216 777 46 00
E-posta / Email: mujad@marmara.edu.tr

Yayın Kurulu / Editorial Board

Prof. Aygün Dinçer Kırca,
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
TÜRKİYE

Prof. Dr. Esra Aliçavuşoğlu Karaveli,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Gülay Karşıcı,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Hale Gezer,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. İdil Akbostancı,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Meltem Eti Proto,
Rome University Of Fine Arts, İTALYA

Prof. Seçkin Tercan,
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
TÜRKİYE

Doç. Dr. Bilgen Aydın Sevim,
Sakarya Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Kerem Ozan Bayraktar,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Mesude Hülya Doğru,
Sakarya Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Dr. Seda Yavuz,
İstanbul Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Seden Odabaşoğlu,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Görsel Tasarım / Visual Design

Doç. Cem Kara,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dizgi / Typesetting

Dr. Öğr. Üyesi Emine Vagtborg,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Son Okuma (Metin) / Proofreading (Text)

Çağdaş Umut Bektaş,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Meryem Nuriye Yavuz,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Naz Falay,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

**Son Okuma (Kaynakça) / Proofreading
(Bibliography)**

Mine Gülşen,
Sakarya Üniversitesi, TÜRKİYE

Serpil Yılmaz,
Sakarya Üniversitesi, TÜRKİYE

Makalelerin sorumlulukları yazarlara aittir.
Authors are fully responsible for their papers.

Danışma Kurulu / Advisory Board

Prof. Dr. Ağâh Tarkan Okçuođlu,
İstanbul Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Burcu Pelvanođlu,
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
TÜRKİYE

Prof. Bülent Erçetin,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Çađrı Saray,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Ece Emine Karşal,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Emre İvizler,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. H. Tonguç Tokol,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Henry Hildebrandt,
University Of Cincinnati, SAID, DAAP, AMERİKA

Prof. Dr. M. Biret Tavman Ertuđrul,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Mehmet Reşat Başar,
İstanbul Aydın Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Sevim Arslan,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Sotirios Papadopoulos,
Accademia di Belle Arti di Verona, İTALYA

Doç. Dr. Ayşe Hazar Köksal,
Özyeđin Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Bob Krikac,
Washington State University, AMID, AMERİKA

Doç. Devabil Kara,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Mehmet Ali Müstecaplıođlu,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Nalan Danabaş,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Nurettin Bektaş,
Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından 2010-2022 yılları arasında *Sanat-Tasarım Dergisi* olarak yayımlanan dergimiz, 2023 yılından itibaren *MUJAD (Marmara University Journal of Art and Design / Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi)* adıyla yayın hayatına devam etmektedir.

Haziran ve Aralık aylarında olmak üzere yılda iki kez yayımlanan *MUJAD*, sanat ve tasarım alanlarında akademik çalışmalar yapan araştırmacıları bir araya getirerek nitelikli bir tartışma ortamı oluşturmayı amaçlamaktadır. *MUJAD* aynı zamanda lisansüstü eğitimlerine devam etmekte olan sanatçı, tasarımcı ve akademisyenlere de çalışmalarını paylaşma imkânı sağlayacak; uzun uğraşlar sonucu ortaya çıkmış olan çalışmaların okuyucuyla buluşmasına aracı olacaktır. Dergide yayımlanacak yazıların sanat ve tasarım alanlarındaki tartışmaları derinleştirerek literatüre katkı sağlaması beklenmektedir.

DergiPark platformunda yer alan *MUJAD*, sanat ve tasarım alanlarındaki tüm teorik ve pratik bakış açılarına yer vermeyi misyon olarak belirlemiştir. Resimden sinemaya, geleneksel sanatlardan endüstriyel tasarıma kadar uzanan akademik çalışmaların yanı sıra sanat tarihi, sanat felsefesi ve sanat sosyolojisi alanlarında yazılmış makaleler de derginin kapsamındadır.

Our journal, which was published by Marmara University Faculty of Fine Arts as Art-Design Journal between 2010-2022, continues its publication life as *MUJAD (Marmara University Journal of Art and Design)* since 2023.

MUJAD, which is published twice a year, in June and December, aims to create a qualified discussion environment by bringing together researchers who conduct academic studies in the fields of art and design. *MUJAD* will also provide artists, designers and academicians who are continuing their postgraduate education with the opportunity to share their work; it will be an intermediary for the works that have emerged as a result of long efforts to meet with the reader. The articles to be published in the journal are expected to contribute to the literature by deepening the discussions in the fields of art and design.

MUJAD, which is on the DergiPark platform, has set as its mission to include all theoretical and practical perspectives in the fields of art and design. In addition to academic studies ranging from painting to cinema, from traditional arts to industrial design, articles written in the fields of art history, philosophy of art and sociology of art are also within the scope of the journal.

İÇİNDEKİLER

TABLE of CONTENTS

Araştırma Makaleleri / Research Articles

- 1-22 **Asena Yıldırım, Bülent Vardar**
Feminist Kuramın Sinematografik Anlatımla İfadesi
Expression of Feminist Theory Through Cinematographic Expression
- 23-45 **Ezgi Karaata**
Şiir ve İllüstrasyon Arasındaki Etkileşim Açısından *Bir Bennudur İstanbul* ve *SOARH* Kitaplarının İncelenmesi
An Analysis of the Books *Bir Bennudur İstanbul* and *SOARH* in terms of the Interaction between Poetry and Illustration

Derleme Makaleler / Review Articles

- 46-68 **Selma Kayhan Tunalı, Merve Akbulut**
Ekspresyonizmin Sembol İsimlerinden Bruno Taut Bağlamında *Glashaus*
Glashaus in context of Bruno Taut, One of the Symbolic Names of Expressionism
- 69-86 **Melisa King**
Sanatsal Bir İfade ve Politik Eleştiri Biçimi Olarak Oyun Kavramına Bakış
An Overview of the Concept of Play as a Form of Artistic Expression and Political Criticism
- 87-107 **Sefa Ersan Kaya**
İşlevsellik, Sanat ve İletişim Entegrasyonu Olarak Tipografinin Dili
The Language of Typography as an Integration of Functionality, Art and Communication
- 108-126 **Hasret Şahin**
Sanat Yapıtlarında Malzeme Olarak Ceset Kullanımı ve Etik Sorunu
Use of Corpses as Material in Artworks and Issue of Ethics

Çeviri Makale / Translated Article

- 127-158 **Michael Peter Schofield; Çev. Merve Bozkurt**
Kamera Fantazması: Yapay Zekâ Çağında Sanal Fotoğrafları Yeniden Kadraja Almak
Camera Phantasma: Reframing virtual photographs in the age of AI

Kitap İncelemesi / Book Review

- 159-168 **Uğurcan Kaçmaz**
Yaratma Yeniden Yaratma

Röportaj / Interview

- 169-185 **Yonca Ertürk**
Başak Ürkmez: "Her şeyden önce burası herkesin arşivi. Bizim belleğimiz ve kültür mirasımız."

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak 2010 yılından bu yana yayımladığımız *Sanat-Tasarım Dergisi*'ni on dördüncü sayısından itibaren sizlere *Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi / Marmara University Journal of Art and Design (MUJAD)* olarak ulaştırmanın mutluluğunu yaşıyoruz. *Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi* hem kendi disiplini hem de ilişkide olduğu diğer alanlara yaptığı katkı ve sürekliliği ile önemli bir misyonu yerine getirmeye devam ediyor.

Dergimiz; sanat ve tasarım alanındaki teorik, pratik ve eleştirel bakış açılarını çeşitlendirecek özgün araştırmalara yer vermekte olup sanatın disiplinler arası bir çerçevede yeni bir dil üzerinden devam ettiği inancıyla bu yaklaşımları örnekleyen, tarihsel bağlamda inceleyen çalışmaları konunun uzmanlarıyla bir araya getirmeyi hedeflemektedir. Dergimiz aynı zamanda lisansüstü eğitimlerine devam etmekte olan genç sanatçı, tasarımcı ve akademisyenlere de çalışmalarını paylaşma imkânı tanımakta ve uzun uğraşlar sonucu ortaya çıkmış olan bu çalışmaların okuyucuları ile buluşmasına aracı olmaktadır. *Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*; sanat tarihi, sanat felsefesi, sanat sosyolojisi gibi alanlarda yazılmış makalelerin yanı sıra edebiyattan müziğe, resimden mimariye kadar sanat ve tasarım alanındaki tüm akademik çalışmaları da kapsamaktadır.

Yılda iki kez yayımladığımız *Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*'nin sanat ve tasarımla ilgilenen herkese katkıda bulunacağını umut ediyor ve derginin hazırlanmasında büyük katkıları olan Yazı İşleri Müdürü Doç. Seçkin Sevim; Alan Editörleri Doç. Cem Kara ve Doç. Lale Altunel; Editör Yardımcısı Dr. Öğr. Üyesi Emine Vagtborg ile değerli Yayın Kurulu üyelerimiz ve Danışma Kurulu üyelerimize teşekkürlerimi sunuyorum.

Prof. Emre İkizler
Dekan

Araştırma Makalesi

Feminist Kuramın Sinematografik Anlatımla İfadesi¹

Asena YILDIRIM*, **Bülent VARDAR****

ORCID NO: 0000-0002-2278-8463

ORCID NO: 0000-0003-1859-8445

*Araştırma Görevlisi, ayildirim@dogus.edu.tr, Doğu Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Oyunculuk Bölümü / Sanatta Yeterlik Öğrencisi, 2120050004@student.beykent.edu.tr, İstanbul Beykent Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sinema-TV Anasanat Dalı.

**Prof., bulentvardar@beykent.edu.tr, İstanbul Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema (Türkçe)

Öz

Feminist düşüncenin ifade aracı olarak sinema sanatıyla birlikte anlam üretme çabası, 20. yüzyılda feminist film pratiği olarak karşımıza çıkmıştır. Kadınlar, feminizm başlığı altında hak ve özgürlükleri doğrultusunda ses çıkarabilmek adına pek çok ifade aracına başvurmuşlardır; sinema da bu ifade araçlarından bir tanesidir. 1960'larda feminist eleştiri kuramının gelişmesi ve 1970'lerde kuramın sinema alanında feminist film eleştirisi olarak karşılığını bulmasıyla birlikte feminist film kuramı oluşmaya başlamıştır. Feminist film kuramının oluşmasıyla; kadın özne yaratımı, bakış, eril dilin hakimiyeti, ataerkil ideoloji ve sinematografik açıdan kadının nesneleştirilip, cinsel bir obje olarak sunumu eleştirilmiştir. Filmlerin bu eleştirel tutumla incelenmesi, feminist film kuramının sinematografik yolla nasıl ifade edileceğinin anahtarını oluşturmaktadır. Aydınlatmayı, objektifi, kurguyu, kompozisyonu ve bakış açısı unsurlarını bir araya getirerek ele alınan hikâyenin görsel yolla anlatımını sunan sinematografi feminist perspektifle hareket ettiğinde yönetmenin oluşturduğu sinema dilinde kadının bakılan ve teşhir edilen görünümü yıkılmış olacaktır. Türk sinemasında bu minvalde üretilen feminist film pratiği örneklerinin 2010 sonrası arttığı gözlemlenmekle birlikte, örneklem olarak seçilen *Mavi Dalga* filminin biçim ve içeriği feminist film kuramı bağlamında incelenmiş olup filmin sinematografik anlatımla inşası analiz edilerek kadın özne yaratımının ve sunumunun feminist film kuramına göre ele alındığı görülmüştür. Araştırma sonucunda, feminist film pratiği üretiminde içerik, biçim, uygulama esasları ayrıca ele alınarak araştırmacılara ve uygulamacılara kuramdan pratiğe bir inşa süreci aktarılmıştır.

Anahtar Kelimeler: sinema, kadın, feminist film kuramı, sinematografik anlatım, feminist film pratiği

¹ Bu makale, yazarın sanatta yeterlik tez çalışmasından türetilmiştir.

Research Article

Expression of Feminist Theory Through Cinematographic Expression

Asena YILDIRIM*, **Bülent VARDAR****

ORCID NO: 0000-0002-2278-8463

ORCID NO: 0000-0003-1859-8445

*Research Assistant, ayildirim@dogus.edu.tr, Doğuş University, Faculty of Arts and Design, Dept. of Acting / Proficiency of Art Student,, 2120050004@student.beykent.edu.tr, İstanbul Beykent University, Institute of Graduate Studies, Doctor of Fine Arts Programme in Cinema and Television.

**Prof., bulentvardar@beykent.edu.tr, İstanbul Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema (Türkçe)

Abstract

Feminist thought's production of meaning through the art of cinema as a means of expression gave birth to feminist film practice in the 20th century. Women have used many means of expression to make their voices heard in line with feminism and their rights and freedoms and cinema is one of these means of expression. Feminist film theory found its counterpart in cinema with the development of feminist critical theory in the 1960s and feminist film criticism in the 1970s. With feminist film theory; the female subject, gaze, masculine language, patriarchal ideology and the cinematographic presentation of women as objects and sexual objects were criticized. Critizing films shows how feminist film theory can be expressed cinematographically. Cinematography, which provides the visual narration of the story by bringing together light, lens, editing, composition and point of view, will destroy the watched, passive and exposed view of women from a feminist perspective and create the director's cinema. Feminist film examples in Turkish cinema increased after 2010, and the form and content of *Blue Wave*, which was chosen as an example, was examined in the context of feminist film theory and cinematography and deemed appropriate. In study, the practical construction of the theory according to the cinematographic framework of feminist film theory will be examined.

Keywords: cinema, woman, feminist film theory, cinematographic expression, feminist film practice

1. GİRİŞ

Sinema ve feminizm ilişkisi bağlamında, öncelikle her iki alanın da köklerine inmenin ve bağlantı noktalarının bulunmasının önemli olduğu düşünülmelidir. Bu nedenle 18. yüzyılda ortaya çıkan feminizm kavramı ve 19. yüzyılda ortaya çıkan sinema sanatının, 20. yüzyılda bir arada sundukları ifadeyi incelemek için her iki kavramın da çıkış noktasına bakmamız gerekmektedir. Sinema sanatı gibi feminizm kavramı da kendilerini ifade etmek üzere bir araya gelen insanlar çevresinde gelişmiş ve ilerlemiştir. İnsanlara ifade aracı sunan her iki alanın da yollarının kesişmesi bir noktada kaçınılmaz görünmektedir. Sinema sanatı ve feminist düşüncenin kitleler halinde oluşumu öncelikle her alanın kendi kuralını, bakış açısını ve çerçevesini belirlemesinden sonra bir araya gelmiştir. Sinema sanatında bu kurallar ağırlıklı olarak erkekler tarafından belirlenirken, feminist düşüncenin gelişimi ise kadınlar tarafından belirlenmektedir. Kadınlar sinemaya öncelikli olarak oyuncu rolüyle ve erkeklerin yazdıkları, yönettikleri, çerçeveledikleri sınırlıklar içerisinde dâhil olmuşlardır. "Feminist imgelem, film fenomenolojisi için daha çok son birkaç on yılda ortaya çıkan bir hassasiyettir" (Yılmaz, 2022, s. 206). Böylelikle hızla gelişen sinema sanatı içerisine feminist düşüncenin ancak 20. yüzyılda sinema literatürüne dâhil olduğu söylenebilmektedir.

Yükselen kadın hareketleri ve bu yolla gelişen feminist düşüncenin tarihi 1960'lı yıllarda edebiyat alanına yansımıştır, bu da feminist eleştiri kuramının oluşmasına yol açmıştır. "Feminist eleştiri, erkek yazarların eserlerinde kadına karşı takınılan tavrı meydana koymakla işe başlamış, daha sonra kadın yazarlara yönelmiş, onların eserlerindeki özellikleri saptamış ve edebiyat tarihine de kadın yazarların nasıl bir gelenek oluşturduklarını kanıtlamaya çalışmıştır" (Moran, 1994, s. 240). Birçok alanda incelemelere ışık tutan ve konvansiyonel bakış açısının yıkımını sağlayan feminist eleştiri kuramı, sinema gibi sanatsal alanların da içerisine 70'li yıllar itibariyle dâhil olmaya başlamıştır. Smelik (2008, s. 2), 1970'lerin başında Kadın Hareketi'nin etkisiyle kadınların filmlere ve sinema tarihine farklı gözlerle bakmaya başladıklarından ve bu revizyoncu yaklaşımının tarihinin sinemadaki yansıması olduğundan bahsetmiştir. Özellikle sinemanın erkek egemen yapısı üzerinde yeni dönüşümler sağlayabilecek bu yeni eleştirel bakış açısı, sinemada karşılığını feminist film kuramı olarak bulmuştur.

Öncelikle var olan film incelemeleri üzerinden feminist film eleştirisi uygulamaları ile gelişen feminist film kuramı, sinema sektörüne hâkim Hollywood filmleri ve bu filmlerdeki kadın karakterlerin incelemeleriyle

revize edilmeye başlanmıştır. İncelenen klasik Hollywood sinemasında kadın tiplerini iki farklı uçta işlenmiştir: ya saf ve iyi huylu ya da dedikoducu ve baştan çıkarıcı. Saf, temiz, iyi kadın ve kötü kadın stereotipleri üzerinden inşa edilen kadın karakterler, erkeklerin yanlarında yüzeysel bir şekilde ele alınmakta ve tüm bu etkenler klasik Hollywood sinemasının film pratiğini oluşturmaktadır. Bu nedenle feminist film eleştirmenleri kadın karakter yaratımına, kadınların konumlarına, kadınların söylemlerine ve karşı söylemlere, kadınların maruz kaldığı bakış gibi erkeklerin dünyasında inşa ettikleri kadın imgesine karşı çıkarak kadınların deneyimlerinin ve söylemlerinin aktarıldığı filmlerin oluşması için bir feminist film pratiği oluşmasına dikkat çekmişlerdir. Böylece feminist film eleştirisi, filmlerdeki cinsiyetçi tavır, ataerkil ideolojiyi ve söylemleri ortaya çıkararak feminist bakış açısıyla bir dönüşüm elde etmeyi amaçlamaktadır. "Artık filmlerin anlamları yansıttığı değil, inşa ettiği düşünülmektedir. Dolayısıyla bu noktada, kültürel bir pratik olarak sinemanın, kadınlar ve dişillik hakkında hiç durmaksızın anlamlar ürettiğini söyleyebiliriz" (Smelik, 2008, s. 4). Bu durumun yıkımının ancak sinemanın mizansen, karakter, metin gibi anlatım öğelerinin feminist bakış açısıyla ele alınmasıyla birlikte, gerçek hayattaki kadın deneyiminin sinemadaki kadın temsilinde ifade bulmaya başladığı zaman görüldüğü söylenebilmektedir.

Feminist kuramın inşası, öncelikle kadınların sinemasının eksik ve yetersiz olduğunun farkına varılması ve eksiği tamamlamak için yeni bir eleştirel kurama ihtiyaç duyulmaya başlanmasıyla oluşmuştur. 1970'li yıllarda ilk dönem, kadın hareketlerine yönelik çekilen filmlerden oluşurken zaman içerisinde toplumsal ve tarihsel boyutta kadın filmleri çekilmeye başlanmıştır. 80'lerde psikanaliz, göstergebilim gibi alanlarla birlikte okumalar ve inşalar yapılırken, 90'larda yeni feminist teorilerin ortaya çıkmasıyla birlikte melez türlerin iç içe geçtiği ve Hollywood filmleri dışında feminist sinemanın üretiminin araştırmasının yapıldığı dönemlere gelinmiştir. Böylece 70'lerden itibaren erkeklerin hâkim oldukları sinema sektöründe kadınlar da artık söz sahibi olabilmişler ve bakış açılarıyla feminist film kuramının tohumlarını atmışlardır. Bu nedenle öncelikle feminist film kuramı; dişil bir özne yaratımı, dişil dilin imkânı, feminist anlatı, gösterge, bakış gibi konulara dikkat çekmek üzere araştırmalarına başlamıştır.

1972 yılında Edinburgh'ta ilk kadın filmleri festivalinin yapılması ve aynı yıllarda *Women and Film* adlı ilk feminist film eleştirisi dergisinin çıkması da kadınların ifade alanı bulmasında ve diğer kadınlarla iletişim kurma noktasında olanak sağladığı gibi aynı zamanda sinemada feminist

göstergelerin deneyimini ve çabasını da göstermektedir. "Çünkü feminist karşı sinemanın amacı açıkça ataerkil sinema ideolojisini yapıbozuma uğratarak ona karşı bir ideoloji oluşturmaktır" (Küçüköz Aydemir ve Ağırtaş, 2022, s. 296). 70'li yıllardan sonra feminist film denemeleriyle kadın deneyimine dayalı, klasik anlatıyı reddeden kendine ait olan film dili oluşturulmaya başlanmıştır. İlerleyen yıllarda kadının özne olarak varlığı ve deneyimi de gelişim göstermiştir. "Yetmişli yılların başlarında yapılmış filmlerde kadınların dışarıda dünyada erkeklerin yol göstericiliği olmadan tutunamayacakları savunulurken, seksenli yılların filmlerinde, kadınların bir nebze daha özgürlük ve güç kazanmasına izin verilmeye başlanmıştır" (Demir, 2008, s. 82). Nitekim 80'li yıllarda Türkiye'deki sinemaya da bakacak olursak, Atif Yılmaz'ın kadınların özgürleşmesi üzerine ve yeni kadın imgesine dair çektiği *Mine* (1983), *Adı Vasfiye* (1985), *Aah Belinda* (1986), *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) gibi filmleri de artık kadınların özne olarak konumlandırıldıkları ve kadın deneyimleriyle kadın arzusunun sinema perdesinde ifade edilmeye başlandığı yıllar olarak yer almaktadır. Her ne kadar bu filmlerin içeriğinin üretimi açısından feminist bir metodolojiden bahsedemsek de ülkemizdeki sinema açısından filmlerdeki kadın karakterlerin hikâyelerinin ele alımının başlangıcına örnek teşkil ettiği söylenebilmektedir.

Türk Sineması'nda kadın deneyiminin beyaz perdeye taşınması 80'li yıllardan itibaren başlamış, 90'lı yıllarda ise durgunluğa girmiştir. 90'lı yıllar sinemamız için daha çok erkeklerin bunalımının, varoluş sancılarının ve erkeklik krizinin ekranlara taşındığı dönemdir. "Kadın melodramları olarak Yeşilçam'daki hâkim anlatı türünün yerini, 90'lı yıllarda çekilen filmlerin eril dünyanın anlatıldığı filmlere dönüşmektedir. Kadınların bu erkek hikâyelerindeki konumu giderek belirsizleşmiş ve sonuçta kadının erkeğin ötekisi olarak temsil edilmesiyle sonuçlanmıştır" (Baydar Şen, 2019, s. 35). Bu da 90'lı yıllarda sinemada kadın karakterlerin kendilerini, eskiden olduğu gibi nesne olarak ve edilgen konumda bulduklarının göstergesidir. Nitekim erkeklik krizlerinin işlendiği bu furya, 2000'li yıllarda sinemada bağımsız kadın yönetmenlerin güçlü bir şekilde yaptığı filmlerle birlikte ortaya çıkarak dönüşüm sağlamıştır. Yeşim Ustaoglu, Handan İpekçi ve Pelin Esmer gibi kadın yönetmenler bakış açılarıyla kadın karakterlerin hikâyelerinin peşine düşmüş ve kadının sinemadaki temsilini dönüştürmeyi amaçlayarak feminist bir film pratiği üzerine düşünülmesini sağlamışlardır. Şengül'ün (2017, s. 29) de belirttiği gibi, 2000 sonrası Türkiye'de kadın yönetmenlerin sayısında belirli bir artış yaşanmasıyla birlikte, kadın filmlerinin arttığı ve kadınların sinemamızın temsilindeki yanlışların ve eksikliklerin ters orantılı olarak azaldığı

söylenmektedir. Özellikle Türk Sineması'nda 2010 yılı sonrası bağımsız kadın film yönetmenlerin filmlerinin artışıyla birlikte, feminist film kuramı ve kuramın pratiğe dönüşme noktasındaki örneklerin oluşmaya başladığı görülmektedir.

2. KURAMDAN PRATİĞE: FEMİNİST FİLM KURAMININ SİNEMATOGRAFİK ANLATIMA YANSIMASI

1970'li yıllarda tohumları atılan feminist film kuramı, önce feminist film eleştirmenlerinin içerik ve biçim üzerine yaptıkları müdahalelerle gelişmiştir. İçerik ve biçim üzerine yapılan film eleştirileri gibi Laura Mulvey'in "Görsel Haz ve Anlatı Sineması", Claire Johnston'ın "Karşı Sinema Olarak Kadınların Sineması" adlı makaleleri sayesinde dönüşümler ve düzenlemeler yapılarak pratik olarak feminist bir filmin nasıl çekileceğinin cevabı aranmıştır. Günümüze kadar feminist sinemaya örnek birçok film çekilmiştir ve çekilmeye devam etmektedir. "Peki, bu filmler gerçekten feminist sinemaya örnek teşkil etmekte midir? Her kadın hikâyesini anlatan ve kadın özneye sahip olan film feminist film midir?" sorularını sormak gerekmektedir. Bu nedenle bu çalışmada bir filmin feminist film pratiği sayılabilmesi için içerik, biçim ve uygulama olarak üç temel unsurda inceleme yapılacaktır.

Birçok film içerik ve biçim olarak feminist film kuramına hizmet etse dahi, uygulama olarak eksik kalmaktadır. Bu da senaryoda ele alınan içeriğin ve biçimin kameradaki eksik sunumunu ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle feminist film kuramıyla anlatımın, dilin ve söylemin inşa edildiği filmlerde sinematografik anlatım olarak kuramın karşılığı araştırılmalı ve kadınların feminist bakış açısından kameraya, kameradan seyirciye yansımalarının örneği oluşturulmalıdır. "Sinematografik anlam, özgül ve yalnız sinema tekniğince gerçekleştirilen semiyotik öğeler zincirlemesinin yardımıyla ortaya çıkmaktadır" (Lotman, 2012, s. 65). Beyaz perdede var olan olay, karakterler, ışık, ses, müzik, nesne, hareket gibi öğeler gösteren iken, bu göstergenin nasıl ele alındığının sonucu, yani gösterene yüklenen anlam göstergeleri oluşturmaktadır. Bu nedenle feminist film kuramı çerçevesinde hareket edilen bu çalışmada, feminist kuramın sinematografik anlatıma etkisini araştırırken kadınların bedenlerine, karşı bakışlara, çerçevedeki konumlarına, ışık ve sesin etkisine ve dil gibi gösterenlere yüklenen anlamın kurama hizmet etmesi önem arz etmektedir.

Feminist film kuramı bağlamında sinematografik olarak incelenebilecek konulardan biri "bakış açısı" meselesidir. Kameranın bakış açısı, karakterlerin bakış açısı ve seyircinin bakış açısı feminist film kuramı için

sorgulanması gereken başlıca alanlardan bir tanesidir. "Çünkü kamera, eril karakterin sadece optik değil, libidinal bakış açısından da çekmektedir. Dolayısıyla, sinemasal bakışın dışıl karakteri nesneleştirip onu seyirlik hâle dönüştüren üç düzlemi vardır (kamera, karakter ve seyirci)" (Smelik, 2008, s. 5). Çerçeve içerisinde birçok öge ve gösterge bulunmaktadır, bu göstergelere kameranın nasıl baktığı ve mesajı seyirciye nasıl ilettiği önem arz etmektedir. Anlatının niteliğini belirleyen bakış açısı bu noktada feminist ideolojiye hizmet eden feminist bakış açısına sahip olmalıdır. Öyküyü anlatan veya bakış açısı getiren karakterin kadın ya da erkek olması fark etmeksizin bakış açısının feminist düşünceye hizmet etmesi gerekmektedir. Çünkü bu feminist bakış açısı kadın göstergesinin kamerada obje, nesne, pasif, pornografik, cinsel sunumunu yıkmaya yardımcı olmaktadır. Klasik sinemanın kullandığı kadının "bakılan" olma durumu, feminist film kuramında yıkılarak görsel haz terkedilmektedir. Anlatının feminist ideolojiyle hareket etmesiyle birlikte kameranın da bu minvalde seyirciye bir gösterge sunması hedeflenmektedir. Böylelikle seyirci de kameranın gösterdiği anlatının etkisiyle filme karşı feminist bakış açısı geliştirecektir. Örnek olarak bakış açısı tekniklerinden olan öznel kamera, filmdeki kadın karakterin gözünden seyirciye bir aktarım sunarsa seyirci karakterle bir özdeşleşme yaşar. Aynı şekilde dördüncü duvarın yıkılmasıyla doğrudan kameraya bakan kadın karakter de o an ki duruma yabancılaştırma sağlayarak seyirciye bir farkındalık sunarak eleştiri getirmesine yardımcı olmaktadır. Kadınları bakılan, incelenen konuma getirecek röntgenci bir bakış açısı da sekanslarda feminist film kuramına hizmet etmediği için tercih edilmemelidir. Bu gibi tercihler feminist bir film pratiği oluşumunda stratejik unsurlar olarak yer edinmektedir.

Feminist film kuramının sinematografik anlatıma hizmet edeceği bir başka konu çerçevelemedir. Filme hizmet edecek kadraj oluşturulurken kadınların bedenlerinin sunumuna dikkat edilerek, ataerkil ideolojiyi beslemeyecek ve söylem üretmeyecek şekilde göstergenin çerçeve içerisinde konumu, açısı, duruşunun doğru oluşturulması gerekmektedir. "Kadrajın gücünü belirleyen bir unsurunda görsel düzenlemede objelerin, nesnelerin ya da karakterlerin ekranın sağ ya da sol kısımda olmasıyla da ilişkili bir güç dengesinin bulunduğu" (Holat, 2023, s. 52). Aynı şekilde dekadraj da feminist düşünceye uygun oluşturulmalıdır. Çerçevenin içerisinde ve dışarısında kalan kişiler, olaylar, objeler vb. öğeler feminist bakış açısına göre belirlenmeli ve uygulanmalıdır. Kadın karakterlerin çerçevede özne olarak yerleşmelerini sağlayacak konumda bulunmaları, ataerkil ideolojiyi ve

klasik sinemada var olan kadın göstergesini destekleyecek istenmeyen görüntülerin çerçeve dışı bırakılması, kadınların sözünün ve eyleminin görünür kılınması feminist film pratiği oluşturma yolunda son derece önem arz etmektedir. Bu nedenle kadraj içerisindeki kompozisyon da feminist bakış açısına hizmet edecek şekilde dikkatle oluşturulmalıdır.

“Görsel olarak nitelendirilen sinemanın, görüntüyü olduğu gibi aktarmak yerine, bir çabanın ürünü olarak kadraj tasarımını barındırması film yapımında kompozisyon kavramını ön plana çıkarmıştır” (Holat, 2023, s. 58). Sınırları belirlenen çerçevede oluşturulacak kompozisyon sayesinde, görüntüyü oluşturan tüm öğelerin -renk, ışık, gölge- feminist film kuramına hizmet edecek şekilde özne olan kadın karakterin kendisine ve eylemlerine yönelmesi sağlanmalıdır. Feminist film pratiğine hizmet edecek olan kompozisyon; ataerkil ideolojiyi yansıtmayacak, tekrar etmeyecek hatta onu yok edecek ve dışıl özneyi destekleyecek şekilde oluşturulmalıdır.

Feminist düşünceye hizmet eden kadrajın oluşturulmasında aydınlatma unsurlarının kullanımı da son derece önemlidir. Teknik ve estetik işlevi bulunan aydınlatmada, feminist bir film pratiğinde özne olarak var olan kadın karakter temsilinde kadının duyguların hizmet edecek, eylemlerini görünür kılacak ve film boyunca gerçekleşen insan ilişkilerinde kadın öznenin konumunu koruyacak bir üslup tercih edilmelidir. Yine kadrajın gücünü ortaya çıkarmak için sinematografide kullanılan renk de özenle seçilmelidir. Renkler kendi içlerinde farklı anlamlar barındırmaktadır. Bu nedenle kadın anlatısında hâkim olan renkler özenle seçilmelidir. “Çünkü görsel tasarımın her öğesinde kullanılan renk unsuru doğrudan insan psikolojisi ile bağlantılıdır” (Kırık, 2013, s. 79). Örneğin kızlarda pembe, erkeklerde mavi olarak genel kullanılan renkler cinsiyet farklılığı yaratmaktadır ve cinsiyetlere rol biçmektedir. Feminist film pratiği anlatısı; kadının arzusunun, bağımsızlığının, gündelik deneyiminin nasıl olduğunu sinematografinin anlatım öğeleriyle beyaz perdeye aktarmak istediği için rengin, aydınlatmanın, kadrajın, kurgunun vb. unsurların özenle yaratılarak feminist sinemaya hizmet etmesi hedeflenmektedir. Özdemir (2018, s. 141), bu sayede klasik anlatı sinemasının kodlarının kurguda birliği bozan parçalanmış devamlılık, bakış açısının inşası ve anlatı bütünlüğünün engellenmesi gibi sinematografik öğeler kullanılarak bozulduğunu belirtmiştir.

Film çekiminde kullanılan kamera açılarının, ölçeklerinin ve hareketlerinin etkisi de feminist film kuramının pratik olarak sunulabileceği bir başka alandır. Her ne kadar kameranın açısı, ölçeği ve hareketi anlatıma göre şekillense de feminist bir film pratiği oluştururken

sakınılması gereken bazı durumlar bulunmaktadır. Genel olarak göz hizası çekimi tercih edilmeli, kadın karakteri küçültecek, önemsiz gösterecek üst açılardan kaçınılmalıdır. Özellikle kadınların bedenlerini beyaz perdede teşhir edecek açılara ve ölçek kullanımına yer verilmemelidir. Kamera hareketi olarak ise kadının deneyiminden uzaklaşmadan, kadın öznenin ve eylemlerinin görünürlüğü üzerine eğilmelidir.

Sesin sinematografik anlatıma etkisi görüntü kadar önemlidir. Feminist bir perspektifle hareket eden filmde ses ve müzik kullanımı kadınların sesini duyurmak, filmin anlatısına hâkim ses kılmak açısından dikkatle ele alınmalıdır. Çünkü Yatçı'nın de (2024, s. 208) bahsettiği gibi, 2000 sonrası kadın yönetmenler kadınların temsilini yalnız imgelerle değil, ses ögesine de başvurarak genişletmeye başlamışlardır. Bu da kadın sesinin vurgulayıcı, ön planda, anlatıcı ses olarak karşımıza çıkmasıyla oluşmaktadır. "Feminist yönetmenler sinemada eril ayrıcalıklara işaret eden ses kullanımlarına, feminist idealler çerçevesinde müdahale eder, sesi feminizmin alanına doğru çekiştirirler" (Yatçı, 2024, s. 210). Erkeklerin egemen olduğu anlatının taşıyıcısı olma, tekinsizliği ve hâkimiyeti sağlayan üst-ses kullanımı gibi seslerin bozularak yerine kadın sesinin inşa edilmesi feminist film kuramına hizmet edecek bir yerleştirme olacaktır.

Feminist bir film pratiği oluşturulurken içerik ve biçime verilen önem kadar uygulama alanına da önem verilmesi gerekmektedir. Tıpkı Atıf Yılmaz'ın 80'lerde çektiği kadın filmleri -*Mine, Adı Vasfiye, Aah Belinda, Asiye Nasıl Kurtulur?*- gibi birçok filmin feminist film pratiği sayılmamasının nedeni feminist film kuramının sinematografik anlatımda karşılığını bulamamasıdır. Bu makalenin amacı, feminist kuramın sinematografik anlatımdaki ifadesini örnek film incelemesi üzerinden sunmak ve feminist film pratiği oluşturmak isteyen sinemacılara yol göstermektir.

3. YÖNTEM

Bir filmin feminist film kuramına sahip olup olmadığını anlamak için eleştirel analizine ihtiyaç duyulmaktadır. Feminist eleştiri yöntemi, hangi alanda olursa olsun feminist düşünceye ve bakış açısına hizmet edecek şekilde hareket etmektedir. İncelenen araştırmada konu, söylem, dil, alt metin, kadın ve erkeğin konumu, ataerkil ideoloji ortaya konulmakta ve kadın bakış açısıyla bir dönüşüm sağlamak hedeflenmektedir. Makalede feminist kuramın sinematografik anlatımla ifadesinin sunumu örnek olarak seçilen *Mavi Dalga* filmi üzerinden feminist kuram bağlamında nitel araştırma yöntemlerinden eleştirel söylem analizi yöntemi ile

incelenmiştir. Filmlerdeki alt metni ortaya çıkarmaya ve gömülü anlam kodlarını çözümlenmeye çalışan eleştirel söylem analizi yöntemi, feminist bir bakışla hareket ettiği takdirde, filmlerde yatan cinsiyetler arası eşitsizlik, eril dil ve söylem, ataerkil ideoloji gibi anlam kodları ortaya çıkmaktadır. Böylelikle dönüşüm sağlanması amaçlanmaktadır. "Bir başka deyişle sosyal bir grup olarak kadınları dışlayan, güçsüz düşüren; erkeklere ayrıcalık tanıyan (fallogosantrik), sistemli güç ilişkilerini patriarkal sosyal düzeni sürdüren söylemleri eleştirmek hedeflenir" (Çimen, 2021, s. 58). Sinemanın ortaya çıktığı yıllardan beri hâkimiyeti elinde tutan Hollywood sinemasına, kadınların beyaz perdedeki konumu ve kadın göstergesi üzerine incelemeler ve feminist eleştiri yöntemi ile analizler yapılmıştır. Yatçı'nın (2024, s. 33) ifade ettiği gibi, kadınların sinemada temsil edilme biçimlerini sorunsallaştırıp yeni tür temsil stratejileri ve görme biçimleri üzerine odaklanan bu alan içerisindeki gelişmeler, bir yandan imgelerin inşa edici kuvvetini açığa çıkarırken, diğer yandan yeni öznellik biçimlerinin yaratılmasının politik imkânlarını araştırmıştır. Yapılan araştırmalar sonucu kadının konumunun sinemada erkeğin bakışından ve imgesinden inşa edildiği, filmlerde ataerkil söylemin ve ataerkil ideolojinin üretildiği ortaya konularak feminist bakış açısını içeren alternatif bir söylemin peşine düşülmüştür. "Bu, kadınların "görüntü" konusundaki her zamanki hassasiyetiyle ve feminizmin -bir anlamda salt ona özgü biçimde- farkına vardığı, siyasal sorunu imgenin inşası açısından tarif etme gereğiyle doğrudan bir süreklilik arz ediyor: En basit hâliyle, "kendimizi nasıl gördüğümüz" sorusu; sinema özelindeyse, kadının seyirlik bir gösteri olması sorunu" (Rose, 2020, s. 193). Aydınlatmayı, kadraji, ölçekleri, hareketi, rengi, kurguyu, kompozisyonu ve bakış açısı gibi unsurları bir araya getirerek ele alınan hikâyenin görsel yolla anlatımını sunan sinematografinin bu bağlamda feminist bir perspektifle hareket edip etmediği incelenmiştir.

Araştırmanın problemi Türk Sineması'nda feminist film pratiği üretimine ait olan filmlerden sayıca azlığı ve eksikliğidir. Bu nedenle Türk Sineması'nın ilk feminist film örneklerinden olan 2013 yapımı *Mavi Dalga* filmi, feminist eleştirel söylem analizi yöntemiyle incelenmek üzere araştırma örneği olarak çalışmaya dâhil edilmiştir. 1980'li yıllarda Atif Yılmaz'ın öncü olduğu kadın filmleri bağımsız kadın özne yaratımına sahip olsa da 90'lı yıllarda sinemada erkek anlatısına geri dönmüştür. 2000'li yıllar ve sonrası kadın perspektifinden kadın anlatısının beyaz perdede var olduğu yıllardır; ancak feminist film pratiği çalışmalarının 2010 sonrasında üretilmeye başlandığı söylenebilmektedir. Dorsay'ın (2000, s. 39) da bahsettiği gibi kadın yönetmenlerin kadın sorunlarını işleyen filmler yapmaları, son yıllarda artan feminist eylemlerin bir

uzantısıdır. Feminist eylemlerin sinemada feminist film kuramı olarak karşılığını bulması ve film üretimlerinde yaşanan bu farkındalık ve dönüşüm, feminist kuramın uyguladığı feminist stratejilerle birlikte üç farklı alanda inşa edilmektedir.

Feminist film kuramı; filmler üzerine biçim, içerik ve uygulama olarak üç alanda inceleme imkânı sunarken, kuramın sinema alanındaki pratik karşılığının yöntemini oluşturmaktadır. İçerik olarak filmin senaryo incelemesinde; metnin karakterlerinin ve konusunun feminist bakış açısına sahip olmasına, metnin ideolojisinin ve söyleminin ataerkil ideolojiyi üretmemesine, karakterlerin söylemlerinin eril dil hakimiyetinde bulunmamasına ve metnin feminist anlatıya sahip olup kadın karakterlerin dişil dil üzerine bir pratik oluşturmaya dikkat edilmelidir. Bu nedenle içerikte kullanılabilecek bir feminist strateji olarak, kadınları ilgilendiren ve kadınların odak noktasında olan konuların ele alınması feminist film kuramıyla hareket eden bir filmin içerik inşasında kaçınılmaz olmaktadır. Cinsellik, annelik, arzu, evli olmak, bekar olmak, cadılık ve kız kardeşlik gibi kavramlar kadının bakış açısından ve deneyiminden aktarıldığı takdirde; kadın karakterlerin bağımsız, aktif ve ataerkil sisteme karşı olan kadın karakter yaratımına etkisi olacaktır. Tıpkı Şentürk'ün (2020, s. 315) feminist oyun yazarlarının oluşturduğu içerikten bahsettiği gibi, feminist film kuramına hizmet edecek senaryo yazımında da ataerkil düzenin yok saydığı kadınları ve onlarla ilgili konuları merkeze yerleştirerek ve kadınları da başkahraman yaparak feminist harekete destek sunmak amaçlanmaktadır.

Feminist film kuramı biçim olarak ise feminist film pratiğinin konvansiyonel sinema anlatısından ve kodlarından sıyrılmış olmasına, çizgisel anlatı yapısını terk etmiş olmasına ve yapısöküm, yabancılaştırma gibi feminist stratejilerin varlığının bulunmasına özen göstermektedir. "Hollywood sinemasını oluşturan temelde patriyarkal ekseninde çözümlendiğinden, ilk feminist teorisyenler bir filmin feminist sayılabilmesi için geleneksel anlatı ve sinema tekniklerinden kaçınılması, bunun yerine deneysel pratiğe ağırlık verilmesi gerektiğini belirtmişlerdi" (Smelik, 2008, s. 5). Sinemanın ilk yılları erkek egemen düzeyde olduğundan geleneksel anlatı sineması da ataerkil ideoloji ve bakış açısı ekseninde oluşturulmuştur. Bu nedenle feminist bir film pratiği oluşturabilmek için var olan biçimsel yapının bozulması gerekmektedir. Yapısöküm yoluyla geleneksel kalıp yargılar sekteye uğratarak kadın karakterin konumu ve işlevi yeniden tanımlanabilmektedir. Doğan'a göre (2022, s. 24), yapısökümcü uygulama biçimiyle birlikte feminist sanatçılar kadınlığın sabitliğini bozarak, kadının temsildeki görünümünü

belirleyen yanılısama ilişkilerini açığa çıkarmakta ve erkekliğin merkezi konumuna son vermiş olmaktadır. Aynı şekilde biçimsel olarak kullanılan yabancılaştırma unsuru da seyirci ile iletişime geçen filme, eleştirel bir yaklaşım sağlamaktadır. Feminist kuramın da sağlamak istediği bu feminist eleştiri, yabancılaştırma unsuru ile destekleyici olmaktadır.

Kuramın pratik olarak aktarım noktasında ise uygulama alanı önem arz etmektedir. Uygulama olarak filmin sinematografik anlatımı ele alınacak olup filmin temel öğelerinden olan kompozisyon, çerçeve, ışık, ses, müzik, kameranın bakışı, karakterlerin bakış açıları, kamera açıları ve kamera hareketleri feminist film teorisine hizmet edecek şekilde ele alınmalıdır. "Kameranın durduğu yer izleyicinin kiminle özdeşleşeceğini kısaca hangi karakterin bakış açısını taşıyacağını belirler. Dolayısıyla kadın karakterlerin çerçeveleme biçimi kadınların anlatı içindeki rolünün nasıl ifade edildiği açısından önemlidir" (Budak Aktaş ve Yaşartürk, 2023, s. 25). Kadın karakterin duruşu, bakışı, konumu önemli olduğu gibi kadın karaktere karşı olan duruş, bakış ve konum da aynı oranda önemli sayılmaktadır. Aynı şekilde ışık, ses, müzik gibi diğer temel öğeler ise anlatıya ve kadın karakterin anlatımına hizmet edecek şekilde ele alındığında göstergeyi güçlü kılmaktadır. "Kadın sineması kadınların bakış öznesi değil nesnesi olmasına ve fetişleştirilmiş kadın imgelerine karşı çıkar" (Budak Aktaş ve Yaşartürk, 2023, s. 26). Bu nedenle görüntü yoluyla oluşturulan her anlamın, göstergenin ve imgenin kadının özne konumunu destekleyecek şekilde kullanılması gerekmektedir.

Bu çalışmada örnek film olarak sunulan *Mavi Dalga*, feminist film kuramının sunduğu yönetsel çerçeve içerisinde feminist bir film pratiği olarak incelenecektir. Çalışmanın genel sorusu ise, feminist bir film pratiği oluşumunda kavramsal olarak sunulan içerik ve biçime hizmet eden unsurların pratikte sinematografik yansımaya nasıl hizmet ettiği/etmesi gerektiğidir. Bu soruyla birlikte kuramdan pratiğe bir inceleme yapılarak, feminist kuramın sinematografik anlatımla ifadesini araştırmak hedeflenmektedir.

4. FEMİNİST FİLM KURAMI BAĞLAMINDA MAVİ DALGA FİLM İNCELEMESİ

2013 yılında Zeynep Dadak ve Merve Kayan ikilisinin yazıp yönettiği *Mavi Dalga* filmi, Balıkesir'de yaşamını sürdüren lise öğrencisi Deniz ve arkadaşlarının büyüme hikâyesini anlatmaktadır. Ayris Alptekin, Nazlı Bulum, Albina Özden, Begüm Akkaya ve Onur Saylak gibi isimlerin oyuncu kadrosunda yer aldığı, Çiçek Kahraman'a en iyi kurgu ödülünü

getiren, senaristliğini ve yönetmenliğini üstlenen Merve Kayan ile Zeynep Dadak ikilisine en iyi ilk film ve en iyi senaryo ödülü getiren, 2010 yılı itibarıyla gelişen bağımsız film yapımları içerisinde yer alan ve feminist film anlatısına sahip olan *Mavi Dalga* filmi, sinemada kadın özne yaratımı ve feminist anlatının örneğini oluşturmaktadır. *Mavi Dalga* filmini diğer kadın filmlerinden ayıran ve onu feminist film pratiği çerçevesine yerleştiren özellik ise, içerik ve biçimde hâkim olan feminist perspektifin sinematografik anlatımda da ifade bulmasıdır.

Türk Sineması'nda kadın özne yaratımı ve kadın anlatısı sunma pratiği 1980'li yıllarda Atıf Yılmaz'ın öncü olduğu *Mine*, *Aah Belinda* ve *Adı Vasfiye* gibi filmlerle başlasa dahi bu filmlerin sinematografik olarak feminist düşünceye hizmet etmediği, kadının erkek imgesinden oluşan bir fetiş nesnesi olarak sunulmasından anlaşılmaktadır. Bu dönem ve sonrasında sinematografik olarak kadının kadrajdaki konumu üzerine bir dönüşüm sağlanmamıştır. 2000'li yıllarda kadın yönetmen sayısı artmış ve bu yönetmenlerin çektikleri kadın bakış açısından oluşturdukları kadın anlatısı artmıştır; ancak yine de bu ilk filmler için feminist metodolojiyle hareket edildiği söylenememektedir. Türk Sineması'nda feminist film kuramı ile ilgili düşünülen ve sinematografik olarak dönüşüm sağlanması için adım atılan yıllar 2010 sonrasına sirayet etmektedir. Bir filmin feminist film pratiği olduğunu incelemek için de içerik, biçim ve uygulamasının feminist düşünceyle hareket ettiğine dikkat edilmelidir.

Feminist film kuramı ve pratiği üzerine gösterge sağlayan *Mavi Dalga*, Türk Sineması'nda yer alan nadir feminist film pratiği örneklerindedir. Film içerik olarak analiz etmek için, senaryodaki feminist anlatıyı incelemek ve kadın öznelere bakmak gerekmektedir. *Mavi Dalga* filminde olaylar Deniz karakterinin etrafında gelişir ve onun bakış açısından ilerlemektedir. Deniz ve üç kız arkadaşının büyüme hikâyesini anlatan film, klasik anlatı kodlarından ve kadın karakter stereotiplerinden arındırılmış bir yazınsal deneyimle karşımıza çıkmaktadır. Yatçı'nın (2024, s. 255) aktardığına göre, Malone'un eleştirel bakışı çerçevesinde kadınlar büyüme hikâyesini bir erkek üzerinden oluşturmadığı gibi aile figürünü de merkeze yerleştirmezler. Filmde de bu eleştirel bakışın örneği sunulmaktadır. Deniz'in ve arkadaşlarının büyüme hikâyesi, kadınlar arası deneyim ve bağlarla ele alınmaktadır. Böylece ne hikâye klasik büyüme hikâyesidir ne yaratılan kadın karakterler konvansiyonel sinemada var oldukları konumda bulunur ne de yönetmenler klasik sinema göstergesini sunarlar. Deniz; hayatta kendi kararlarını veren, seçim özgürlüğü olan, ailesi tarafından desteklenen bir genç kız olarak karşımıza çıkmaktadır. Öyle ki, başta Deniz olmak üzere tüm kadın karakterler ataerkil ideolojiden uzakta bir

feminist ideoloji çerçevesinde geliştirilmiştir. Kadınların aşkı, kız kardeşliği, cinselliği deneyimlediği anlar filmde toplumsal olarak eşit bir konum inşa etmektedir. Kendi istekleri ve kadınca arzuları etrafında hareket eden kadın özneler, bakılan olmadan sunulan özgür bedenleriyle beyaz perdede feminist bir anlatı sunmaktadır.

Film, yaz tatilinin son gününde olduklarını anladığımız Deniz ve ailesinin görüntüleri ile açılır. Tatilin bitimiyle birlikte Balıkesir'deki taşra hayatına geri dönen Deniz, lise arkadaşlarıyla bir araya gelir.

Görsel 1. Deniz ve banktaki adamlar
Kaynak:
https://www.youtube.com/watch?v=q_HuPazkkoE (Erişim Tarihi: 01.04.2024)



Filmin henüz başında Deniz'in sokaktan geçişi sırasında bankta yan yana oturan üç erkek, Deniz geçerken kafalarını kaldırıp arkasından süzerek bakarlar. Filmin başında yer alan bu sahneyle yönetmenler klasik anlatı sinemasındaki kadın temsiline ve bu kadın temsiline dair bir gösterge sunmaktadır. Çünkü bu göstergeden sonra film bitene kadar kadınlar bir daha erkeklerin bakışlarına maruz kalmazlar. Böylece kadının konvansiyonel sinemada anlatıdaki yeri ve çerçevedeki konumunun inşası ve yıkılışı bize filmin ilk dakikalarında aktararak feminist bir film pratiğinin inşa sürecini başlatmaktadır. Film bu kırılma sahnesi ve ardından gelen Deniz'in yürüyüşünü takip eden uzun sahneyle seyircilere feminist bakış açısından ilerleyen bir kadın anlatısı sunulacağını göstermektedir. Yönetmenler yaptıkları bu geçişle, seyircilerin alışlagelmiş sinemadaki kadın anlatısı deneyimine göz kırparak bu deneyimin dönüşümünün habercisi hâline gelmektedir. "Bu perspektiften bakıldığında, *Mavi Dalga* filmi sadece anaakım temsiliyeti değil daha geleneksel feminist kadın temsiliyet biçimlerini de sorgulayarak yeni bir feminist sinemaya işaret etmekte olduğu iddia edilebilir" (İnceoğlu, 2015, s. 88). Örneğin taşra anlatılarında erkeklerin varoluş sıkıntılarına ve bunalımlarına alışık olduğumuz sinema deneyiminden ayrı olarak taşra anlatısına kadın deneyiminin yerleştirilmesi, bir büyüme hikâyesinin çatışmasız ve sancısız anlatılması gibi alternatif kadın anlatısı oluşturarak feminist sinemasının sınırları genişletilmiştir. Bu nedenle oluşan anlatı, kadınların çerçeve içerisinde

bedenleriyle bakılan konumuna düşmeden özgürce varoluşlarına, kadın öznenin anlatısının takip edilmesine, kadın karakterlerin birbirleriyle dayanışma ve birlik içinde bulunmalarına imkân tanıyarak sinematografik anlatıya bir yansıma sunmaktadır. Kadınlar kadrajda her zaman yan yana, omuz omuza ve birlikte konumlandırılmıştır. Birbirleriyle aynı fikirde olmadıkları zamanlarda bile aralarındaki kız kardeşlik, birlik ve bağ her zaman sinematografik olarak seyirciye sunulmak üzere inşa edilmiştir.

Görsel 2. Deniz, kardeşi ve arkadaşları

Kaynak:

https://www.youtube.com/watch?v=q_HuPazkkoE (Erişim Tarihi: 01.04.2024)



Mavi Dalga filminde yer alan bu kız kardeşlik örgüsü, filmin başlarında Deniz'in yaz tatilinden beri görüşmediği liseden arkadaşları Esra, Gül ve Pelin'le bir araya gelmesiyle başlar. Bu sahnede kızlar Deniz'in duruş bozukluğundan ve Pelin'in neden habersiz geldiğinden bahsederler. Ergenlik döneminin fiziksel ve psikolojik yansımalarını yaşayan genç kızlar için bu sahne aslında ilerleyen zamanlarda aralarında geliştirdikleri "kız kardeşlik" olgusunun başlangıcını oluşturmaktadır. Deniz başlangıçta Pelin'den hoşlanmadığını söyler ve klasik anlatıya alışmış seyircilere bir çatışma yaşanacağını düşündürür; ancak filmde hiçbir zaman iki kadının çatışmasının yaşandığı bir sahneyle karşılaşmayız. Böylelikle hem çatışmaya dayalı geleneksel anlatı yıkılmış olur hem de ataerkil söyleme sahip kadın karakter yaratılmayarak yerini kız kardeşlik kavramı üzerine bir temsile bırakır. Deniz ile Pelin zaman geçtikçe birbirleriyle yardımlaşmaya ve eğlenmeye başlarlar. "Bu anlamda film, pek çok ana akım anlatıda yer bulan bir kadının en büyük rakibi başka bir kadındır ya da arzulanan erkeğin ilgisi için kadınlar birbirini nasıl ekarte etmeye çalışır vb. kadınlığa özgü olduğu iddia edilen çekişme anlatısını tersine çevirerek alternatif bir söylemi benimsemektedir" (İnceoğlu, 2015, s. 89). *Mavi Dalga* filmi anlatısını, kadınlar arasındaki dostluk ve dayanışma çerçevesine oturtarak feminist bir film anlatısı sunmaktadır. Ne Deniz, Kaya ile yaşadığı cinsel ilişkiyi arkadaşlarına anlattığında yargıyla karşılaşır ne Gül kalçasına dövme yaptırdığını söylediğinde arkadaşlarından tepki alır. Deniz hamile olan alt komşusunu hastaneye yetiştirir, Deniz'e emanet edilen resim yanlışlıkla

ateş aldığında Pelin Deniz'e yardım eder, okuldaki erkekler servise hakaret içerikli kâğıt yapıştırdığında Deniz o kâğıdı söküp müdahale eder, Pelin arkadaşlarına Balıkesir'e hakkında çıkan dedikodular dolayısıyla taşındığını anlatır. Bütün bu diyalogların hepsi özgürce söylenir, eylemlerin hepsi özgürce yapılır. Kadınlar, aralarındaki bu paylaşım ile iyileşir, büyür ve gelişirler. "Deniz ve arkadaşlarının ilişkisi dışlayıcı değil kapsayıcıdır. Seçimleri, görünüşleri için birbirlerini yargılamazlar, suçlamazlar. Feminist teorideki adıyla bilinç yükseltme pratiklerini hatırlatan deneyim paylaşımları ve kız kardeşlik olarak tarif edilebilecek bu süreç, karakterleri dönüştürür" (Yaşartürk, 2018, s 521). Anlatımda olduğu kadar aynı şekilde sinematografik olarak ele alınan kompozisyonlarda da kadınlar bir arada, eşit bir şekilde ve beraberliğe vurgu yapan kamera açılarıyla sunulmaktadır. Kamera her zaman kadın karakterlerin anlatısında, sesinde ve açısında bulunmaktadır. Kadın öznelerin eylemlerini takip etmekte ve kadın özneyi renk, ışık, aydınlatma gibi diğer sinematografik öğelerle ön plana çıkararak yeniden inşa etmektedir.

Görsel 3. Deniz ve arkadaşları

Kaynak:
<https://bantmag.com/dergi/no-28/nefes-acici-bir-genclik-filmi-mavi-dalga/> (Erişim Tarihi: 20.03.2024)



Mavi Dalga, klasik sinemada işlenen birçok beklenen durumu ve sahneyi yeniden düşünmemizi sağlayarak alternatif bir feminist anlatı sunmakta ve buna yönelik sinematografik bir anlatım geliştirmektedir. Bir gün hoşlandığı ondan yaşça büyük okuldaki hocasının kapısını çalan Deniz, Fırat hocanın evinde onunla bir yakınlık kurar; ancak bu yakınlıktan rahatsız olur ve gitmek ister. Kapıda birbirlerine sarılan Deniz ve Fırat beklenin aksine herhangi bir durum yaşamazlar. Deniz gitmek ister ve gider, kimse ısrarcı davranmaz. Film konvansiyonel sinemanın aksine anlatısını oluştururken öğrenci-hoca ilişkisinde mağdur bir kadın anlatısı sunmayarak feminist anlatıyı güçlendirmektedir.

Görsel 4. Deniz ve Kaya

Kaynak:

<https://bantmag.com/dergi/no-28/nefes-acici-bir-genclik-filmi-mavi-dalga/> (Erişim Tarihi: 20.03.2024)



Deniz ile okul arkadaşı Kaya arasında yaşanan ilk cinsel deneyim de seyirciye beklenen bir sonuç sunmaz. Deniz ve Kaya'nın koltukta öpüşmeye başladığı sahnede ikili yere düşerler ancak kamera konumunu değiştirmez. Ardından kadraj kararır ve yeni açılan kadrajda Deniz ile Kaya yan yana oturmaktadır. Yaşanan sevişme sahnesinin sinematografik olarak ekrana yansımaması, iki kişi arasındaki mahremiyete seyircinin röntgenci bakış açısıyla dâhil edilmemesi feminist kuramın sinematografik karşılığını oluşturmaktadır. Kaya'nın sessizliği bozan "Şimdi ne olacak?" sorusu, seyirciye ikili arasındaki cinselliğin sonuçlarını düşündürtmeye zorlar gibi görünse de Deniz'in cevabıyla bu düşünce sona erer. Deniz bir sigara yakar ve "En fazla bir hafta daha tatil olur bence" der.

Deniz ve Kaya ülkede yaşanan doğalgaz sıkıntısından söz etmektedir. İki genç toplumsal olarak daha büyük resme bakarlar ve kendileri için kişisel haz ve deneyimden ibaret olan yaşadıkları durum yerine toplumun yaşadığı sıkıntıyı tartışma konusu yaparlar. "Kadınların bu deneyimi gelecek kaygısı gütmeyen, "şimdi ne olacak?" sorusuyla meşgul olmadan, hasarsız bir şekilde yaşayabildiğini ve keyfini çıkarabildiğini gösterirler. Buna göre cinsellik, büyük beklentiler yaratan, kutsanan veya felaket getiren bir geçit değildir" (Yatçı, 2024, s. 259).

Klasik sinema anlatısına alışan seyircinin beklediği bir başka sahne ise Kaya'nın evinde bir araya gelen kadın ve erkekli grupların alkollü bir ortamda bir arada bulunmalarının olumsuz bir deneyimle son bulmasıdır. *Mavi Dalga* filmi ise kadın ve erkeklerin alkol alarak bir arada sıradan ve rahatsızlık duymayacakları şekilde vakit geçirebileceğinin anlatısını sunmaktadır. Ayrıca evde Kaya ve Pelin'in birlikte güzel vakit geçirmeleri, acaba Deniz bir huzursuzluk yaratacak mı sorusunu akla getirirse bile hiçbir zaman bu tarz bir olumsuz durumla karşılaşmayız. Filmin içerik ve biçimde inşa ettiği feminist film kuramının işleyişi, aynı şekilde sinematografik olarak bakış açısı, kadraj, çekim açıları ve kompozisyon yoluyla da feminist film pratiğini oluşturmaktadır.

Görsel 5. Deniz ve arkadaşları

Kaynak:

https://www.youtube.com/watch?v=q_HuPazkkoE (Erişim Tarihi: 01.04.2024)



Film boyunca anlatının çerçevedeki inşası feminist perspektifle hareket etmektedir. Öyle ki kadın-erkek ilişkisi, kadın-kadın ilişkisi, aile-çocuk ilişkisi, her zaman eşitlik ve seçimler üzerine kurulu bir yapı sunmaktadır. Filmde Deniz ve Kaya, Pelin ve Kaya, Deniz ve Fırat Hoca'nın baş başa olduğu sahneler vardır. Bu ikililer arasında hiçbir zaman zorlama, taciz, istismar ve hiyerarşi gibi durumlarla karşılaşmaz; tam tersine yaşanan durumlarda kadınların seçim ve özgürlükleri önem arz etmekte ve olayların bu isteklere göre şekillendiği görülmektedir. "Yani ana akım sinema dilinden alışık olduğumuz kışkırtıcı kadın-fırsatçı erkek ikileminin dışında bir tasvirle eşitler arası bir durumdan söz edilmektedir" (İnceoğlu, 2015, s. 90). Böylece filmde erkeklerin ve kadınların özgür seçimleri, istekleri, arzuları doğrultusunda yaşanan durumlar örnek bir toplumsal kesim üzerinden sunulmaktadır.

Görsel 6. Deniz, Gül, Esra ve Pelin

Kaynak:

https://www.youtube.com/watch?v=q_HuPazkkoE (Erişim Tarihi: 01.04.2024)



Mavi Dalga filminin başkahramanı Deniz, karakteriyle hem kadın bakışından olayları görmemizi sağlar hem de sinemada kadın özne yaratımı üzerine bir rehber sunar. Feminist anlatıya, feminist bakış açısına ve feminist özne inşasına sahip film, sinematografik anlatıma yansıyan görüntü ve planlarıyla seyircisine feminist bir sinema deneyimi sunmaktadır.

Laura Mulvey (1975, s. 20), "Görsel Haz ve Anlatı Sineması" adlı makalesinde konvansiyonel sinemada var olan bakışın hazzı ve röntgenci bir noktada ele alındığından bahsetmektedir. *Mavi Dalga* filminde ise görsel hazzın yok edilmesi filmin son sahnesinde somut bir şekilde ele alınmaktadır. Gül diğer kızlara kalçasına yaptırdığı dövme göstermek ister. Kamera Gül'ün karşısında durmaktadır, o esnada kızlar Gül'ün önünü kapatarak herhangi bir görüntü verilmesine engel olurlar.

Görsel 7. Deniz ve arkadaşları

Kaynak:

<https://altyazi.net/yazilar/elestiriler/mavi-dalga-ergenligin-parcali-bulutlu-iklimi/>

(Erişim Tarihi:
15.03.2024)



Filmde kadınların giyinip kuşandıkları, makyaj yaptıkları sahneler de aynı şekilde eril bakış açısına hizmet edecek şekilde sinematografik anlatıma yansıtılmamıştır. "Tam tersi, bu sahneler kadın bakışıyla sıradan ve gündelik hayat görüntüleri olarak sunulur ki bu da röntgenci erkek bakışına sunulan destancı anlar olmaktan uzaklaşmaları anlamına gelir" (İnceoğlu, 2015, s. 92). Böylelikle *Mavi Dalga* filmi için, geleneksel sinemadan farklı anlatım ve gösterge kodlarına sahip olduğu, filmin hem biçimsel hem de sinematografik anlatıma yansımaları açısından feminist film kuramına hizmet ettiği söylenebilmektedir.

Filmin başından sonuna kadar kadrajda sunulan kadın bedeni ve çerçeve içerisindeki kompozisyonda yer alan kadın karakterler hiçbir zaman nesne, cinsel obje yahut edilgen noktada yer almazlar. "Kadın bedeninin ne şekilde görüntüye getirildiği, kimin bakış açısından çerçevesi olduğu, kameranın bu beden üzerinde nasıl dolaştığı ve bedenin içerisinde yer aldığı bağlamla nasıl ilişkilendiği gibi sorular feminist film tartışmalarının temel sorularından bazıları olur" (Yatçı, 2024, s. 256). Böylece filmin sinematografik anlatımına hizmet etmek için oluşturulan çerçevelerde kadınların konumu, bakışı, duruşu önemli bir gösterge ve anlam yaratmaktadır; çünkü filmde kadrajlar kadar dekadrajlar da önemlidir. Çekimlerin kadınları teşhir edecek açılardan kaçınması, göz hizasında olması, üst açı yaratmaması, yakın plan çekimleriyle kadın bedenine karşı röntgenci bir bakış sağlamaması, klasik sinema anlatısını yapıbozuma uğratarak feminist bir film uygulamasını doğurmaktadır.

Mavi Dalga filmi, feminist film kuramı bağlamında işlenen biçim ve içerik kadar sinematografik anlatıma yansımaları noktasında da feminist

perspektifle ele alınmış bir film olarak, özellikle filmlerdeki kadın karakter yaratımı bağlamında dönüşen 2010 sonrası Türk Sineması'ndaki nadir feminist film pratiğinin bir örneğini oluşturmaktadır.

5. SONUÇ

Kadınlar yüzyıllardır hak, özgürlük ve eşitlik taleplerini dile getirmek için çeşitli araçlara başvurmuşlardır. Sinema sanatı da kadınların taleplerini iletme doğrultusunda başvurdukları araçlardan bir tanesidir. Yazınsal alanda sorgulanmaya başlanan kadının temsili ve ataerkil toplumda inşa edilen imgesi, 1960'lı yıllarda feminist eleştiri kuramının doğmasını sağlamıştır. Feminist eleştiri kuramının sinema sanatında feminist film eleştirisi olarak karşılığını bulmasıyla birlikte, beyaz perdede sunulan kadının toplumsal olarak konumunun sorgulanması ve dişil imge konusundaki dönüşümler, filmlere yapılan feminist eleştiriler sayesinde açıklık kazanmıştır. 1970'li yıllarda akademik yazıların artması, kadın film festivallerinin düzenlenmesi ve ikinci dalga feminizmin yükselişe geçmesiyle birlikte feminist film kuramı da tohumlarını atmaya başlamıştır. Toplumsal cinsiyet eşitliğini savunan, kadının erkek egemen sinema sektöründe inşa edilen beyaz perdedeki imgesini dönüştürmeyi amaç edinen, gerçek kadın karakterlerin gündelik hayat denetimini sunan, eril söylemi ve görsel inşasını görünür kılmayı reddeden bir sinema hayalinde olan feminist kuramcılar, 90'lı yıllara gelindiğinde feminist sinema uygulamalarının örneklerini vermeye başlamışlardır. Türk Sineması'nda ise feminist sinema uygulamalarının özellikle 2010 sonrası bağımsız sinemanın ve sinemadaki kadın yönetmen sayısının artmasıyla birlikte oluşmaya başladığı söylenebilmektedir. 2013 yılında gösterime giren *Mavi Dalga* filmi Türk Sineması'ndaki nadir feminist film pratiği örneklerinden bir tanesidir. Bu filmin nadir sayılmasının nedeni, içerik ve biçimde uygulanan feminist kuramın pratikte de inşa edilmesidir. 80'li yıllarda Atıf Yılmaz'ın çektiği kadın filmleri her ne kadar kadın öznenin arzusunu dile getirirse de bunu sunuş şekli kadını objeleştiren ve fetişleştiren bir noktada ele alınmıştır. Oysa feminist film pratiğini özel kılan feminist kuramın sinematografik anlatımda karşılığını bulmasıdır.

Mavi Dalga filmi içeriği olarak incelediğimiz zaman senaryonun feminist film kuramı bağlamında feminist anlatıyla hareket ettiği, eylemde bulunan kadın öznelerin inşa edildiği, eril söylemlerin ve toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının yıkıldığı, ele alınan büyüme hikâyesinde çatışmaların yaşanmadığı, kadın karakterin taşra hikâyesinde sancısız sunumu ve kadınlar arasında kız kardeşlik bağlarının kurulduğu bir

yapıyla karşılaşmaktayız. Biçim olarak ise senaryoda geleneksel sinemanın anlatı kodlarının ve inşasının yıkıldığı, karakterin yolunun kendi tercihihine göre nereye çıkacağını bilemediğimiz açık uçlu son kullanımı ve kadın karakterin stereotipleşmiş sunumu yapısöküm yoluyla bertaraf edilerek sunulmuştur. Uygulama alanında ise feminist perspektifle hareket eden içerik ve biçimin karşılığı sinematografik anlatıma yansıtılmıştır.

Bu makalede, bir filmin feminist film pratiği olabilmesi için hangi unsurların bir arada olması ve düşünülmesi gerektiği araştırılmıştır. Bu bağlamda, sinemada var olan feminist film kuramının sinematografik olarak nasıl inşa edildiği, örneklem olarak seçilen filmin analizi ile gösterilmiştir. Böylece feminist bir film pratiği üretimi yaparken içerik ve biçime verilen önem kadar uygulamada da karşılığının araştırılması gerektiğine, senaryonun feminist anlatıyla inşa edilip film boyunca feminist perspektifle hareket edilmesine, geleneksel sinemada var olan kadın imgesinin yıkılıp feminist stratejiler yardımıyla sinematografik olarak yeni feminist imgelerin imkânının araştırılmasına ve bunun göstergesinin kompozisyon, kamera açıları, aydınlatma, ses vb. sinematografinin temel unsurları yardımıyla yapılabileceği sonucuna varılmıştır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

Baydar Şen, E. (2019). *2000 sonrası Türk sinemasında kadın yönetmenlerin filmlerinde kadın temsillerine feminist bakış: Yeşim Ustaoglu ve Çiğdem Vitri nel sinemasından örnek incelemeler* (Tez No. 622658) [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Budak Aktaş, M. ve Yaşartürk, G. (2023). Feminist karşı sinema bağlamında Agnes Varda filmleri: 'Cleo beşten yediye', 'mutluluk', 'biri şarkı söylüyor diğeri söylemiyor'. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 5(1), 23-42.

Çimen, L. (2021). Feminist söylem çözümlemesi açısından Marriage Story filminin incelenmesi. *İstanbul Üniversitesi Kadın Araştırmaları Dergisi*, 21, 55-69.

- Demir, M. (2008). *Sinemada "öteki"* (Tez No. 226624) [Doktora tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Doğan, S. (2022, 15-17 Mart). Feminist sanatta eleştirel bir model olarak yapısöküm. 8. *Uluslararası Bilimsel Çalışmalar Kongresi*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Ankara.
- Dorsay, A. (2000). *Sinema ve kadın*. Remzi Kitabevi.
- Holat, O. (2023). *Sinemada görüntü yönetmenliği: Kadrajın gücü*. Türkiye Film Araştırmaları Derneği.
- İnceoğlu, İ. (2015). Beyaz perdede kadın anlatısı: Mavi dalga filminin feminist incelemesi. *Fe Dergisi*, 7(2), 87-94.
- Kırık, A. M. (2013). Sinemada renk ögesinin kullanımı: Renk ve anlatım ilişkisi. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 2(6), 71-83.
- Küçüköz Aydemir, D. ve Ağırtmış, F. K. (2022, 30 Aralık). Sinemada kadın temsili ve feminist söylem: Eşitlik savaşçısı filmi. *Uluslararası İletişim Bilimleri Sempozyumu*, Sakarya.
- Lotman, Y. M. (2022). *Sinema göstergebilimi* (O. Özgül, Çev.). Nirengi Kitap.
- Moran, B. (1994). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*. Cem yayınevi.
- Mulvey, L. (1975). Görsel haz ve anlatı sineması, (N. Abisel, Çev.). *Screen*, 18-24.
- Özdemir, B. G. (2018). Şimdiki zaman: Kadın karakterlerin film mekanlarındaki temsilinin feminist film eleştirisi çerçevesinde incelenmesi. *Sinecine*, 9(2), 131-164.
- Rose, J. (2020). *Görme ve cinsellik* (A. D. Temiz, Çev.). Metis Yayınları.
- Smelik, A. (2008). *Feminist sinema ve film teorisi: Ve ayna çatladı*. (D. Koç, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Şengül, B. (2017). *Gözetleme kulesi'nden Mustang'e: "Kadınlar Araf'ta!": Türkiye sinemasında oluşan dişil dil* (Tez No. 469435) [Yüksek lisans tezi, Kadir Has Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Şentürk, G. (2020). Çağdaş İngiliz Tiyatrosu'nda başvuru feminist stratejiler, *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Stratejiler*, 64, 311-325.
- Yaşartürk, G. (2018). 2000 sonrası Türk sinemasında değişen kadın imgeleri: "Mavi dalga" filminde özne olarak kadın ve "ikimizin yerine" filminde anlatının gizemi olarak kadın, *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 8(3). 518-525.
- Yatçı, D. (2024). *Sabiha'nın kız kardeşleri Türkiye sinemasında kadınsal deneyimler ve toplumsal cinsiyet*. Metis Yayıncılık.
- Yılmaz, C. (2022). Bedenleşen sinema: Film fenomenolojilerinde feminist imgelem. *Sinecine*, 13(1). 203-219.

Araştırma Makalesi

Şiir ve İllüstrasyon Arasındaki Etkileşim Açısından *Bir Bennudur İstanbul* ve *SOARH* Kitaplarının İncelenmesi

Ezgi KARAATA*

ORCID NO: 0000-0002-8064-576X

*Doçent, ezgi.karaata@marmara.edu.tr, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü

Öz

Bu çalışma, şiir ve illüstrasyon arasındaki etkileşimi analiz ederek, iki sanat dalı arasındaki ilişki sonucu kurulan bağlantıları tanımlamayı amaçlamaktadır. Çalışmanın odağına *Bir Bennudur İstanbul* ve *SOARH* adlı illüstrasyonlarla birlikte tasarlanan iki şiir kitabı örneklem olarak alınmıştır. Bu seçimin nedeni, her iki eserin farklı dil ve ifade tarzları, farklı temaları, özgün ve evrensel bakış açılarıyla şiir ve illüstrasyonun birbirini tamamlamasına örnek teşkil etmeleri; ayrıca eserlerin sanatçıların, kendi kimliklerini ve deneyimlerini, şair-illüstratör iş birliği ile oluşan bu kitaplara yansıtılmış olmalarıdır.

Kitaplar, şiir ve illüstrasyon arasındaki ilişkiyi göstermek amacıyla a/r/tografi yöntemine dayanarak incelenmiştir. Çalışmada, a/r/tografi yöntemi, sanat, araştırma ve öğretmenlik arasındaki bağlantıları keşfetmek için güçlü bir araç olarak kullanılmıştır. Sanatçıların, araştırmacıların ve eğitimcilerin profesyonel uygulamalarını kaynak alan bir araştırma yöntemi olan a/r/tografinin temel amacı, dünyayı sorgulama sürecini yazma ve sanat yapma yoluyla keşfetmektir. Bu süreçte sanatçılar, araştırmacılar ve eğitimciler kendi pratiklerini, anlayışlarını ve eserlerini çeşitli yollarla ifade ederek kendi yaşam deneyimlerini paylaşırlar. *SOARH* kitabının illüstratörü, *Bir Bennudur İstanbul* kitabının illüstratörünün lisans eğitiminden öğrencisi olmuştur. Kitapların illüstratörleri sanatçı/ araştırmacı/eğitimci kimliklerine sahiptir ve ilişkileri, a/r/tografi yönteminin eğitimdeki önemine dikkat çekmektedir çünkü öğretmen-öğrenci ilişkisi, sanatsal etkileşimin kuşaklar boyunca devamını sağlamaktadır. Çalışma sonuçları, sanatçıların eserlerini analiz etmelerinin önemli olduğunu ve a/r/tografi yönteminin bu ilişkileri keşfetmede güçlü bir araç olduğunu ortaya koymakta ve sanatsal iş birliklerinin evrensel ve zamansız niteliğini öne çıkararak, mirası geleceğe taşımanın önemini vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: illüstrasyon, şiir, sanat, edebiyat, sanatsal iş birlikleri

Research Article

An Analysis of the Books *Bir Bennudur İstanbul* and *SOARH* in terms of the Interaction between Poetry and Illustration

Ezgi KARAATA*

ORCID NO: 0000-0002-8064-576X

*Assoc. Prof., ezgi.karaata@marmara.edu.tr, Marmara University, Fine Arts Faculty, Dept. of Graphic Arts

Abstract

This study aims to analyze the interaction between poetry and illustration and to identify the connections established as a result of the relationship between these two art forms. The focus of the study is on two poetry books, *Bir Bennudur İstanbul* and *SOARH*, which were designed in collaboration with illustrations. The reason for choosing these works as samples is that both pieces exemplify how poetry and illustration complement each other with their different language and expression styles, diverse themes, and original and universal perspectives. Additionally, the artists of these works have reflected their own identities and experiences into these collaborative books created by poet-illustrator partnerships.

The books were examined based on the a/r/tography method to demonstrate the relationship between poetry and illustration. In this study, the a/r/tography method has been utilized as a powerful tool to explore the connections between art, research, and teaching. The fundamental aim of a/r/tography, a research method that draws upon the professional practices of artists, researchers, and educators, is to explore the process of questioning the world through writing and creating art. In this process, artists, researchers, and educators share their own life experiences by expressing their practices, understandings, and works through various means. The illustrator of the *SOARH* book was a student of the illustrator of *Bir Bennudur İstanbul* during their undergraduate education. The illustrators of the books possess both artistic and researcher/teacher identities, highlighting the significance of the teacher-student relationship in ensuring the continuation of artistic interaction across generations. The study's findings underscore the importance of artists analyzing their works and demonstrate that the a/r/tography method is a powerful tool for exploring these relationships. By emphasizing the universal and timeless nature of artistic collaborations, the study highlights the importance of carrying the artistic legacy into the future.

Keywords: illustration, poetry, art, literature, artistic collaborations

24

MUJAD / Cilt:15 Sayı:1 / Haziran 2024

Karaata, E. / Şiir ve İllüstrasyon Arasındaki Etkileşim Açısından *Bir Bennudur İstanbul* ve *SOARH* Kitaplarının İncelenmesi / ss. 23-45 /

DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/sanat.37>

1. GİRİŞ

İnsan gözünün beş duyulu etkileşimdeki etkisi büyüktür. Görmek, göz ve beyin arasındaki bağlantılarla tanımlanan fiziksel ve zihinsel bir süreci kapsar. Karmaşık bir algı sürecini yürüten zihinsel işlevlerden biri olan görmek ve görme süreci, görünenlerin yorumlanmasını ve anlamlandırılmasını sağlar. Görmeyi; düşünmek ve anlamlar oluşturmakla birleştirir. Görme kavramını kültürel birikim ve deneyimlerle ilişkilendirmek önemlidir. İnsan, bir nesneyi gördüğünde, görsel algı duygusal ve işitsel algıdan önce gelir ve görmek, zihinsel imgelerin oluşturulmasına yardımcı olur. İmge, sadece dış dünyadaki nesnel gerçekliğin zihinsel bir tasarımı değil, aynı zamanda içimizdeki yaratıcı potansiyelin bir ifadesidir (Sarılioğlu, 2013, s. 14). Şair, zihinsel ve duygusal gerçeklikleri imgeler aracılığıyla ifade eder. İmge, okuyucunun kendi birikimi ve deneyimine göre yorumlanabilir. İmgeler, şiirin manasının daha iyi anlaşılmasını sağlar ve şiirin edebî dili imgelerle daha somut hâle gelir. Aynı şiir, her insanda duyguları farklı biçimde harekete geçirirse de şiir, okuyanları etkileyen, insanda ortak duygulara hitap eden bir yazın sanatıdır. Okuyucunun zihninde hayalleri ve imgeleri canlandıran bir söz sanatıdır. Apollinaire, "Şiir bütün güzel sanatlardan yararlanmalıdır" demiş ve bu sayede resmi şiire dâhil etmiştir (Alkan, 2005, s. 617).

İllüstrasyonlar, şiirin içeriğini tek bir karede görsel olarak ifade ederek soyut kavramları, metaforları ve duyguları güçlendirir. Böylece şiir daha çekici hâle gelir ve iletilmek istenen mesaj öne çıkar. Sanatçının konuyu iyi anlaması ve çeşitli teknikleri kullanarak etkili bir şekilde ifade etmesi, illüstrasyonların kalitesini belirler. Renkler, desenler ve kompozisyonlar, şiirin anlamını derinleştirerek duyguları doğru bir şekilde yansıtabilir. İllüstrasyon, okuyucuların şiirin konusunu hızla algılamasına ve kavramasına yardımcı olur.

Aristoteles, resim sanatının ve tragedyanın farklı türler olduğunu ve benzer özelliklere sahip olmadığını; resim sanatının estetik değerinin, sadece güzel renklerin kullanılmasıyla değil, içerdiği derinlik, anlam ve duygusal etkiyle belirlendiğini ifade etmiştir. Bu nedenle, farklı sanat türlerinin farklı özelliklere sahip olduğunu ve her birinin kendi tarzında değerli olduğunu vurgulamıştır (Aristoteles, 1987, s. 25). Leonardo Da Vinci, görsel sanatların işitsel sanatlardan daha etkili olduğunu savunmuş ve resmin doğayı yansıtmada avantajlı olduğunu belirtmiştir (Vinci, 2015, s. 38). Resmin eş zamanlı, yazının ise art zamanlı bir algılama süreci olduğunu belirten Jakobson'a göre, resim ile obje/süje

birleşimi eş zamanlıdır, ancak şiir bu birleşimi oluşturmaz. Chou Sun, resim ve yazının aynı sanat olduğunu savunmuştur (Özgül, 1997, s. 33).

Şiir ve illüstrasyon, sanat dünyasında farklı ifade biçimlerini bir araya getirerek yaratıcı iş birlikleri oluşturan güçlü bir kombinasyonu temsil etmektedir. Bu iş birlikleri, sözel ve görsel ifadeler arasında benzersiz diyalogu yansıtarak, okuyuculara ve izleyicilere daha zengin, derinlemesine ve çok katmanlı bir sanatsal deneyim sunmaktadır. Şiirin kelimeler aracılığıyla duygusal ve sembolik anlamlar yarattığı, illüstrasyonların ise görsel imgelerle zenginleştirdiği iki disiplin arasındaki bu iş birliği, sanatın sınırlarını aşarak yeni perspektifler sunmakta ve izleyiciyi metinle illüstrasyon arasında bir yolculuğa çıkarmaktadır. Bu doğrultuda çalışma, şiir ve illüstrasyon arasındaki yeni bağlantılara vurgu yapmaktadır. Şiir ile illüstrasyon birlikteliğinin sanatsal eserlerin anlamını arttırdığı ve birlikteliğin sonucunun daha etkileyici olduğu söylenebilir. Çalışma kapsamında şiir ve illüstrasyon arasındaki ilişkiye yönelik literatür taraması yapılmıştır. Özellikle Türk edebiyatı bağlamında, Uygur Türklerinin el yazmalarından İkinci Yeni Şiir hareketine kadar, bu ilişkinin nasıl geliştiğinin ve dönüştüğünün anlaşılmasına yardımcı olacak önemli çalışmalara değinilmiştir. Çalışmanın odak noktası, illüstrasyonlardan oluşan şiir kitapları üzerinden bir örneklem analizi sunmak; sanat, araştırma ve eğitmenlik arasındaki bağlantıları keşfetmek için güçlü bir araç olarak kullanılan a/r/tografi yöntemine dayanarak, şiir ve illüstrasyon ilişkisini gözlemlemektir. *Bir Bennudur İstanbul* ve *SOARH* adlı iki kitaptan özel olarak seçilmiş şiirler ve illüstrasyonlar; metin analizi, görsel analiz, karşılaştırmalı analiz ve şair-illüstratör iş birliği analizini kapsamaktadır.

2. UYGURLARDAN İKİNCİ YENİ'YE İLLÜSTRASYON VE ŞİİRİN SENTEZİ

Türk kültürünün kökeni, yaşadıkları olayları kayalara resmederek tarihlerini kayıt altına alan, tapınaklardaki el yazmalarında minyatür sanatında eserler üreten Uygurların örneklerinde görülebilir. 8. yüzyıldan 13. yüzyıla kadar süren Uygur resim sanatının izleri, Doğu Türkistan'daki antik Uygur kentlerinin duvarlarında hâlâ mevcuttur. Minyatür sanatı buradan İslam dünyasına yayılmış, Selçuklular da Uygur Türklerinden etkilenmiş ve Uygurların geliştirdiği kâğıdı kullanmışlardır. Minyatür sanatı, Osmanlı İmparatorluğu'nda özellikle Fatih Sultan Mehmet döneminde destek bulmuştur. Edirne Sarayı Nakkaşhanesi ve İstanbul Saray Nakkaşları, Osmanlı döneminde yaşanan tarihsel olayları tasvir eden ilk illüstrasyon örneklerini sunmuşlardır. Aynı dönemde hat sanatı da büyük önem kazanmış ve yayılmıştır. Türk hat sanatı, Osmanlı

İmparatorluğu'nda millî bir sanat hâline gelmiştir ve günümüzde hâlâ yaşatılmaktadır.

11. yüzyılda Hoca Ahmet Yesevi'nin İslam dini ve tasavvuf felsefesi; Hacı Bektaş-ı Veli, Mevlâna Celaleddin-i Rumi, 13. yüzyılda Yunus Emre tarafından Orta Asya'dan Anadolu'nun çeşitli şehirlerine taşınmıştır. 14. yüzyıldan itibaren ortaya çıkan Divan şairleri, klasik Türk edebiyatının önde gelen temsilcileri olan Fuzuli, Baki, Neşati ve Şeyh Galib gibi isimlerdir. Arap harfleri ile yazdıkları şiirlerinin dış görünümünü ağaç ve leylek gibi şekillerde resmetmişler; böylece estetik açıdan beğenilen yeni bir tarz oluşturmuşlardır (Görsel 1). Osmanlı görsel şiirleri, geleneksel kalıpları kullanarak özgün ve estetik açıdan yenilikçi bir yaklaşımla yazılmış, belirli şekiller ve figürlerle oynayarak ustalık sergilemeyi amaçlamıştır (Şenödeyici, 2008, s. 544).

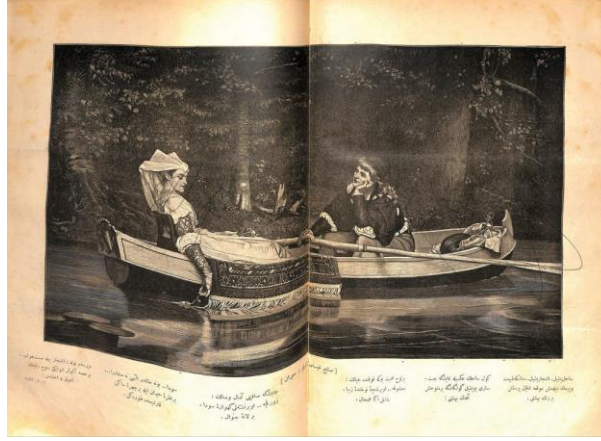
Görsel 1. Yenikapı Mevlevihanesi'nde görevli Hasan Leylek Dede hakkındaki şiiri hattat Abdülgani leylek biçiminde yazmıştır, 1793
Kaynak: Ünver, 1958, s. 6



Fransız İhtilali sonrası Avrupa'da yayılan Ulusçuluk Akımı, Tanzimat Fermanı ile Osmanlı İmparatorluğu'na ulaşmıştır. Tanzimat dönemi şairleri, toplumun gelişimine katkıda bulunmayı amaçlamış ve "sanat toplum içindir" ilkesini benimsemiştir. Bu dönemde edebiyat dergileri, özellikle Servet-i Fünûn dergisi, hikâyeler, romanlar ve şiirlerin yanı sıra resim sanatını da içermiş ve bu derginin başına Tevfik Fikret getirilerek edebî bir karakter kazandırılmıştır. "Edebiyat-ı Cedide" olarak adlandırılan bir topluluk da bu süreçte dergi etrafında bir araya gelmiştir. Rezaizade Mahmut Ekrem, ilk olarak Hasan Asaf'ın bir şiiri üzerine düşündüklerini kaleme aldığı yazısını dergide yayımlamıştır. Tevfik Fikret ise "Hasta Çocuk" ve "Haşa" başlıklı iki şiiriyle dergiye katılmıştır (Andı, 2006, s. 535-536). Servet-i Fünûn dergisinde yayın hayatı boyunca Tevfik Fikret'in birçok resimli şiiri yayınlanmıştır. "Şiir resim gibidir." diyen Rezaizade Mahmut Ekrem'in "Kelebek" ve "Koparma" (Ekrem, 1896) adlı şiirleri, şiir-illüstrasyon¹ birlikteliğinin ilk örneklerindedir.

¹ Günümüzde metne eşlik eden resim için "illüstrasyon" terimi kullanılmaktadır.

Görsel 2. "Bir Levha İçin" resim altı şiir, Tevfik Fikret
Kaynak: Fikret, 2019, s. 8



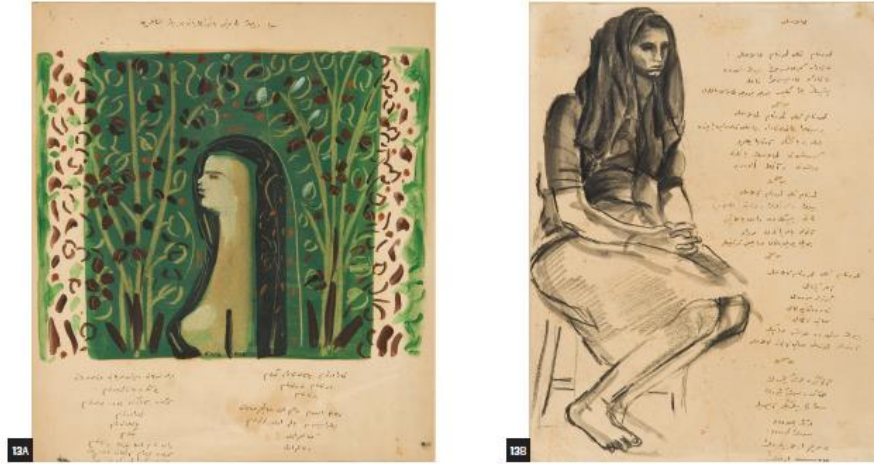
Tanzimat Dönemi'nde Batıya yönelen sanatçılar, şiir ve resim sanatını bir arada kullanmaya başlamışlar, eserlerinde figürleri ve doğadan kesitleri resmetmişlerdir. Tanzimat dönemi şairlerinin başlattığı tablo altı şiir yazma geleneği dışında, şiirlerinin taşıdığı görsellik, şiirle illüstrasyonu ayrılmaz bir bütün hâline getirmiştir (Ercivan Zencirci vd., 2023, s. 295). Fotoğraf makinesinin icadı, şiirlerin yanına veya altına illüstrasyonun eklenmesine ilham kaynağı olmuştur. Muallim Naci, Nabizâde Nâzım ve İsmail Safa gibi şairler illüstrasyonlu şiirler yazmışlardır. Bu illüstrasyonlu şiirler, duyguların çizgi ve renklerle somut bir şekilde ifade edilmesini amaçlamıştır (Erbay, 2019, s. 213). Tefvik Fikret, birçok resmin altına şiir yazmıştır (Görsel 2) ve diğer şairler de bu geleneği sürdürmüştür. Tanzimat sonrası Türk dergilerinde illüstrasyon ve şiir bir arada kullanılmıştır. 1928 yılında kurulan "Yedi Meşale" topluluğu şairleri, şiirlerinde illüstrasyon ve fotoğrafı bir arada kullanmışlar ve illüstrasyonu bir kardeş sanat olarak görmüşlerdir.

1950'lerde başlayan İkinci Yeni hareketi, bireyin duygu dünyasını soyut bir dille anlatan, imgeye ağırlık veren, şiir ve resim sanat dallarını sentezleyen bir yaklaşım benimsemiştir. İkinci Yeni şairleri, geleneksel Türk şiirinin sınırlarını aşarak modernist bir dil ve anlatı kullanmışlardır. Batılı sanatçılar, özellikle Paul Klee, Marc Chagall ve Pablo Picasso gibi önemli isimler, İkinci Yeni şairlerinin çalışmalarını etkilemiş; soyutlama, semboller ve renk kullanımı gibi unsurlara etki etmiştir. İlhan Berk gibi İkinci Yeni şairleri, resmi şiirle birleştirme çabasına girmişlerdir. Resim, şiirin içeriğini ve ifadesini zenginleştiren bir araç olarak kullanılmıştır (Karaca, 2010, s. 292). İlhan Berk, Ressam Şeker Ahmet Paşa'nın *Talim Yapan Erler* adlı tablosuna bir tablo altı şiir yazmıştır. Bu şairler, görsel sanat eserlerini şiirlerinde kullanarak yeni bir ifade biçimi yaratmışlardır (Özpalabıyıklar, 2003, s. 14).

Ekfrastik şiir, görsel sanat eserlerinin, özellikle illüstrasyonların, yazılı bir metin olan şiirler tarafından yorumlandığı veya açıklandığı bir türdür.

İkinci Yeni şairleri, illüstrasyonlarla şiir arasındaki ilişkiyi ifade etmek için bu türü kullanmışlardır. İlhan Berk'in *Mai ve Siyah* kitabının kapağını ekfrasisin malzemesi olarak kullanması bu türün örneklerinden biridir (Anar, 2021, s. 144). Berk, şiirlerinde alışılmış kalıplardan çıkan ve nesnesi sabit olmayan şiirler yazmıştır. Şiirlerinde süreç ve devinim ön plandadır. Ressam Paul Klee'nin eserlerinde de sonuç değil, süreç öne çıkar. İlhan Berk, Klee'nin resimlerinden ilham alarak yazdığı şiirini "Paul Klee'de Uyanmak" adıyla sunarak bu etkileyici deneyimini ifade etmiştir (Karaca, 2010, s. 295). Cemal Süreya, günlüğünde, resim tutkusu olan arkadaşları Edip Cansever ve Sezai Karakoç ile albümleri karıştırdıklarını ve "Monna Rosa" şiirinin desenlerini çizen kişinin kendisi olduğunu paylaşmıştır. Bu eserlerde takma adı "Charles Suarez" veya "C.S." olarak kullanmıştır (Karaca, 2010, s. 293). İlhan Berk, Picasso'nun *Guernica* tablosundan ilham alarak aynı adı taşıyan ekfrastik şiiri yazmıştır. Sezai Karakoç İstanbul, Ayasofya ve Kız Kulesi gibi unsurları şiirlerinde ekfrastik öğelerle anlatmıştır. Ece Ayhan, Leonardo Da Vinci'nin *Mona Lisa* tablosu için "Ağlayan Kadın" adlı ekfrastik şiiri yazmıştır. Cemal Süreya, Chagall ve Van Gogh'dan etkilenerek şiirlerine desenler eklemiş, ayrıca Van Gogh'un *Dalga* tablosu için bir şiir yazmıştır. Şiirlerinde Chagall'ın *Ben ve Köy* ve *Aşk ve Yaşam* tablolarından izler bulunmaktadır. Nâzım Hikmet, ressam Avni Arbaş'ın "Kurtuluş Savaşı" temasıyla yapılmış resmi için "Avni'nin Atları" adlı şiiri yazmıştır. 1946 yılında Nurullah Berk, Oktay Rifat'ın şiir kitabını resimlemiştir.

Görsel 3. Bedri Rahmi Eyüboğlu- 2 adet kâğıt üzerine suluboya ve karakalem. A. Karadut- İmzalı. Eski Türkçe "Bana dilimin tarzını başışlayan biricik şair" ve Karadut şiiri yazılı. B. Oturan Kadın- İmzalı Eski Türkçe Talaslı şiiri yazılı.
Kaynak: Evi, 2019.



Oktay Rifat, resmin ve şiirin bir arada ilerlediğini ve her iki sanat disiplininin de gerçeği kopyalamakla başlayıp daha sonra değiştirerek farklı bir gerçeklik yarattığını ifade etmiştir (Bakırcı, 2019, s. 39). 1947 yılında İstanbul'un Beyoğlu ilçesinde ilk illüstrasyonlu şiir sergisini açarak desen ve şiiri birleştiren sanatçı Orhon Murat Arıburnu olmuştur.

Burhan Uygur, Behçet Necatigil'in *İki Başına Yürümek* adlı şiir kitabını; Abidin Dino, Nâzım Hikmet gibi birçok şairin şiirlerini resimlemiştir. "Karadut" şiiri, Bedri Rahmi Eyüboğlu tarafından resminin üzerine eski harflerle yazılmıştır (Görsel 3). Ayrıca *Talaslı* adlı tablosunda da şiir ve resmin bir arada bulunduğu bir örnek sunmuştur. Eyüboğlu, halk kültürünün üslubunu eserlerine yansıtarak sanatlar arası ilişkinin kültür ve sanatı nasıl beslediğine inanmış ve her iki disiplinin de eserlerine ilham kaynağı olduğunu göstermiştir. Eyüboğlu, resim ve şiirin birbirini etkileyerek sanatın en güçlü dönemine yol açtığına inanmıştır (Ozan, 2011, s. 23).

Şiir ve illüstrasyon, tarih boyunca birbirleriyle etkileşim içinde olmuş ve metin ile görsel arasındaki dengeyi kurarak birbirlerini tamamlamış, eserlerin daha etkili ve zengin bir şekilde ifade edilmesini sağlamıştır. İki sanat dalı birbirini tamamlayarak kültür sanat dünyasına farklı bir boyut kazandırmaktadır (Ulus, 2022, s. 122). Michel Foucault, dilin resimle olan ilişkisinin sonsuz bir bağ olduğunu ve gördüğümüz şeylerin sözle ifade edilemeyeceğini belirtmiştir (Foucault, 1994, s. 35). Sanat, her zaman farklı sanat disiplinlerinin birleşimiyle yeni ve yaratıcı ifadelerin doğduğu bir alan olmuştur. Şair ve illüstratör iş birlikleri, bu geleneksel çizgiyi modern bir şekilde sürdürmektedir.

3. ÖRNEKLEM

Bu çalışma, şiir ve illüstrasyon etkileşimi açısından *Bir Bennudur İstanbul* ve *SOARH* kitaplarını incelemeye yöneliktir. Örneklem olarak seçilen her iki kitap, şiir ve illüstrasyonun farklı formlarını içermektedir. İnceleme sürecinde, kitaplardan seçilen iki şiir ve şiirlere bağlı iki illüstrasyon, sanat temelli araştırma yöntemleri kullanılarak analiz edilmiş ve sonuçlar karşılaştırmalı olarak sunulmuştur. Örneklem, şiir ve illüstrasyon etkileşiminin anlaşılmasına katkıda bulunmak amacıyla seçilmiştir.

4. YÖNTEM

Çalışmanın amacı a/r/tografi yöntembilimi kapsamında; Ezgi Karaata'nın lisans eğitiminde ders aldığı akademisyen Nazan Erkmen tarafından illüstrasyonları yapılan *Bir Bennudur İstanbul* adlı şiir kitabındaki şiir ve illüstrasyonlarla, Karaata'nın illüstratör olarak yer aldığı *SOARH* adlı şiir kitabındaki şiir ve illüstrasyonlar arasındaki bağlantı noktalarını araştırarak şiir-illüstrasyon, şair-illüstratör, öğretmen-öğrenci ilişkisini sanatsal yönden incelemektir.

Çalışmada, detaylı literatür taraması yapılarak öncelikle şiir ve illüstrasyon ilişkisinin tarihsel sürecine yer verilmiştir. Toplanan veriler,

konuyla ilgili ulusal etkileşimler göz önünde bulundurularak kronolojik bir düzene sokulmuştur. Tarihsel tarama, Uygur Türklerinin el yazmalarından, İkinci Yeni Şiir hareketindeki şiir-resim ilişkisine kadar uzanan bir perspektif ile sınırlandırılmıştır. Tarihsel verilerin incelenmesinden sonra çalışma dahilinde şiir ve illüstrasyon iş birliği yapılan *Bir Bennudur İstanbul* ve *SOARH* adlı iki şiir kitabı ele alınmıştır. Her iki şiir kitabından ikişer şiir ile bu şiirlerin ikişer illüstrasyonu örneklem oluşturmak için belirlenmiş ve belirlenen bu verilerle çalışma sınırlandırılmıştır.

Çalışmada kullanılan yöntembilimi, nitel araştırma yönteminin bir alt dalı olan a/r/tografidir. Söz konusu yöntem, sanatsal eserlerin anlamını, etkisini ve yaratıcısının niyetini daha iyi anlamayı sağlayan derinlemesine inceleme yapmaya uygun, sanatsal temelli araştırma biçimidir. Sanat temelli araştırmalar, araştırmacılar ve çalışmanın içerisinde yer alan kişiler tarafından anlama ve inceleme deneyiminin bir yolu olarak sanatsal süreçlerin sistematik kullanımınıdır (Güneş vd., 2022, s. 292). A/r/tografi yöntembiliminin seçilmesinin en önemli nedeni, çalışma kapsamında incelenen *SOARH* kitabının illüstratörünün, bu makale çalışmasının araştırmacısı ve yazarı olmasıdır. Metin ve görselin bir arada bulunduğu a/r/tografide temel amaç, dünyayı sorgulama sürecini yazma ve sanat yapma yoluyla keşfetmektir. Sanatçılar, araştırmacılar ve eğitimciler kendi pratiklerini, anlayışlarını ve eserlerini ifade eden a/r/tograflar olarak; otobiyografi, anılar, hikâyeler, yansımalar, derin düşünceler, yorumlar ve betimlemeler aracılığıyla, kendi yaşam deneyimlerini paylaşarak a/r/tografik bir yaklaşım sergilerler. Böylece, a/r/tografi sürekli olarak değişen ve gelişen bir uygulama haline gelir (Güneş vd., 2022, s. 294). A/r/tografi, sanatçıların, araştırmacıların ve eğitimcilerin profesyonel uygulamalarını kaynak olarak melez bir araştırma yaklaşımı öngörmektedir (Dallıoğlu, 2021, s. 42).

Çalışma kapsamında eserleri incelenen ve aktarılan Erkmen ve Karaata; illüstratör kimlikleri ile sanatçı, akademisyen kişilikleri ile de araştırmacı ve eğitimci rolüne sahip olan kişilerdir. Araştırmacı Karaata, aynı zamanda *Bir Bennudur İstanbul* kitabının illüstratörü Erkmen'in lisans öğrencisi ve üniversitede asistanlığını yapmış meslektaşdır. Bu kapsamda her iki sanatçının ürettiği kitapların bir araştırma makalesinde sunulması a/r/tografi yöntembiliminin eğitmenlik statüsü için bir örneklem oluşturmaktadır. Öncelikle her iki kitaptan seçilen şiirler ve illüstrasyonlar; metin analizi, görsel analiz ve şiir-illüstrasyon karşılaştırması dâhilinde incelenmiştir. Bu analizler, çalışmanın "bulgular" bölümünde sunulmuştur. Her kitap kendi içinde

değerlendirildikten sonra şair-illüstratör iş birlikleri irdelenmiş ve kitapların karşılaştırmalı analizi yapılmıştır. İki kitap, belirli tematik ve kültürel unsurlar, sanatsal hedefler ve ifade biçimleri ile ayrıntılı bir incelemeye tabi tutulmuştur. Bu analiz, çalışmanın "tartışma" bölümünde yer almaktadır.

5. BULGULAR

5.1. *Bir Bennudur İstanbul Kitabı*

Bir Bennudur İstanbul kitabı çocuklara yönelik yazılmış şiirleri içeren bir kitaptır. İlk şiir İstanbul'u genel olarak anlatan, kitaba giriş niteliğindedir. Sonraki şiirlerin ana başlık hâlinde konuları sırasıyla İstanbul Boğazı, Galata Kulesi, Çırağan Sarayı, Dolmabahçe Sarayı, Topkapı Sarayı, Ayasofya, Kapalıçarşı, Kız Kulesi, Adalar ve Hisar'dır. Kitapta bu konuların işlendiği 11 illüstrasyon bulunmaktadır. Şair Şebnem Yüce, illüstratör Nazan Erkmen, yayın yeri İstanbul ve yayın yılı 2010'dur.

5.1.1. Şair-İllüstratör Biyografileri ve *Bir Bennudur İstanbul Kitabına Genel Bakış*

Şebnem Yüce, İstanbul'da doğmuş, lisans, yüksek lisans ve doktora eğitimini İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Alman Dili ve Edebiyatı bölümünde tamamlamıştır. Okutman ve öğretim görevlisi olarak görev almıştır. 2006 yılından itibaren Acıbadem Hastaneleri'nde anı yazarlığı yapmaktadır. Bu süreç içerisinde 80.000'den fazla bebeğe "İlk Söz" yazarak özel anılarını kayıt altına almıştır. Bu anılar, Acıbadem Hastanesi tarafından basılarak *Doğan Çocuğa İlk Söz / Dağlarca'ya Son Söz* adlı bir kitapta derlenmiştir. Şebnem Yüce'nin yazarlık serüveni, "Bebek, şiir ve İstanbul severdir" sözleriyle özetlenebilir (Yüce, 2010).

Nazan Erkmen, lisans, yüksek lisans ve sanatta yeterlik eğitimini Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nde tamamlamıştır. Aynı kurumda profesör unvanını almıştır. Marmara Üniversitesi ve Doğu Üniversitesi'nde dekanlık görevini üstlenmiştir. Aktüel ve sanat dergilerindeki illüstrasyonlarıyla tanınmış, çocuklar için birçok kitap resimlemiştir. Sanat kariyeri boyunca ulusal ve uluslararası alanda kişisel sergiler açmış, prestijli ödüller kazanmıştır (Yüce, 2010). Sanatçı 2017 yılında vefat etmiştir. Erkmen'in illüstrasyonları incelendiğinde, eserlerinde geleneksel sanatların, özellikle de minyatür sanatının etkileri açıkça görülmektedir. Mitolojiden etkilenmiş ve Sümer, Akad, Asur gibi eski uygarlıkların sanatını bir sanat tarihçisi gözüyle inceleyip, kendi sanatıyla harmanlamıştır (Karaata, 2018, s. 2). Erkmen, illüstrasyon sanatının metne dayandığını, sanatçının metinde yazarları

resimlediğini; minyatür sanatının da bir tür belgelendirme olduğunu, ancak metne dayalı olarak yapılmadığını belirtmiştir. Kitap resimlemenin ilk olarak Türklerle ve minyatür sanatı ile başladığının söylenebileceğini ifade etmiştir (Karaata, 2018, s. 4).

Erkmen; kitaba *Bir Bennudur İstanbul* isminin konulmasını şu şekilde açıklamaktadır: “İstanbul bir bennu kuşudur çünkü, bennu öldükten sonra da küllerin arasından yeniden doğan kuş anlamına gelmektedir ve bir kız ismidir.” (*Kadıköy Gazetesi*, 2010). Kitap başlıklarla bölünmemiş olsa da incelendiğinde genel akışa göre 11 bölümden oluştuğu anlaşılmaktadır. Kitapta uzun kıtalar hâlinde devam etmekte olan şiirler ilk olarak sol sayfada 3-4 kıta şeklinde konumlandırılmış ve hemen yanındaki boş sayfada da şiire ait illüstrasyonlara yer verilmiştir. Kitaptaki şiirlerin isimleri yoktur. Bu çalışmada uzunluk açısından, şiirlerin sadece başlangıçlarında ana illüstrasyonla sunulan kıtalarına yer verilmiştir; fakat analizde şiirlerin bütünü değerlendirilmiştir.

5.1.2. *Bir Bennudur İstanbul*- Birinci Şiir Analizi

Görsel 4. *Bir Bennudur İstanbul* kitabı, solda şiir- sağda illüstrasyon
Kaynak: Yüce, 2010



Metin Analizi: Şiir, çocuklara hitap etmek üzere akıcı bir dil kullanmaktadır (Görsel 4). İfadelere ve benzetmelere yer vererek okuyucuyu etkileyici bir anlam dünyasına davet etmektedir. Şair, şiirin içindeki çocuk isimleriyle oyunlar oynayarak eğlenceli bir atmosfer yaratmaktadır. Şiirin ana teması İstanbul'dur ve şehir, bir “bennu” kuşuna benzetilmektedir. İstanbul, farklı kültürleri kucaklayan, sosyal ve kültürel çeşitliliği zenginlik olarak benimseyen bir şehirdir. Temada İstanbul'un; anne şefkatiyle çocuklarını koruyan, bünyesinde barındırdığı herkesi sevgiyle kucaklayan, büyüten bir şehir olduğu ifade edilmektedir. İsimlerin çocukların kişilikleriyle bağlantılı olması, şehrin çok kültürlülüğüne ve insanların birbirleriyle uyum içinde yaşamasına vurgu yapmaktadır.

Görsel Analiz: İllüstrasyon, minyatür sanatına benzer bir tarza sahiptir. Türk sanatındaki geleneksel motiflerde sıkça kullanılan mavi renk; sevgi, saflık, mutluluk, güven, huzur, merhamet duygularını, lacivert rengin tonları da gökyüzünün kutsiyetini yansıtmaktadır. İllüstrasyonda perspektif kuralları geleneksel olarak kullanılmamış ve bu durum illüstrasyona masalsı bir atmosfer katmıştır. Sarı, kırmızı, yeşil ve turuncu renkleri, güneş/yıldız deseniyle ilişkilendirilmiş ve illüstrasyona neşe, canlılık ve sıcaklık hissi vermiştir. Çocuklar, büyük ve ayrıntılı bir şekilde betimlenerek öykü içindeki önemleri vurgulanmıştır.

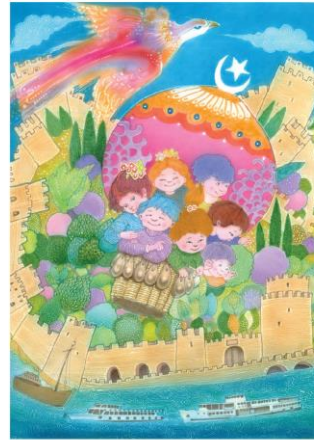
Şiir-İllüstrasyon Karşılaştırması: Şiir ve illüstrasyon, İstanbul'un güzelliklerini ve tarihî zenginliklerini vurgulamaktadır. Bennu kuşu hem şiirde hem de illüstrasyonda İstanbul'un sembolik temsili olarak kullanılmıştır. İllüstrasyonda, mavi ve lacivert tonlar İstanbul'un gece büyüsunü yansıtırken, canlı renkler enerji ve güzellik hissi vermektedir. Her iki eser de İstanbul'a duyulan hayranlığı ifade etmekte ve şehrin güzelliklerini yaratıcı bir biçimde sunmaktadır. Şiir ve illüstrasyon, birbirini tamamlayarak İstanbul'un büyüleyici atmosferini ve çok kültürlülüğünü kutlayan bir anlam bütünlüğü oluşturmaktadır. Nazan Erkmen'in kendi kişisel tarzında sıklıkla kullandığı Anadolu ve Mezopotamya kültürlerine ait semboller ve anlatım biçimleri bu çizimde de mevcuttur. İllüstrasyon, minyatür sanatına benzer bir tarzda, perspektif kurallarından bağımsız olarak çizilmiştir. Erkmen, Türk kültürü ve sanatında kutsal olan ay-yıldız sembolünü birçok illüstrasyonunda kullanmıştır. Neşe, mutluluk ve umut gibi kavramlar içeren çizimlerde, ayı doğarken betimlemiştir. Ölüm, keder ve öfke gibi olumsuz kavramları resimlerken de ayı batış yönünde çizmiştir (Karaata, 2018, s. 11). Bu illüstrasyonda ay doğarken görülmektedir.

5.1.3. Bir Bennudur İstanbul- İkinci Şiir Analizi

Görsel 5. Bir Bennudur İstanbul kitabı, solda şiir-sağda illüstrasyon
Kaynak: Yüce, 2010

Yorulunca kanatları, çocuklarını balonla uçuran
Bir bennudur İstanbul.
Süzülürler Hisar semalarından.
Onlarla uçuşur hayalleri,
Canan İstanbul'un canım bebekleri.
Dilleri bir, dinleri semavi,
Birdir hepsinin özleri.
İsimleri İstanbul'un "içinden"
Ali, Sina, İsa, Talin, Banu, Lina, Nisa...

Surlar kentleri korur
Kültürleri de korusa.



Metin Analizi: Şiirin ana teması, çocuklara İstanbul şehrini tanıtmak ve sevdirmektir. Şiir, sade ve akıcı bir dil ile yazılmıştır (Görsel 5). Anlaşılır sözcükler ve ifadelerle İstanbul ve çocuklarla özdeşleştirilen zarif ve masalsi bir atmosfer oluşturmuştur. Farklı kültürlerden gelen, aynı dili konuşan, güzellikler hayal eden mutlu, güvende, huzurlu yedi çocuk farklı semavi dinlere mensup olduklarının ayırında olmadan hep birlikte hayal dünyalarında İstanbul semalarında süzülmemektedir. Fiziken İstanbul'u korumakta olan surlar, manevi anlamda ise çocuklara her türlü tehlikeye karşı kendilerini güvenlikte hissettirmektedir.

Görsel Analiz: İllüstrasyonda perspektif kuralları kullanılmamıştır. Obje ve figürler, önem sırasına göre ayarlanmıştır, bu da minyatür sanatının karakteristik özelliklerindedir. Bu çalışmada da çocukların büyük ve detaylı bir şekilde betimlenmiş olmaları, onların öykü içindeki önemini hiyerarşik bir yapıyla, yine minyatür sanatında görülen biçimde yansıtmaktadır. Türk minyatür sanatında sıkça görülen -bu illüstrasyonda çocukluk ve mutluluk duygularını yansıtan- mavi, pembe, turuncu, sarı, mor gibi parlak renklerin kullanıldığı renk paleti oldukça canlı ve zengindir.

Şiir-İllüstrasyon Karşılaştırması: Her iki eserde de İstanbul ve çocuklar arasındaki özel ilişki vurgulanır. Bennu kuşu, İstanbul'un sembolü olarak kullanılarak şehre duyulan sevgi ve koruyucu rol ifade edilir. İllüstrasyon, görsel olarak çocukların mutluluk hayallerini ve İstanbul'un kültürel çeşitliliğini canlandırır. İllüstratör Nazan Erkmen, bu illüstrasyonda ay-yıldız sembolünü balonun tepesine yerleştirmiştir. Kutlu kabul edilen ay-yıldız sembolü, milli kimlik, bağımsızlık gibi kavramlarla beraber İstanbul'un kültürel çeşitliliğini temsil etmektedir. İstanbul'un çok kültürlü yapısına, çocukların dil birliğine ve tek tanrılı dinlere mensup olmalarına gönderme yaparak, şiirde ve illüstrasyonda çeşitliliğe vurgu yapılmaktadır. İllüstrasyon, İstanbul'un kozmopolit karakterini farklı renkler ve sembollerle yansıtmaktadır. Şiirde Aşyan'dan bahsedilirken, illüstrasyon bu mekânı ve tarihi zenginliği surlar, hisarlar ve ağaçlar aracılığıyla görsel olarak sunmakta sur içinde yer alan ağaçlar, deniz ve gökyüzü gibi doğal güzellikleri detaylı bir şekilde betimlemekte, İstanbul'un sadece kültürel mirasını değil, aynı zamanda doğal güzelliklerini de yüceltmektedir.

5.2. SOARH Kitabı

Kitabın adı olan *SOARH*, İngilizce *Songs of a Ravished Heart* (*Talan Edilmiş Kalbin Şarkıları*) ifadesinin baş harflerinin birleşmesinden oluşan bir akronimdir. Kitapta 75 şiir ve her şiir için özel çizilmiş 75 adet illüstrasyon bulunmaktadır. Kitap yetişkinlere yönelik yazılmıştır. Şair

Edú Newbon, illüstratör Ezgi Karaata, yayın yeri ABD, yayın yılı 2020 ve kitabın dili İngilizcedir.

5.2.1. Şair-İllüstratör Biyografileri ve SOARH Kitabına Genel Bakış

Kitabın yazarı Amerikalı Edú Newbon sanatçı, yazar, şair, eğitimci ve sanat organizatörüdür. Newbon, yazmanın sanatının temelini oluşturduğunu savunmaktadır. Kendi ifadesiyle, "Her resmin üzerinde yapmaya başladığım ilk şey önce şiir yazmaktır. Ardından resme başlarım ve her resmin içinde şiirlerimi görebilirsiniz." (MaiMonday, 2023). Sanatçı ve öğretmen olarak amacı, anlam oluşturmak, sürdürmek ve dönüştürmektir. Sanat aracılığıyla insanlara hizmet etmeyi amaçlayan bir sanatçıdır (Canvas Rebel, 2023).

SOARH kitabının İstanbul merkezli sanatçısı Ezgi Karaata; illüstratör, akademisyen ve grafik tasarımcıdır. Grafik alanında sanat eğitimini tamamladıktan sonra akademisyen olarak çalışmaya başlamış ve mezun olduğu bölüm olan Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünde doçent olmuştur. Grafik tasarım ve illüstrasyon alanlarında ulusal ve uluslararası ödülleri ve katıldığı sergiler vardır. Uzmanlık alanı illüstrasyondur. Editoryal alanda yayımlanan illüstrasyonları ve resimlemelerini yaptığı kitaplar bulunmaktadır. Karaata'nın eğitimci rolü, özgür düşünebilen ve özgün tasarımlar yapabilen tasarımcılar yetiştirmek amacını taşır. Kendi sanatsal çalışmalarında hayat görüşlerini, deneyimlerini dışavurumcu, eleştirel veya eğlenceli bir şekilde ifade eder. İllüstrasyonlarını metnin hedef kitlesini göz önünde bulundurarak tasarlar. Bu nedenle işleri genellikle genç okur-yazarlara yönelik edebiyat dergisinden, okul çağı çocuklarına yönelik hikâye kitabına kadar çeşitlilik gösterir. Editoryal metinler veya edebî eserler için, yazarın iletmek istediği bilgi veya duygu üzerine odaklanarak izleyicinin düşünmesini teşvik edecek ve metni daha iyi anlamasına yardımcı olacak görsel metaforlar yaratma konusunda çaba gösterir.

Şair Edú Newbon ve illüstratör Ezgi Karaata, bir sosyal medya uygulaması aracılığıyla iş birliği yapmışlardır. Mesafe ve pandemi koşullarına rağmen, iki sanatçı bir araya gelmeden uzaktan çalışarak SOARH kitabı projesi kapsamında iş birliği yapmıştır. 2020'de, kitabın illüstrasyonlarından ve şiirlerinden bazı kesitleri içeren bir sanal sergi düzenlenmiş ve sanatseverlerle paylaşılmıştır.

Edú Newbon'un *Soarh* adlı kitabı, çağdaş edebiyatın etkisi altında yazılmış derin düşüncelere sahip bir eserdir. Kitap, Newbon'un iç

dünyasının bir yansımasıdır. Şair, duygularını ve düşüncelerini güçlü bir şekilde ifade ederken, bu ifadeleri çeşitli sembollerle zenginleştirmiştir. Ön sözde, şair tarafından kitap hakkında kısa bilgi sunulmuştur. Kalbin bir "küçük beyin" olduğu ve yaklaşık 40,000 nöron içerdiği belirtilir. Kalbin kendi sinir sistemiyle donatıldığı ve beyinle farklı yollarla iletişim kurduğu ifade edilir. Ağrının bir iletişim biçimi olduğu ve insanların benzer duyguları deneyimleyebileceği vurgulanır. Kitap, insanlara bu tür duyguları anlamaları ve olumlu bir şekilde ifade etmeleri gerektiği mesajını iletmektedir (Newbon, 2020). Şiir kitabının kapağında yer alan çeşitli çiçekler ve yapraklarla bezenmiş, keman çalan kalp illüstrasyonu, şairin bu açıklamalarını görsel olarak yansıtmak amacıyla resmedilmiştir. Kitaptaki şiirlerin isimleri bulunmamaktadır ve kitabın orijinal dili İngilizcedir. Bu çalışmada, seçilen her iki şiirin tamamına Türkçe çeviri olarak yer verilmiştir.

5.2.2. SOARH- Birinci Şiir Analizi

Görsel 6. SOARH kitabı, solda şiir- sağda illüstrasyon
Kaynak: Newbon, 2020, s. 46



Metin Analizi: Şiir, lirik bir dil ve üslup kullanmakta ve duygusal bir anlatımı benimsemektedir (Görsel 6). Aşk, güzellik ve ölüm gibi evrensel temaları işlemektedir. Şiirde ana tema, ölümün insan yaşamına etkisidir. Şair, ölümün insan yaşamının sonu olmadığını ve ölümün insan mirasının bir parçası olduğunu ima etmektedir. Ayrıca, güzellik ve yaşamın ölüm karşısında üstün geldiği mesajını iletmektedir. Şiirde, çeşitli semboller kullanılmaktadır. Ölüm, "aptal" bir varlık olarak sembolize edilmekte ve ölümün insanların güzellikleri ve mirasları ile aşılabileceği öne sürülmektedir. Çiçekler, ölümün yenilgiye uğradığını simgelemektedir.

Görsel Analiz: Kadın figürü gerçekçi bir çizim tarzıyla tasvir edilmiştir. Ahşap ev ve çiçeklerin daha grafiksel bir tarzda betimlenmesi, bu öğelerin sembolik ve soyut anlamını ifade etmeyi amaçlamaktadır. Renk

paleti, sarı, kırmızı, yeşil, siyah, kahverengi ve gri tonlarında zengin ve çeşitlidir. Renklerin canlı olmaması, ölüm ve yaşamın arasındaki dengeyi yansıtmaktadır. Şiirde seslenen kişi derin bakışları olan bir kadın olarak betimlenmektedir. İllüstrasyonun merkezinde yer alan kadının yüzündeki makyaj, Meksikalıların "Day of the Dead" (Ölümler Günü) yüz boyama geleneğine bir göndermedir. Bu makyaj, ölüm ve yaşamın sembolik birliğini yansıtmakta, ölümün gizemini ve yaşamın devamını temsil etmektedir. Kadının başında tasvir edilen ahşap ev şeklindeki şapka, ev, sığınak ve güvence simgesidir. Şapka, ölümün ve yaşamın iç içe geçtiği sembolizmi ifade etmektedir.

Şiir-İllüstrasyon Karşılaştırması. Hem şiir hem de illüstrasyon ölüm ve yaşamın sembolik ve semantik derinliğini yansıtmak için farklı sanatsal yöntemler kullanmaktadır. Şiir, okuyucuya soyut düşünce ve hisleri aktarırken, illüstrasyon görsel imgeler aracılığıyla soyut kavramları somut biçimlere dönüştürerek bu mesajı ifade etmektedir. İkisi de ölümün son olmadığı ve yaşamın sürekli bir döngü olduğu fikrini vurgulamaktadır.

5.2.3. SOARH- İkinci Şiir Analizi

Görsel 7. SOARH kitabı, solda şiir-sağda illüstrasyon
Kaynak: Newbon, 2020, s. 130

Diyorlar ki çiçekler adını söylemeyi
durduramadılar
Denizin dalgaları sana bir gelinlik yaptı
Köpüklerden, bulutlardan ve ayçiçeklerinden
oluşan
Ve ay, hâlâ ikna olmamış bir şekilde geldi,
kalbini incelemeye
Ve seni gördüğünde, sonunda bir galaksi
gördüğünü söyledi
Ve yıldızlar, hâlâ ikna olmamış bir şekilde
geldi, kalbini incelemeye
Ve seni gördüklerinde, nihayet Tanrı'nın
Kızı'nı gördüklerine karar verdiler
Gelinim



Metin Analizi: Şiir, oldukça lirik bir dil ve üslup kullanmaktadır (Görsel 7). Ana teması aşk ve güzellik olan şiirde şair, romantik bir anlatı ile sevgilisini yüceltmekte ve onun güzelliğini vurgulamaktadır. Şiirde aynı zamanda doğanın ve gökyüzünün güzellikleri de betimlenmektedir. Bu, güzellik ve aşkın doğayla ve evrenle olan bağlantısını yansıtmaktadır. Şiirde kullanılan semboller, aşk ve güzellik temasını desteklemektedir. "Çiçeklerin adını söylemeyi durduramadıkları" ifadesi, sevgilinin güzelliğinin doğa tarafından kutlandığını ve ona hayranlık duyulduğunu sembolize etmektedir. Denizin dalgaları tarafından yapılan "gelinlik,"

saflık ve gzellik semboldr. Gelinlik, "kpk, bulutlar ve ayiekleri" gibi doęal ęelerden oluřmakta, doęa ve sevgili arasındaki baęı vurgulamaktadır. Ay ve yıldızlar, sevgilinin gzellięini ve ekicilięini yceltmektedir.

Grsel Analiz: İllstrasyon, ışık ve glge kullanarak derinlik ve boyut hissi yaratırken, grafiksel bir anlatım tarzı sergilemektedir. Bu yaklařım, doęanın sembolik ve soyut řekilde temsil edildięini vurgulamaktadır. Bulutlar ve deniz ęelerinin iziminde minyatr tarzı i ie gemeler olduęu grlmektedir. İllstrasyonun renk paleti sarı, kırmızı, mavi, yeřil, kahverengi ve gri tonlarındadır. Toprak tonları, doęanın sakinlięini ve doęal gzellięini yansıtılmaktadır. Bu renkler, řiirdeki doęa ve gzellik temalarını gclendirmektedir. İllstrasyonun merkezinde, gzleri kapalı ve saęları yukarı doęru uuřan řiirde "gelinim" denilen kadının portresi bulunmaktadır. Portre, kadının dinginlięini ve isel dengesini temsil etmektedir. Gzlerinin kapalı olması, ie dnk bir anlatımı yansıtılmakta, saęların havada szlmesi ise hafiflik ve zgrlk hissini aęrıřtırmaktadır. Kadının vcudu, grafiksel dalgalar, bulutlar ve ayiekleri gibi doęa motifleriyle kaplanmıřtır. Bu betimleme, doęayla kadının isel gzellięi arasındaki baęı simgelemektedir. Saęları arasından szlen ayieęi, yeniden doęuř ve aydınlanma sembol olarak dřnlmřtr. Yanı bařında yer alan glmseyan dolunay, antropomorfik bir řekilde tasvir edilmiřtir. Dolunayın elinde bir stetoskop tařması, kadının kalbini dinleme isteęini ifade etmektedir ki řiirde bahsedilen ay da kadının kalbini incelemek iin yeryzne inmiřtir. Dolunay, řiirdeki "galaksi" temasıyla uyumlu bir semboldr. İllstrasyonun etrafını evreleyen yıldızlar da antropomorfik bir yaklařımla tasvir edilmiřtir. Galaksi teması ile iliřkili bir dięer metafor olan yıldızlar, glmseyan ve sevecen bir ifadeyle kadını izlemektedir. Bu betimleme, kadının gzellięini yceltmekte ve ona duyulan hayranlıęı yansıtılmaktadır. Yıldızların kadının etrafını evirmiř olması, kadının koruma altında olduęuna gnderme yapmaktadır.

řiir-İllstrasyon Karřılařtırması: Hem řiir hem illstrasyon ařkın, doęanın ve insanın isel dnyasının gzelliklerini ycelden bir yaklařımı benimsemektedir. řiirde, deniz, iekler, ay ve yıldızlar gibi doęa motifleri isel bir dnya ile btnleřmektedir. Aynı řekilde illstrasyonda da kadının vcudu doęanın sembolleri ile kaplanmaktadır. Bu, doęa ve insanın isel dnyası arasındaki baęı yansıtılmaktadır. İllstrasyonda; řiirdeki dalga, bulut ve ayieęi motifleri somutlařtırılmıřtır. Bulutlar ve deniz dalgaları gibi doęa imgelerinin betimlenmesinde, illstratr Ezgi Karaata'nın sanat tarzı kapsamında "geleneksel sanat motifleri"ne gnderme yapmasının bir rneęi grlmektedir. řiirde kadın, gzellik ve

içsel dönüşümün bir temsilcisi olarak görünmektedir. İllüstrasyonda kadının uçuşan saçları hafiflik ve özgürlük hissi verirken, figürün gözlerinin kapalı olması içsel dinginliği ifade etmektedir. Her iki sanat eserinde de kadın, içsel güzellik ve dinginlik sembolüdür. Şiirde ay ve yıldızlar, kadının kalbini dinlemek istemektedirler. İllüstrasyonda da dolunayın kadının kalbini incelemesi ve yıldızların onu izlemesi aynı sembolizmi yansıtmaktadır. Hem şiir hem de illüstrasyon kadını, içsel dönüşümün ve yüceltilmiş güzelliğın temsilcisi olarak göstermektedir. Şiirde kadın, "galaksi" gibi evrensel bir güzelliğı temsil ederken, illüstrasyon kadının içsel güzelliğini vurgulamaktadır.

6. TARTIŞMA

Bu bölümde, örneklem olarak alınan kitapların şair-illüstratör iş birliğı analizi ile her iki kitabın karşılaştırmalı analizi yapılmıştır. Kitaplar karşılaştırmalı olarak incelenmiş; tematik, kültürel, sanatsal hedefler, ifade biçimleri ile detaylıca ele alınmıştır.

6.1. Şair-İllüstratör İş Birlikleri Analizi

Bir Bennudur İstanbul kitabı yaratıcıları, şair Şebnem Yüce ve illüstratör Nazan Erkmen'in biyografileri göz önüne alındığında birbiri ile ilişkili bazı ortak noktaların mevcut olduğu görülmektedir. Her iki sanatçı da İstanbul ile bağ kurmuştur. Şebnem Yüce, İstanbul'da doğmuş ve yaşamını burada sürdürmüştür. Nazan Erkmen de İstanbul'da eğitim almış ve sanat kariyerini bu şehirde devam ettirmiştir. Her iki sanatçı da edebiyat ve sanatla iç içedir. Şebnem Yüce'nin yazarlık kariyeri, hastanede tanıştığı bebekler için anı yazıları yazmasıyla başlamaktadır. Nazan Erkmen ise sanat kariyeri boyunca çocuk kitapları için illüstrasyonlar yapmıştır. Nazan Erkmen'in illüstrasyonları, geleneksel sanatların etkisi altındadır ve minyatür sanatına dayalıdır. Eserlerinde Anadolu ve Mezopotamya uygarlıklarının etkileri görülmektedir. Şebnem Yüce de İstanbul'un tarihi ve kültürel çeşitliliğine vurgu yapmaktadır. Bu ortak noktalar, *Bir Bennudur İstanbul* adlı şiir kitabı iş birliğı ile Şebnem Yüce'nin şiirlerini ve Nazan Erkmen'in illüstrasyonlarını İstanbul'un güzelliklerini çocuklara anlatmak amacıyla bir araya getirmiştir.

İncelenmek üzere seçilen her iki şiirde de en önemli tema; İstanbul, çocuklar ve çocukların hayalleridir. Şebnem Yüce'nin şiirleri, kimlik ve kültür farkı gözetmeksizin İstanbul'un çocuklarının özünde hep bir olduğu, dünyaya bakışlarının ve hayallerinin aynı olduğu ön plandayken, Nazan Erkmen'in illüstrasyonlarındaki yedi çocuk eşit tasvir edilmiştir. Her iki sanatçı, İstanbul'un büyüğü dünyasını yansıtmak, birlik beraberlik vurgusuyla çocuklara bu şehri sevdirmek için şiir ve illüstrasyon arasında

güçlü bir denge oluşturmuşlardır. Böylece *Bir Bennudur İstanbul* kitabı için yapılan şair-illüstratör iş birliği, çocuklara İstanbul'un güzelliklerini, kültürel çeşitliliğini ve tarihi dokusunu anlama fırsatı sunan bir eser ortaya çıkarmıştır.

Edú Newbon ve Ezgi Karaata, *SOARH* adlı kitap için farklı ülkelerden ve kültürlerden bir araya gelmiş iki sanatçıdır. Doğum yerleri ve kökenleri farklı olmasına rağmen, aynı jenerasyondan gelmektedirler. Bu nedenle her iki sanatçının da yaşadığı dönem ve çağa dair ortak deneyimlere sahip oldukları söylenebilir. Her iki sanatçı, 1980'li yıllarda doğmuş; çocukluk ve gençlik dönemlerini 1990'lı ve 2000'li yıllarda yaşamışlardır. Bu dönem, dünya çapında büyük değişikliklere tanıklık etmiş ve küreselleşme, iletişim teknolojilerinin yükselmesi, popüler kültürün evrenselleşmesi ve daha birçok önemli gelişmeye sahne olmuştur. Dolayısıyla, bu iki sanatçı farklı kültürlerden gelmelerine rağmen müzik, sinema, edebiyat gibi kültürel alanlarda benzer referanslara sahiptir. Bu ortak paydalar, sanatlarını icra etme biçimlerinde bir etkileşim ve birliktelik sağlamaktadır.

Şair-illüstratör iş birliği ile oluşturulan kitaptan seçilen iki şiir ve ilgili iki illüstrasyonda her iki sanatçı da içsel dünyalarını ve duygusal deneyimlerini keşfetmek için sanatlarını kullanmaktadırlar. Şair, duygusal ve düşünsel derinliklere inerken, illüstratör de görsel semboller ve imgelerle aynı içsel dünyayı yansıtmaya çalışmaktadır. Karaata, kitaptaki şiirlerin duygu durumları ve sembolizmini kendi çizim tarzı ile, zaman zaman geleneksel sanat motiflerine göndermeler ile harmanlayarak yansıtmaktadır. Şair, kitapta modern ve duygusal bir dil kullanmaya odaklanan post-modern bir yaklaşım benimsemekte; duygusal ve çağdaş konular üzerine metaforlar ve benzetmeler kullanmaktadır. Şiirler, geleneksel kalıplara bağlı olmayan serbest bir yapıya sahiptir. Her şiir, birçok sembol ve tema içermektedir ve bunlar illüstrasyonlarla birleştirilerek görsel bir deneyim sunmaktadır. Seçilen iki şiirde aşk, güzellik, doğa ve içsel dönüşüm temaları işlenmektedir. Bu temalar, hem metinsel hem de görsel olarak ifade edilmektedir. Şiir ve illüstrasyon anlamlı bir bütünlük oluşturabildiğinden, şiir-illüstrasyon iş birliği okuyucunun iç dünyasının derinliklerine inmesini kolaylaştırmaktadır.

Her iki kitaptaki şairlerin ve illüstratörlerin ortak noktası olan eğitimci kimlikleri de iş birliklerinin kalitesini ve derinliğini artırmıştır.

6.2. Kitapların Karşılaştırmalı Analizi

Bir Bennudur İstanbul, özellikle İstanbul'un tarihî ve kültürel çeşitliliğine odaklanırken, temalar arasında İstanbul, çocuklar, bir arada mutlu yaşamak, özgürlük ve hayaller ön plandadır.

SOARH şiir kitabında ise şair ve illüstratör aşk, yaşam, ölüm, güzellik gibi evrensel temaları ele almaktadırlar ve kitap daha geniş bir perspektife sahiptir. Bu kitap, farklı kültürel kökenlere sahip iki sanatçının ortak deneyimlerini yansıtarak insan ilişkileri, duygusal deneyimler ve daha geniş konulara odaklanmaktadır

Bir Bennudur İstanbul, İstanbul şehrini çocuklara anlatmayı ve sevdirmeyi amaçlamaktadır. Şair ve illüstratör, söz ve resim arasında güçlü bir denge kurarak İstanbul'un benzersizliğini yansıtmayı hedeflemektedirler. *SOARH* ise şair ve illüstratörün iç dünyalarını ve duygusal deneyimlerini yetişkinlerle paylaşmayı amaçlamaktadır. Bu kitap, modern ve duygusal bir dil kullanarak duygusal derinlikleri ve sembolizmi yansıtmayı hedeflemektedir.

Metin analizi ve görsel inceleme açısından, *Bir Bennudur İstanbul*, metinlerde lirik bir dil kullanarak sembolizme vurgu yapmaktadır. İllüstrasyonlar, İstanbul'un güzelliklerini ve çocukları tasvir etmekte, geleneksel sanat öğeleri kullanarak İstanbul'un geçmişine gönderme yapmaktadır. Öte yandan, *SOARH*, post-modern bir yaklaşım benimsemekte ve şiirlerde metaforlar ve benzetmeler kullanmaktadır. İllüstrasyonlar da metindeki duygu durumlarını ve sembolizmi yansıtmak için çaba sarf ederken, modern çizgiler taşımaktadır.

Şair ve illüstratör iş birlikleri bağlamında, *Bir Bennudur İstanbul*, İstanbul'un çocuklar üzerindeki etkisini yücelten özgün ve duygusal bir iş birliği sunmaktadır. Şiir ve illüstrasyonlar arasında uyum bulunmaktadır. Diğer yandan, *SOARH*, iki farklı kültürden gelen sanatçıların iş birliğinin özgün bir örneğidir. Şairin şiirleri ile illüstratörün görsel yorumları arasında bir etkileşim bulunmaktadır. Kitap, evrensel temaların derinlemesine incelendiği bir iş birliği sunmaktadır.

Her iki kitap da şiir ve illüstrasyonun güçlü bir iş birliği içinde nasıl kullanılabileceğini göstermektedir. Farklı dil ve ifade biçimleriyle, çeşitli temalarla, özgün ve evrensel bakış açılarıyla bu kitaplar şiir ve illüstrasyonun birbirini nasıl tamamlayabileceğine dair önemli katkılarda bulunmaktadır. Bu nedenle, sanatsal ifadenin anlaşılması ve zenginleştirilmesi yönünde iki örnek oldukları düşünülmektedir.

7. SONUÇ

Çalışmada, şiir ve illüstrasyonun birlikteliklerini somut bir şekilde incelemek için belirlenen *Bir Bennudur İstanbul* ve *SOARH* adlı iki kitap, şair-illüstratör iş birliğinin özgün örnekleridir. *Bir Bennudur İstanbul*, İstanbul'un görsel zenginliklerini illüstrasyonlarla yansıtarak tarihsel ve duygusal derinliği şiirlerle ifade etmektedir. *SOARH*, şairin modern şehir yaşamına ait düşüncelerine ve duygusal deneyimlerine odaklanmaktadır. Kitaptaki şiirler, kitabın çizeri ve bu çalışmanın yazarı tarafından illüstrasyonlarla zenginleştirilmiştir. Bir sanatçının kendi eserlerini analiz etmesi bireysel gelişim ve mesleki büyüme açısından eğitimin temel hedeflerinden biri olarak kritik bir durumdur. Bu durum, araştırmamanın yazarı ve araştırmayı okuyacak olan sanatçılar, araştırmacılar ve eğitmenler için değerlendirilmesi gereken önemli bir konudur. İncelenen şairlerin ve illüstratörlerin, bu kitapları yaratırken sanatçı/araştırmacı/eğitmen kimliklerinden faydalandıkları görülmektedir. Sanatçı kişilikleri, duygusal durumları ifade etme yeteneği sağlarken; anlattıkları konuları sunarken sahip oldukları bilgi birikimleri, araştırmacı kişilik özellikleriyle birleşmiştir. Ayrıca yaratım sürecinde, öğrenme ve aktarma aşamalarında da eğitmen kimliklerini kullanmışlardır. Kitaplarda yer alan şiirleri resimleyen iki illüstratörün geçmişteki öğretmen-öğrenci ilişkisi; illüstrasyon tarzlarının geleneksel sanat motiflerine benzeyen özellikler içermesi, kendi kişisel tarzlarında benzer yaklaşımları benimsemeleri, sanatsal anlamda etkileşimin kuşaklar dâhilinde devamlılığının bir göstergesidir. Bu sonuçlar, a/r/tografi yönteminin sanat, araştırma ve eğitmenlik arasındaki bağlantıları keşfetmekte güçlü bir araç olduğuna işaret etmektedir. Bu tarz bir yaklaşımın; kitabın yazarları, okuyucuları ve kitabın yaratım sürecinde yer alan diğer sanatçılar veya araştırmacılar arasındaki ilişkileri ve etkileşimleri daha iyi anlamak için bir çerçeve sunduğu düşünülmektedir.

Günümüzde küreselleşen dünya sayesinde farklı ülkelerden, farklı sanat dallarından sanatçıların bu tür iş birliklerinin gelecekte de devam etmesi beklenmektedir; çünkü sanatın doğası, farklı disiplinlerin birleşmesini teşvik etmekte ve bu iş birlikleri sanatın sadece modern bir olgu olmadığını göstermektedir. Sanat her zaman farklı sanat disiplinlerinin birleşimiyle yeni ve yaratıcı ifadelerin doğduğu bir alan olmuştur. Şair ve illüstratör iş birlikleri, bu geleneksel çizgiyi modern bir şekilde sürdürmektedirler. Bu çalışma, geçmişten gelen mirası geleceğe taşıyan sanatsal iş birliklerinin önemini ve sanatın evrensel ve zamanın ötesinde olma niteliğini vurgulamaktadır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Alkan, E. (2005). *Şiir sanatı*. İnkılap Yayınevi.
- Anar, T. (2021). Nazım Hikmet şiirinde ekfrasis. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 137-162.
- Andı, K. (2006). Servet-i Fünûn mecmuası. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi*, 533-544.
- Aristoteles. (1987). *Poetika*. Remzi Kitabevi.
- Bakırcı, F. (2019). *İkinci yeni şairleri ve güzel sanatlar* [Yüksek lisans tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi].
- Canvas Rebel. (2023, Ekim 9). *Meet Edú Newbon*. <https://canvasrebel.com/meet-edu-newbon/>
- Dallioğlu, A. (2021). *İkonografik görsellerin anlam ve sembolleri üzerine sanat temelli eğitim araştırma yöntemi: A/R/Tografi* [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi].
- Ekrem, R. M. (1896, Ekim 22). Koparma. *Servet-i Fünun Dergisi*. Sayı 293, 105. Mayıs 2023 tarihinde <http://www.servetifunundergisi.com/koparma/> adresinden edinilmiştir.
- Erbay, E. (2019). Rezaizade Mahmut Ekrem: Bir tablo üç şiir. *Hars Akademi Uluslararası Hakemli Kültür Sanat Mimarlık Dergisi*, 206-228.
- Ercivan Zencirci, D., Kabakçı, E., & Köseoğlu, K. (2023). Şiirden baskı resme yansımaların ekfraktik incelemesi. *İdil Dergisi*, 292-305.
- Evi, P. S. (2019, Mayıs 3). *Büyük ustalardan tablolar*. Portakal Sanat ve Kültür Evi <http://www.rportakal.com/Article.aspx?PageID=20&ArtId=231>
- Fikret, T. (2019, Nisan 28). "Bir levha için" resim altı şiir. Mayıs 2023 tarihinde Servet-i Fünûn Dergisi <http://www.servetifunundergisi.com/sanayi-i-nefiseden-tablo-hayran/> adresinden edinilmiştir.
- Foucault, M. (1994). *Kelimeler ve şeyler*. İmge Kitabevi.
- Güneş, N., Aksoy, Ş., & Özsoy, V. (2022). Sanat temelli bir araştırma yöntemi: Yaşayan sorgulama olarak a/r/tografi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 291-303.
- Kadıköy Gazetesi. (2010, Ocak 18). *Nazan Erkmen'in başarılı illüstrasyon sergisi*. <https://kadikoygazetesi.com/2454-nazan-erkmen%E2%80%99in-basarili->

- Karaata, E. (2018). Nazan Erkmen illüstrasyonlarında Anadolu ve Mezopotamya sanatının etkisi. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 33-38.
- Karaca, A. (2010). İkinci yeni şiiri ve resim. *Turkish Studies- International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 281-312.
- MaiMonday, J. (2023, Haziran 12). *Catch a thought-provoking exhibit at Time Out Market Chicago this month.* Time Out. <https://www.timeout.com/chicago/news/catch-a-thought-provoking-exhibit-at-time-out-market-chicago-this-month-061223>
- Newbon, E. (2020). *SOARH*. Independently published.
- Ozan, S. (2011). *Bedri Rahmi Eyüboğlu şiirinde görsellik* [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi].
- Özgül, M. K. (1997). *Resmin gölgesi şiire düştü, Türk edebiyatında tablo altı şiirleri*. Yapı Kredi Yayınları.
- Özpalabıyıklar, S. (2003). *A' dan Z' ye İlhan Berk*. Yapı Kredi Yayınları.
- Sarılioğlu, K. (2013). *Modern Türk edebiyatında şiir ve felsefe ilişkisi* [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi].
- Şenödeyici, Ö. (2008). Osmanlı görsel şiirleri II- şiir çizmek sanatı ve geometrik şekillerde denge. *Uluslararası Sosyal Araştırma Dergisi*, 543-565.
- Ulus, H. (2022). Güzel sanatların ortak dili: Plastik sanatlar ve edebiyat ilişkisi. *Edebiyatın sanatlar arası ilişkileri* içinde (s. 109-128). Paradigma Akademi.
- Ünver, S. (1958). *Leylek Dede "Dede Stork"*. İsmail Akgün Matbaası.
- Vinci, L. d. (2015). *Paragone- sanatların karşılaştırılması*. Notos Kitap.
- Yüce, Ş. (2010). *Bir Bennudur İstanbul*. Doğan Egmont.

Derleme Makale

Ekspresyonizmin Sembol İsimlerinden Bruno Taut Bağlamında *Glashaus*

Selma KAYHAN TUNALI*, Merve AKBULUT**

ORCID NO: 0000-0002-9218-0074, 0000-0002-0907-0000

*Dr. Öğr. Üyesi, tunali_selma@yahoo.com, Kocaeli Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümü.

**Yüksek Lisans Tez Öğrencisi, merveakbulut172@gmail.com, Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Anabilim Dalı.

Öz

Bu makale, ekspresyonizm (dışavurumculuk) akımının önde gelen figürlerinden biri olan Bruno Taut'un *Glashaus* adlı mimari eserini incelemektedir. Ekspresyonizm, 20. yüzyılın başlarında sanatı, duyguları ve içsel çatışmaları vurgulayan bir akım olarak ortaya çıkmıştır. Taut'un *Glashaus*'u, bu akımın mimari yansımalarından biri olarak öne çıkmaktadır.

Glashaus, heykelsi bir formu, kristalize kubbesi ve geometrik detaylarıyla ekspresyonist estetiği yansıtan önemli bir yapıdır. Mimari tasarımındaki detaylar, Taut'un apolitik siyasi görüşleri ve ekspresyonizmin sosyal dönüşüm arayışlarını yansıtmaktadır. Bu eser, ekspresyonizm hareketinin sembolik isimlerinden biri olan Bruno Taut'un özgün ve etkileyici mimari anlayışını temsil etmektedir.

Makalede, *Glashaus*'un özellikleri, mimari tasarımındaki sembolizm, yapıdaki ışık kullanımı ve Taut'un ekspresyonist düşünce ile olan bağlantıları detaylı olarak incelenmektedir. *Glashaus*'un sadece bir mimari eser değil, aynı zamanda duygusal bir deneyim ve toplumsal bir manifesto olduğu vurgulanmaktadır.

Sonuç olarak, makale, Bruno Taut'un *Glashaus*'u üzerinden ekspresyonizm akımının mimariye olan etkisini göstermekte ve Taut'un bu akıma kattığı sembolik değeri ele almaktadır. Bu çalışma, ekspresyonizmin sanat dünyasında zengin bir ifade biçimi olduğunu ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ekspresyonizm, *Glashaus*, Bruno Taut, I. Dünya Savaşı, Almanya

Review Article

Glashaus in context of Bruno Taut, One of the Symbolic Names of Expressionism

Selma KAYHAN TUNALI*, Merve AKBULUT**

ORCID NO: 0000-0002-9218-0074, 0000-0002-0907-0000

*Assist. Prof, tunali_selma@yahoo.com, Kocaeli University, Faculty of Architecture and Design, Dept. of Interior Design.

**Master student, merveakbulut172@gmail.com, Kocaeli University, Faculty of Architecture and Design, Dept. of Interior Design.

Abstract

This article examines the architectural work of Bruno Taut, a prominent figure in the expressionist movement, titled *Glashaus*. Expressionism emerged in the early 20th century as an art movement emphasizing emotions and inner conflicts. Taut's *Glashaus* stands out as one of the architectural reflections of this movement.

Glashaus is a significant structure that embodies expressionist aesthetics with its sculptural form, crystalline dome, and geometric details. The architectural details reflect Taut's anarcho-socialist political views and the social transformation aspirations of expressionism. This work represents the original and impactful architectural understanding of Bruno Taut, a symbolic figure of the expressionist movement.

The article extensively examines *Glashaus*'s features, the symbolism in architectural design, the use of light in the structure, and Taut's connections with expressionist thought. It emphasizes that *Glashaus* is not merely an architectural piece but also an emotional experience and a societal manifesto.

In conclusion, the article showcases the impact of expressionism on architecture through Bruno Taut's *Glashaus* and discusses the symbolic value Taut brought to this movement. This study demonstrates that expressionism is a rich form of expression in the art world.

Keywords: Expressionism, *Glashaus*, Bruno Taut, World War I, Germany

1. GİRİŞ

Ekspresyonizm, sanatçıların duygularını, iç dünyalarını ve bireysel deneyimlerini yoğun bir biçimde ifade etmeyi amaçlayan bir sanat akımıdır. Özellikle 1905-1920 yılları arasında Almanya'da etkili olan bu akım, toplumun hızla değişen koşullarına, endüstrileşmeye, savaflara ve diğer sosyal olaylara karşı bir tepki olarak ortaya çıktı. Ekspresyonist sanat, genellikle gerçekçi olmayan renklerin ve şekillerin kullanımı, çarpıcı kontrastlar ve etkileyici, duygusal ifadelerle karakterizedir. Sanatçılar, dünyayı subjektif bir bakış açısıyla göstermeye ve izleyicilerde güçlü duygusal tepkiler uyandırmaya çalıştılar. Ekspresyonizm, sadece resimde değil, aynı zamanda tiyatro, edebiyat, müzik ve diğer sanat dallarında da etkili oldu. Bu akım, sanatın sınırlarını zorlamış, geleneksel tarzlardan sapmış ve dönemin ruhunu yansıtmıştır. Ekspresyonizm, sanatın anlamını ve işlevini sorgulayan bir dönemin ürünü olarak, 20. yüzyıl sanat tarihinde önemli bir yer tutmaktadır.

Ekspresyonizm, sadece resim, tiyatro veya müzik gibi belirli sanat disiplinlerini kapsamaktan öte, bir düşünce tarzı ve ifade biçimi olarak geniş bir etki alanına sahiptir. Bu yaklaşım, ekspresyonizmin bir estetik tercih olmanın ötesinde, içinde bulunduğu dönemle, diğer sanat akımlarıyla ve farklı disiplinlerle etkileşim içinde olduğunu vurgular. Sanatın, kültürün ve toplumun genel dinamiklerinin bir yansıması olarak ele alınan ekspresyonizm, bu bağlamda anlamlandırılır. Mimarlık açısından, ekspresyonizmin özelleştirilmesi, mimari alanda bu düşünce tarzının nasıl ifade edildiğini anlamaya odaklanır. Bu, ekspresyonist mimarinin karakteristik özelliklerini belirleme çabasını içerir. Gerçekleştirilen yapılar üzerinden yapılan analizlerle, ekspresyonist mimari özellikleri açıklamayı amaçlar.

Bu yaklaşım, ekspresyonizmin soyut bir kavram olarak anlaşılmasını ve genel geçer kurallar yerine belirli özelliklerin vurgulanmasını içerir. Böylece, akımın farklı disiplinlerdeki yansımalarını anlamak ve değerlendirmek için bir temel oluşturulur.

Bruno Taut, Almanya'da etkili bir mimar olarak ekspresyonizmin ilk dönemlerinde önemli bir rol oynamıştır. Taut, özellikle renkli cam panellerle süslenmiş betonarme yapılarıyla tanınan bir mimardır ve ekspresyonist mimarinin öncülerinden biri olarak kabul edilir. *Falkenberg Evi (Falkenberg Wohnhaus)*, 1912 yılında inşa edilmiştir ve Stuttgart'taki Weissenhof Siedlung'da bulunmaktadır. Bu yapı, döneminin öne çıkan ekspresyonist özelliklerini taşır. Renkli cam panellerin kullanımı, geometrik formların vurgulanması ve dış cephesinin canlı renkleri,

Taut'un bu dönemdeki tasarım anlayışının bir yansımasıdır. *Falkenberg Evi*, sadece mimari açıdan değil, aynı zamanda renk kullanımıyla da dikkat çeken bir örnektir.

Glashaus, Bruno Taut'un 1914'te Köln'de inşa ettiği diğer bir önemli yapıdır. "Cam ev" anlamına gelen *Glashaus*, adını yapıda büyük ölçüde cam kullanılmış olmasından almıştır. Bu yapı, dışarıdan içeriye doğru geçişin kolaylaştırıldığı ve gün ışığının maksimum şekilde kullanıldığı bir tasarım sergiler. Bu da ekspresyonist mimarının temel prensiplerinden biri olan içsel deneyim ve duygu ifadesini vurgular. Bruno Taut'un bu eserleri, ekspresyonist mimarının çeşitli öğelerini taşıyan ve döneminin estetik anlayışını yansıtan önemli örneklerdir. Bu yapılar, ekspresyonizmin mimari alandaki zenginliğini ve çeşitliliğini temsil eder.

Bu bilgiler doğrultusunda bu çalışmada Bruno Taut'un *Glashaus* yapısında kullandığı mimari özellikleri ekspresyonizm açısından ele almak amaçlanmıştır. Çalışmanın odak noktası, Bruno Taut'un *Glashaus* projesinin, ekspresyonist mimarının temel prensiplerini nasıl yansıttığını, sembolizminin ne tür unsurlar içerdiğini ve döneminin kültürel, sosyal ve mimari bağlamında nasıl bir anlam taşıdığını anlamaktır. Bu doğrultuda, çalışmada öncelikle ekspresyonizm kavramı tanımlanmıştır. Çalışmanın devamında Bruno Taut ve ekspresyonizm ilişkisi mimari özellikler doğrultusunda incelenmiştir. Son olarak Bruno Taut'un *Glashaus* projesi, ekspresyonist mimari açıdan ele alınarak değerlendirilmiştir.

2. KAVRAMSAL AÇIDAN EKSPRESYONİZM

"Dışavurumculuk" terimi, Fransızca kökenli olan "expression" (ifade) kelimesinden türetilmiştir ve Latince "expressio" (exprimere) sözcüğünden gelmektedir. Türkçeye "ifadecilik" olarak çevrilebilen bu terim, sıfat biçimi olarak "expressiv"e karşılık gelir ve özellikle sanat ve kültür bağlamında duyguların, düşüncelerin ve içsel deneyimlerin etkili bir biçimde ifade edilmesini vurgulayan bir kavramı temsil eder (Irak, 2008).

Ekspresyonizm terimi, öncelikle resim sanatında ortaya çıkmış olup daha sonra edebiyat ve diğer sanat alanlarında da kullanılmıştır. Özellikle 1911 yılında, izlenimciliğe karşı çıkan bir grup ressamı içine alan bir terim hâline gelmiştir. En tanınmış ekspresyonist ressamların arasında Ernst Ludwig Kirchner, Van Gogh ve Edvard Munch gibi isimler bulunmaktadır. Bu akımı diğer sanat akımlarından ayıran belirgin bir özellik, bir ideolojiye veya belirli bir hedefe birlikte yönelen bir

topluluğun olmamasıdır (Biryıldız, 2002). Ekspresyonizm, duyguların, düşüncelerin ve bireysel deneyimlerin ifadesine odaklanarak bireycilik anlayışını vurgular. Bu bağlamda, bir topluluğun ortak bir ideoloji etrafında birleşmediği, ancak bağımsız bireylerin etkileşimi sonucunda ortaya çıkan bir akım olarak tanımlanabilir (Batur, 2006). Yani, ekspresyonizm, bireysel sanatçıların bağımsızlığına ve ifade özgürlüğüne de vurgu yapar.

Ekspresyonizm akımının şekillenmesinde bir diğer önemli faktör ise daha önceden ortaya çıkmış sanat akımlarıdır. Natüralizm, Klasisizm ile başlayan mutlak doğrular, mimaride şartlandırılmış figürler, resimde doğanın, resme konu edilen figürün birebir taklidinden sonra bu ara geçişte hayallerin çıkışına izin veren romantizm önemli bir adım olmuştur (Keskinalımdar, 2011). Bireyin merkezde olması ilk defa romantizm akımında görülmüştür (Taşkesen, 2018). Hayal gücüne ve duygulanıma önem veren romantizm, Aydınlanmanın akıl ve düzen değerlerinin 1789 Fransız Devrimi'nden sonra yarattığı hayal kırıklığıyla gelişmiştir (Hodge, 2018). Ekspresyonizm bu değerleri daha ileri taşıyarak, sanatı duygusal ve içsel bir ifade aracı hâline getirmiştir.

"İfadecilik" veya "anlatımcılık" terimlerinin kullanılması, ekspresyonizmi daha etkili bir şekilde tanımlayabilir ve anlamlandırılmasını sağlayabilir. Zira, "ifadecilik" terimi, sanat yapıtlarının temelde duygusal, düşünsel ve içsel bir ifade olduğunu vurgulayarak, sanatın özünü açıkça ortaya koyar. Benzer şekilde, "anlatımcılık" terimi de sanat yapıtının izleyiciye bir hikâye, düşünce veya duygu aktarma amacına odaklanır, bu da sanatın iletişimsel boyutunu vurgular. Bu bakış açısından, sanatın bir dışavurumun ürünü olduğu ve içsel düşüncelerin paylaşıldığı bir ortamda, ifadecilik veya anlatımcılık terimleri daha anlamlı olabilir. Ayrıca ifadecilik terimi, sanatçının sıradan gerçeklikleri aşmaya ve bilinen kalıpları kırmaya çalıştığını vurgular. Bu, geleneksel sanat normlarına meydan okuyan, derinliği ve çeşitliliği teşvik eden bir yaklaşım olarak kabul edilebilir (Topal, 2007). Ekspresyonizm, sanatçının iç dünyasını ve öznel algılarını öne çıkaran bir yaklaşımı benimser. Sanat eserleri, duygusal yoğunluklarıyla bilinir ve izleyiciye güçlü mesajlar iletmeye yöneliktir. Resimlerin, sanatçının kendi iç dünyasının ve duygusal algısının bir yansıması olarak değerlendirilmesi, ekspresyonist sanatın temel prensiplerinden biridir. Sanatçılar, konularını sadece görsel gerçeklikle sınırlı kalmadan, kendi benzersiz bakış açıları ve içsel deneyimleriyle yeniden yorumlarlar.

Görme, ekspresyonizmin temel kavramlarından biri olarak vurgulanmaktadır. Bu kavram, dış dünyadan gelen etkilerin, sanatçıların

iç dünyalarında nasıl yorumlandığına odaklanır. Ekspresyonist sanatçılar, doğadan gelen etkileri tam olarak algılamaya ve kontrol etmeye yeteceklerini düşünmezler; doğadan uzaklaşıp kendi iç dünyalarına yönelirler. Sanat, onlar için dış dünyayı bireysel bir ifade ve yorumlama biçimi olarak kabul edilir (Batur, 2006). Bu, onların dış dünyayı objektif bir biçimde değil, kendi subjektif algıları ve duygusal yanıtları üzerinden yorumlamalarını sağlar. Doğadan gelen etkilerin, sanatçının iç dünyasında nasıl filtrelenip yorumlandığı, ekspresyonist sanatın temelinde yer alan bir ilkedir. Bu bağlamda, ekspresyonist sanatçılar, kendi iç dünyalarına güvenerek eserlerini oluştururlar (Wolf, 2005). Bu, gördüklerini ve hissettiklerini, kendi bakış açıları, duygusal durumları ve içsel deneyimleri üzerinden yansıtmalarını sağlar.

Kandinsky'e ait şu ifadeler, ekspresyonizmin temel öğelerinden biri olan insanın iç dünyasına vurgu yaparak, ifadecilik kavramını ön plana çıkarmıştır:

Öyle durup dururken olgunlaşmış gibi yapmak mümkün değildir. Ayrıca kişinin biçimleri zorla aramasından daha zararlı, daha günah bir şey de yoktur. İnsanın kendi içsel dürtüsü, yani yaratıcı ruhu, gerekli gördüğü biçimi gerekli gördüğü zamanda kendisi yaratacaktır. İnsan biçim hakkında felsefe yapabilir, biçimi analiz edebilir. Ama ne olursa olsun yapının içine kendiliğinden, gerçekten zamanı geldiğinde girmelidir. Ancak o zaman yaratıcı ruhun gelişimine eşdeğer bir tamamlayıcı biçim oluşturulabilir. Dolayısıyla ben de soyut biçim yaratabilmek için doğru anı beklemek durumunda kaldım. (akt. Bayramın, 2011, s.15)

İzlenimlerin estetik içsel sentezi, öznel ifade ve sanatın yaratım sürecindeki evreler, ekspresyonizmin temel özellikleriyle örtüşmektedir. Ekspresyonist sanatçılar, çevrelerindeki izlenimleri toplamak üzere duygusal deneyimleri yoğun bir şekilde yaşarlar. Bu izlenimler genellikle doğadan gelir ve sanatçının iç dünyasına yansıyan duygusal ve bireysel deneyimlere dönüşür. Croce da bu durumla alakalı şu ifadeleri kullanmıştır:

Doğal nesnelere estetik bir zevk alabilmek için, onları dışsal ve tarihsel realitelerinden soyutlamak, yalın görünüş ve görüntülerini varlıktan ayırmak gerektiği gözlemlenmiştir. ... Doğa, ona sadece sanatçı gözüyle bakanlar için güzeldir; zoologlar ve botanikçiler güzel hayvan ya da çiçek diye bir şey bilmezler; doğal güzel keşfedilir ... yaratıcı hayal gücünün yardımı olmadan doğanın hiçbir parçası güzel değildir. (akt. Kılıç ve Sayın, 2020, s. 645).

Sanatçı, topladığı izlenimleri özgün bakış açısıyla birleştirerek yeni bir sentez oluşturur. Bu süreçte, dış dünyadan alınan izlenimler sanatçının iç dünyasında yeniden şekillenir ve ifadesini bulur.

Ekspresyonizmde sanat eserleri genellikle duygusal yoğunlukları, belirgin renk kullanımını ve çarpıcı formları içerir. Bu, sanatçıların iç dünyalarının derinliklerinden gelen özgün ifadelerle dolu eserler üretmelerine olanak tanıyan bir anlayışı destekler (Turani, 2008). Bu aşamalar, ekspresyonizmin sanat anlayışının temelini oluşturan öznel ifadenin ve duygusal içeriğin vurgulandığı bir yaratım sürecini yansıtmaktadır.

Özellikle akılcılık ve kuşkuculuk arasındaki çatışma, sorgulama ve eleştiri anlayışlarını tetikleyerek, müphem ve mistik kavramları gündeme getirmiştir. Ekspresyonist yazarlar ve düşünürler, müphem kavramının ardında yatan anlamı keşfetmeye ve bu bulanık, belirsiz sınırlar içinde ifade edilen düşüncelere odaklanmaya eğilim göstermişlerdir. Müphemlik, gerçeküstü, duygusal ve bireysel ifadeyi destekleyen bir araç olarak görülmüştür. Bu durum, ekspresyonizmin temel prensiplerinden biri olan bireysel ifade ve içsel deneyim vurgusunu güçlendirmiştir. Ayrıca mistik, olguculuk karşıtı ve akıldışı kuvvetlerin incelenmesine olan ilgi, ekspresyonist sanatın ve düşüncenin karakteristik özelliklerini şekillendirmiştir. Bu yönelim, toplumsal normlara ve bilinen değerlere karşı bir tepki olarak ortaya çıkmış ve bireyin içsel dünyasına, duygusal deneyimlerine odaklanarak toplumdan bireye bir yönelim sergilemiştir. Bu dönemde gözlemlenen "toplumdan bireye, çoğunluktan 'ben' e iniş" eğilimi, ekspresyonizmin estetik ve felsefi çerçevesini belirlemede etkili olmuştur. Bu akım, bireyin içsel dünyasına, duygusal ifadesine ve kişisel deneyimlerine vurgu yaparak, toplumsal normlara ve bilinen değerlere meydan okumuştur. Bu bağlamda, ekspresyonizm, kuşkuculuk ve müphemlikle birlikte, bireyin içsel dünyasının zenginliğini ve karmaşıklığını keşfetmeye odaklanan bir estetik ve düşünsel hareket olarak ortaya çıkmıştır (Batur, 2006; Turani, 2008).

Ekspresyonizm, geleneksel sanat kurallarını reddederek soyutlama, sembolizm ve simgeleri sıkça kullanır. Klasik yöntemlere, perspektife, anatomik doğruluğa, simetriye ve betimlemeye karşı çıkar; bunları özgün bir ifade biçimiyle değiştirir. Bu, sanatın özgün ve duygusal bir ifade aracı olarak kullanılmasına olanak tanır (Richard, 2005). Sanatçılar, o dönemin makineleşmiş modern sanayi dünyası ve toplumsal değişimlerinden etkilendikleri için, semboller aracılığıyla bu etkileri ifade etmişlerdir. Örneğin, fabrikalar ve hayat kadınları gibi semboller kullanarak, toplumdaki ahlaki değer kaymalarını ve insanlığın yaşadığı huzursuzluğu anlatmışlardır. Bu semboller, ekspresyonist sanatın insanın içsel dünyasındaki çatışmaları ve toplumsal eleştirileri ifade etmek için nasıl kullanıldığını gösteren önemli örneklerdir (Batur,

2006). Sanatçılar, o dönem toplumda etkisi olan veya toplum üstünde etki yaratan kavramların sembollerini kullanarak, izleyici etkilemeyi ve izleyici üstünde derin hisler bırakmayı başarmışlardır.

Ekspresyonizm, özellikle 20. yüzyılın başlarında, öncelikle Almanya'da bir sanat akımı olarak ortaya çıktı. Ancak Birinci Dünya Savaşı'nın patlak vermesi bu akımı etkiledi ve savaşın getirdiği acılar, yıkım ve toplumsal değişimler, ekspresyonist sanatçıların eserlerinde derinleşmiş duygusal ifade ve eleştiriye neden oldu. Savaşın etkisiyle, ekspresyonist sanatçılar daha önceki coşkulu ideallerini sorgulamaya başladılar. Savaşın travmaları, eserlerinde daha karanlık, çalkantılı ve çaresiz bir atmosfer yaratmalarına yol açtı. Bu dönemde, ekspresyonizmin yanı sıra yeni sanat akımları da ortaya çıktı ve sanat sahnesinde çeşitli üsluplar gelişti. Özellikle savaş sonrasında, Dada hareketi ve Kasım Grubu gibi radikal sanat grupları ortaya çıktı. Bu gruplar, savaşın ardından ortaya çıkan kaotik ve absürt atmosfere tepki olarak ortaya çıktılar. Aynı dönemde, yeni nesnellik, kübizm, konstrüktivizm gibi modern sanat akımları da etkili oldu ve sanat dünyasında çeşitli yaratıcı yaklaşımlar gelişti. Bu dönemdeki karmaşık ve çeşitli sanat akımları, sanatçıların toplumsal ve politik değişimlere verdiği tepkiyi yansıtan bir dönemdir. Bu süreç, sanat sahnesindeki zenginlik ve çeşitliliği artırmış, farklı sanat akımlarının bir araya gelerek yeni ve çeşitli ifade biçimleri ortaya çıkarmasına neden olmuştur (Huelsenbeck, 2010).

Ekspresyonizm akımının ortaya çıktığı 20. yüzyıl başlarında, Almanya'da siyasi anarşik bir yapı hâkim olmasına rağmen bireysel özgürlük alanının genişletilmesine dair düşünceler gündemdedi. O dönem Almanya'yı Kaiser II. Wilhelm yönetmekteydi. Kaiser II. Wilhelm, neo-klasik tutuma ve geçmişe bağımlı bir duruş sergilemekteydi. Kaiser II. Wilhelm'den sonra Almanya'da yönetimin başına Weimar Cumhuriyeti geçmiş ve devleti 1919-1933 yılları arasında yönetmiştir. Bu dönemde, ekspresyonist sanatçılar eserlerini rahatça sergileyebilmişlerdir. I. Dünya Savaşı'ndan sonra siyaset, sanatı kısıtlayacak kadar sert olmasa bile, sanatçıları ve eserleri zaman zaman eleştiri ve sorgulamalara tabi tutmuştur. Dönem Almanya'sında toplumun yaşadığı sıkıntı ve sorunlar, ekspresyonist eserleri benimsemelerini sağlamıştır. Almanya'da 1918-1919 yıllarında yaşanan siyasi çalkantılı dönem sonucunda dışavurumcu sanatın da özgür çalışma alanı kısıtlanmıştır. Weimar Cumhuriyeti'nin orta sınıf sosyalizmi tatmin edici bulunmayınca, siyasi görüşler solda toplanmıştır (Keskinalemdar, 2011). Toplumun ikiye bölünmesi ile bir grup sosyalizmi savunarak kapitalizme karşı çıkmıştır. Bu olaylar sonucunda kapitalizm karşıtı taraf bilim ve teknolojiden uzaklaşarak

Nazizm düşünce yapısını benimsemeye başlamıştır. Toplumun aksiyonları Weimar Cumhuriyeti'nin sonunu hazırlamıştır.

Nazi dönemi başlangıcında Alman ruhunu yansıttıkları için ekspresyonist sanatçılar ve eserleri kabul görmüş; ancak Nazizm'in ilerlediği safhalarda faşist yönetim insanları kontrol altında tutabilmek için, yaşanan acı gerçekleri açıkça göstermek yerine onları gizleyen ideal bir sanatı tercih etmiş ve ekspresyonizm yoz sanat olarak değerlendirilmiştir (Keskinalemdar, 2011). Nazi yönetimi, toplumdaki genç nesli kontrol altında tutabilmek için özgürlük alanlarına kısıtlamalar getirmiştir; bu kısıtlamalardan sanat da etkilenmiştir. Sanatçıların özgürce eser üretememelerinin yanında, önceden üretilen ekspresyonist eserler de tahrip edilmiştir. Bu durum II. Dünya Savaşı'nın sonuna kadar, yani yönetim savaşlar sebebiyle yorulana dek devam etmiştir. II. Dünya Savaşı sonrasında sanatın ifade aracı olarak kullanılmasına engel olabilecek karşıt bir güç elde edilememiştir.

Ekspresyonizm; sosyal sınıf ayrımları, endüstriyel dönüşüm, kentleşme ve artan işçi sınıfının sorunları gibi toplumu strese sokan durumlara rağmen sadece varlığını sürdürmekle kalmamış, aynı zamanda sanat dünyasında önemli bir etki bırakmış ve uluslararası alanda tanınmış bir sanat akımı haline gelmiştir. Ekspresyonist sanatçılar, sanatlarını icra ederken birçok eleştiriye maruz kalmışlardır. Ekspresyonist eserler eleştirmenler tarafından estetik normlara aykırı olarak değerlendirilmiştir. Birçok eleştirmen canlı renkler ve dramatik ifadelerin bir arada kullanımının, eserin estetik değerini azaltacağı yönünde düşünceleri savunmuştur. Bunun yanında ekspresyonist eserlerdeki anlaşılmaçlık, toplumsal sürece karşı isyankârlık, gerçeklikten uzaklık ve sürekli aynı temaların kullanımıyla meydana gelen tekdüzelik eleştirmenler tarafından tepki toplamıştır. Ekspresyonist sanatçılar önceki eleştirilere rağmen, eserlerini geniş kitlelere ulaştırabilmiş ve sanat dünyasında kabul görmüştür. Birçok ekspresyonist ressamın eserleri, Avrupa'nın çeşitli bölgelerinde sergilenmiş ve satılmıştır. Bu durum, ekspresyonizmin sadece Almanya'da değil, uluslararası arenada da tanınmasına katkıda bulunmuştur. Sanatçılar, duygusal derinlik, dramatik ifadeler ve bireysel deneyimlere vurgu yaparak, sanatın evrensel bir dil aracılığıyla insan duygularına hitap etmesini sağlamışlardır. Ekspresyonizm, savaş sonrası dönemdeki belirsizlik ve kaos ortamında duygusal bir ifade biçimi olarak öne çıktığı için, birçok sanatçı ve izleyici üzerinde derin bir etki bırakmıştır. Bu nedenle, ekspresyonizmin etkisi, sonraki yıllarda da devam etmiş ve birçok sanatçıyı etkilemiştir. Akımın öncüleri, modern sanatın evrimine katkıda bulunarak sanat tarihinde önemli bir yer edinmiştir (Hodge, 2018).

Ekspresyonizm, o dönem toplumun yaşadığı zorluklarla başa çıkmanın yanı sıra sanat dünyasında yeni bir döneme geçiş sürecini başlatan adımı atmıştır.

Ekspresyonizm, sadece resim sanatıyla sınırlı kalmamış; aynı zamanda şiir, edebiyat, müzik, gösteri sanatları ve mimarlık gibi birçok sanat dalında da etkili olmuştur. Ekspresyonizm, tiyatro aracılığıyla Almanya'nın yanı sıra Avrupa ve ABD'de de sinemada yeni bir deneyim olarak tanınmıştır. Sanat akımının özellikle sinemadaki etkisi, görsel ve duygusal yoğunluğuyla dikkat çekmiş ve birçok yönetmeni etkileyerek yeni bir estetik anlayışın oluşmasına katkıda bulunmuştur (Batur, 2006). Ancak ekspresyonizmin başarıya ulaştığı dönemde, özellikle Birinci Dünya Savaşı'nın ardından, akımın etkisi yavaş yavaş azalmıştır. Dadaistler, ekspresyonizmin ölümünü ilan ederek, idealist ve ütopyacı yönünü eleştirmiş ve savaş sonrası parçalanan dünyanın son hayalleri olarak görmüşlerdir (Batur, 2006). Bu eleştiriler, ekspresyonizmin ideallerinin sorgulanmasına ve hatta reddedilmesine neden olmuştur. Ölü ilan edilmiş olmasına rağmen ekspresyonizmin etkisi birçok sanat dalında devam etmiştir. Resimden mimariye, müzikten tiyatroya, dansa, heykelticilikten sinemaya kadar birçok alanda etkileri görülmüş ve sanat dünyasına önemli katkılarda bulunmuştur. Akımın özgün ifade ve duygusal yoğunluk arayışı, sanatta özgürlük ve yenilik arayan birçok sanatçı ve akımı etkilemiş ve onlara ilham vermiştir (Batur, 2006). Bu çok yönlü etkileşim, ekspresyonizmin sanat dünyasında geniş bir etki alanı bulmasına ve diğer sanat disiplinlerine de ilham vermesine neden olmuştur. Ekspresyonizm, bir sanat akımı olarak, sanatın sadece dışsal güzellik ve form ile sınırlı olmadığını, aynı zamanda içsel duyguların, ruhsal durumların ve bireysel deneyimlerin de birer ifade aracı olduğunu vurgulamıştır. Sanatın, yüzeydeki estetik öğelerin ötesinde, derinlikli ve içsel bir anlam taşıması gerektiğini savunmuştur. Bu yaklaşım, sanatı yalnızca görsel bir deneyim olarak değil, aynı zamanda duygusal ve ruhsal bir deneyim olarak görmeyi içerir. Ekspresyonist sanat, içsel bir tedirginlik, başkaldırı ve duygu yoğunluğunu ifade ederek, sanatın gücünü duygusal bir bağlamda kullanmıştır. Bu tutum, sanatın sınırlarını genişletmiş, sanatçılara ve izleyicilere daha önce keşfedilmemiş duygusal derinliklere ulaşma fırsatı vermiştir. Ekspresyonizm, sanat dünyasında bir dönüm noktası oluşturarak, sanatın görsel güzellikten öteye geçen bir anlam taşıması gerektiği düşüncesini güçlendirmiştir. Bu nedenle, ekspresyonizm, sanatın ifade gücünü genişleterek ve derinleştirerek, modern sanatın evrimine önemli bir katkı sağlamıştır. Tüm bu bilgiler doğrultusunda çalışmanın devamında ekspresyonizmin mimariye yansması ele alınacaktır.

3. EKSPRESYONİZMİN MİMARLIK İLE İLİŞKİSİ

Ekspresyonist mimari, duygusal ve sembolik bir dışavurumun peşinde olan bir yaklaşımı temsil eder. Bu mimari tarz, binaların ve projelerin tasarımında duygusal ifadeyi vurgular ve mimari aracılığıyla psikolojik ve metafiziksel unsurları yansıtmayı amaçlar. Ekspresyonist mimarlık, sadece işlevsel yapıları değil, duygusal ve sembolik bir anlam taşıyan yapıları da içerir. Bu perspektifle, ekspresyonist mimari estetik, duygusal ve sembolik bir derinliğe sahiptir. Bu tarz, mimariyi işlevsel bir yapı olmanın ötesine taşır ve onu bir ifade aracı olarak görür. Ekspresyonist mimari, insanın iç dünyasına ve duygusal deneyimlerine odaklanarak, mimari tasarımın ötesinde bir anlam katmayı amaçlar (Santomasso, 1972). Özellikle 20. yüzyılın başındaki modern mimarlık hareketlerine öncülük eden ekspresyonizm güçlü dramatik ifade yaratımına odaklanmıştır. Bu, mimari tasarımın estetik özelliklerinin ötesinde, bir anlam ve duygu taşıma amacını içerir. Ekspresyonizm, mimarlığın sadece işlevsel bir yapı olmanın ötesine geçerek, tasarımlar aracılığıyla duygusal ve bireysel ifadenin zenginleştirilmesine katkıda bulunan bir yaklaşım sunar (Melvin, 2009). Sanatçılar eserlerinde, işlevsel ifadeleri geri planda tutarak, kullanıcılar üstünde duygusal bir etki bırakabilmeyi ön plana koyarlar.

"Tümdengelim", tasarım sürecinin başında mimari problemin tamamına yönelik bir cevap almayı hedefleyen bir yaklaşımı ifade eder. Bu yöntemde, tasarımın başlangıcında yapı formu öngörülür ve bu form, tasarımın içsel özelliğinin dışı doğru bir ifadesi olarak kabul edilir. Ekspresyonist mimarlıkta form, dıştan içe doğru bir süreçle belirlenir. Tasarımcılar, mimari problemin tümünü dikkate alarak özgün, tek ve eşsiz bir form oluşturmayı amaçlarlar. Bu form, tasarımın odak noktasını oluşturur ve mimari eserin ifadesini belirleyen temel unsurlardan biridir. Ekspresyonist mimarlık, formun benzersizliği ve eşsizliği üzerine odaklanarak, duygusal bir ifade aracı olarak algılanır ve tümdengelim yöntemiyle bu özellikleri vurgular (Kortan, 1996). Bu yaklaşım, diğer bazı mimari anlayışlarla çatışabilir. Örneğin, Le Corbusier'in "Plan içten dışı oluşur, dış için bir sonucudur." tezi veya biçimin işlevi izlemesi, tasarım sürecini farklı bir perspektiften ele alır.

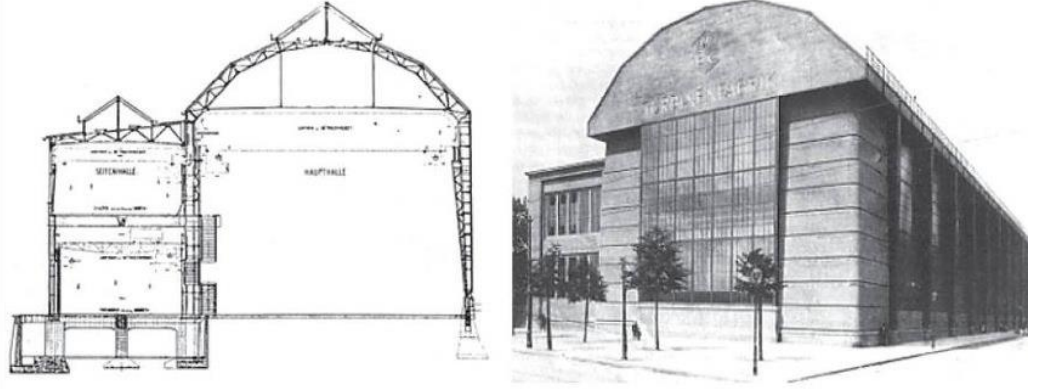
En tanınmış ekspresyonist sanatçılardan bazıları Erich Mendelsohn, Edvard Munch, Wassily Kandinsky ve Egon Schiele'dir. Ekspresyonizm, modern sanat üzerinde önemli bir etkiye sahipti ve soyut ekspresyonizm ve yeni ekspresyonizm gibi diğer birçok hareketi etkiledi.

Ekspresyonist mimaride, ilk eser Peter Behrens'e ait olan; Berlin'de 1908'de inşasına başlanan, AEG için yaptığı yapıdır. Behrens'in tasarlamış olduğu bu fabrikalar, endüstriyel işlevinin yanı sıra ekspresyonist mimari tasarım ilkelerini barındırır. Söz konusu fabrikaların çatı çizgilerinde ve cephe tasarımında dikkat çeken stilize edilmiş elemanlara yer verilmiştir.

Görsel 1. Peter Behrens. AEG Türbin Fabrikası

Kaynak:

https://www.researchgate.net/figure/Peter-Behrens-AEG-Turbine-Factory-1909_fig137_319183489, E.T. 10/05/2023.

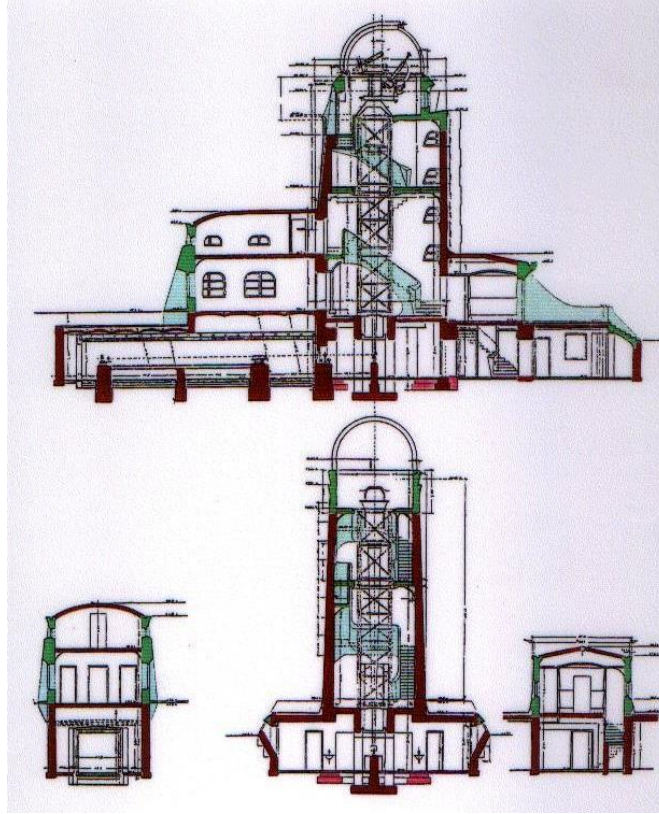


Ekspresyonist mimaride bir diğer önemli yapı ise Berlin Postdam'daki Einstein Kulesi'dir. Mimar Erich Mendelsohn'un (1887-1953) yapıtı olan yapı 1917-1919 arasında tasarlanmış ve 1919-1921 arasında inşa edilmiştir (M. Roth, 1993). Mendelsohn'un mimarlık kuramı savaş sırasında, posta pulu boyutunda çizdiği küçük eskizlerle gelişmeye başladı. Bu eskizler üzerinde yoğunluk, hareket, kütle duygusunu hissettiren güçlü çizgiler üstünde durmasını sağladı. Mendelsohn'un bu eskizler sayesinde geliştirdiği mimari dil, o dönem birçok mimari etkileyerek ekspresyonist yapılar ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu yapıların en bilinenleri *Glashaus*, *Chilehaus* ve *Guggenheim Müzesi* olarak bilinmektedir.

Görsel 2. Erich Mendelsohn,
Einstein Kulesi,
Potsdam, 1920-24

Kaynak:

<https://www.archdaily.com/402033/ad-classics-the-einstein-tower-erich-mendelsohn/51dc80a1e8e44e34bf000033-ad-classics-the-einstein-tower-erich-mendelsohn-image, E.T. 27/10/2023>



Ekspresyonist mimarılkta, özellikle Erich Mendelsohn, Bruno Taut, Eero Saarinen gibi mimarların tasarım eskizleri, soyut imgeler ve sembolik formlar içerir. Bu çizimler genellikle plan ve kesit yerine, somut anlamlar taşıyan sembolik formları gösterir. Bu tasarım eskizleri sadece formu değil, aynı zamanda içerik ve anlamı da ifade eder. Ekspresyonist mimari hem fiziksel formları hem de mimarının arkasındaki duygusal, psikolojik ve sembolik içerikleri vurgular. Tasarımcılar, formu oluştururken içerikle birlikte duygusal ve sembolik anlamları da iletmeye çalışırlar. Bu nedenle, ekspresyonist mimari tasarımında form, içeriğin taşıyıcısı ve anlamın bir ifadesi olarak işlev görür. Ancak başarılı bir mimari yapının tamamlanması için form ile içeriğin uyumlu bir şekilde bir araya getirilmesi gerekir. Bu noktada, fonksiyonun sadece formun arka planında olması gerektiği anlamına gelmediği; ancak tasarımda çözülmesi gereken ayrı bir problem olarak görüldüğü ifade edilir (Kortan, 1996). Bu perspektifle, ekspresyonist mimari, form ve fonksiyon arasında bir denge kurma çabası içinde olup, tasarımın estetik öğeleri ile yapısal ve işlevsel gereklilikler arasında uyum sağlamaya çalışır. Mimari tasarımın sadece estetik değil, aynı zamanda işlevsel ve anlamlı bir bütün oluşturması, ekspresyonist mimarının özgün ve derin anlam taşıyan eserler ortaya koymasına olanak tanır. Çalışmanın devamında,

ekspresyonizmin mimarı olarak kabul edilen Bruno Taut ve onun *Glashaus* adlı eseri, ekspresyonizm doğrultusunda ele alınmıştır.

4. EKSPRESYONİZMİN MİMARİ OLARAK KABUL EDİLEN BRUNO TAUT VE GLASHAUS

Bruno Taut'un ekspresyonist mimarlığı, şair Paul Scheerbart ve ressam Wenzel Hablik gibi isimlerden etkilenmiştir. Ekspresyonizmin fikir babaları olarak kabul edilebilecek olan bu isimler, Taut'un estetik anlayışını derinlemesine etkilemişlerdir. Wenzel Hablik'in *Dağların Kristal Mimarlığı* adlı ilk *Alp Mimarlığı* dizisi, özellikle Bruno Taut'un Alp mimarlığı efsanesinin kaynağı olmuştur. Hablik, tasarımlarında kristal formunu temel alarak cam yapılar tasarlamıştır. Bu yapılar, organik bir şekilde üreyen kristal formlarıyla primitivizmi ve fanteziyi birleştiren estetik bir anlayışı yansıtmaktadır. Wenzel Hablik, "gesamtkunstwerk" kavramını benimsemiştir. Bu Almanca terim, "bütün sanat eseri" veya "toplam sanat eseri" anlamına gelir. Hablik, bu kavramı kullanarak, Alp mimarlığı veya benzeri projelerde, mimarın yanı sıra diğer sanat disiplinlerini de içeren bütünsel bir sanat eseri yaratmayı amaçlamıştır. Bu, tasarımın sadece yapısal bir unsurdan ibaret olmadığını, aynı zamanda içinde diğer sanat formlarını barındırarak bütünsel bir deneyim sunması gerektiğini ifade eder (Wolf, 2005). Bu yaklaşım, tasarımda işlevsellikle birlikte estetik kaygıların, güzelliğin ve duygusal ifadelerin aktarımının da önemini vurgulamıştır.

Bruno Taut'un *Alp Mimarlığı* dizisi, 1917 yılında yayımlandı ve bu dizinin öncüsü *Glashaus*'tur. Taut'un cam mimarisine dair bu çabaları, önceki yıllarda, özellikle 1914 yılında Köln'deki Werkbund sergisinde sergilenen cam pavyon *Glashaus* ile başlamıştır. Taut'un bu projedeki ilham kaynağı, Paul Scheerbart'ın *Cam Mimarlığı* adlı eseridir (Artun, 2015). Bu bağlamda, Scheerbart'ın *Cam Mimarlığı* eseri, Taut'un cam mimarisindeki estetik ve felsefi temellerin anlaşılmasında kilit bir kaynaktır (Wolf, 2005). Taut'un, ekspresyonist mimari bakış açısının oluşmasında Paul Scheerbart ve Wenzel Hablik gibi isimlerin etkisi olmuştur.

Paul Scheerbart, bir mesihçi olarak bilinir ve inançlarına göre mimarlığın yeryüzünde bir cennet yaratacağına inanır. 19. yüzyılın sonlarında yazdığı fantezi romanlarında, camdan ve renkten ibaret bir mimarlık ütopyasını canlandırarak bu düşüncüyü şekillendirir. Özellikle "Cam Mimarlığı" adlı eserinde, camın ve renkli malzemelerin kullanımının, insanın tinsel dönüşümüne ve dolayısıyla toplumsal, sosyal bir dönüşüme öncülük edeceğini savunur. Wenzel Hablik ve Paul

Scheerbart, mimarlığın ve özellikle "kristal" mimarlığın, insanın ruhsal dönüşümünün temelini oluşturduğunu düşünerek bu fikri destekler. Bu düşünceyi benimseyen Bruno Taut ise bu ideali bir bayrak olarak benimser. Scheerbart'ın *Cam Mimarlığı* eserini Bruno Taut'a ithaf etmesi ve Taut'un *Glashaus*'u Scheerbart'a ithaf etmesi, bu düşüncenin birbirlerine olan etkileşimini gösterir. Taut, *Glashaus*'un çevresini Scheerbart'ın aforizmalarıyla donatarak, cam kubbenin etrafındaki mekânın ruhsal ve toplumsal dönüşümle olan bağına vurgular. Bu şekilde, Scheerbart, Hablik ve Taut arasında bir etkileşim ve dayanışma ortaya çıkar; mimarlık ve sanatın toplumsal değişime nasıl katkıda bulunabileceği konusundaki fikirleri birbirlerine destek olur (Whyte, 1982). Sanatçılar ve eserler arasında kurulan bu bağlantı ve etkileşimler; akımın bireysel olarak gelişmesine rağmen, eserlerde izleyiciler üstünde ortak hisler bırakmasını sağlamıştır.

Bruno Taut, Birinci Dünya Savaşı sonrasında Almanya'da etkileyici bir liderlik rolü üstlenmiştir. Sanat için Çalışma Konseyi'nde (Arbeitsrat für Kunst) liderlik yapmış ve *Frühlicht* dergisinin yayınlanmasına katkıda bulunarak etkili bir rol oynamıştır. Aynı zamanda, Almanya'da ekonomik durumun bozukluğu nedeniyle yapı faaliyetinin azalması üzerine, 1920 yılında, "mimarlık bilincini düşüncelerde yaşatmak için" mimarlar arasında *Cam Zincir* adıyla bilinen ünlü mektupların gönderilmesinde öncülük etmiştir (Yalçın, 2005). Söz konusu mektuplar aracılığıyla gelecek projelerini paylaşarak ekspresyonist düşünceleri benimsemiş bir grup bir araya gelmiştir. Bruno Taut liderliğindeki Sanat için Çalışma Konseyi, geniş bir katılım sağlayarak toplumsal ve idealist kaygılar taşıyan yeni yapı türlerine odaklanmıştır. Fabrikalar, hastaneler, işçi konutları, halk evleri, tiyatrolar gibi yapılar, mimarların dünyayı değiştirme arzusu ve yaratıcılıklarını yansıtmıştır. Bu dönemdeki ekspresyonist mimarlar, işlevselliğin ötesinde formu vurgulayan ve toplumsal dönüşüm arzusunu ifade eden güçlü, heykelsi formlar kullanmışlardır. Bu, tamamen yeni ve dinamik bir simgesel mimarlık anlayışına yönelik bir arayıştır. Bu yapılar, ekspresyonist mimarının temel özelliklerini taşımış ve o dönemin toplumunun yeni bir dünya düzenine duyduğu umutları yansıtmıştır (Richard, 2005). O dönem yeniden doğuş düşüncesinin hayalini kuran toplum, ekspresyonist mimarların eserlerindeki duyguları benimsemişlerdir.

Bruno Taut, 1918 Devrimi'ni destekleyen örgütlenmelerin aktif bir destekçisi oldu ve devrimci ekspresyonist sanatçılar tarafından oluşturulan konseylerde etkin bir rol oynadı. AfK'nın (Arbeitsrat für Kunst - Sanat İçin Çalışma Konseyi) liderliğini üstlenerek, 1918'in sonlarına doğru yayınladığı "Yeni Sanat Programı" ile dikkat çekti.

Programın temel ilkesi, "sanat ile halkın birliđi; sanatın azınlıđa hitap eden bir araç olmasına son verilerek kitlelerin hayatını ve mutluluđunu oluřturması; sanatların büyük mimarlıđın kanatları altında birlik olması" idi. Program, 80'den fazla ekspresyonist sanatçı ve mimarın imzasını taşıyordu, bu imzalardan biri de Walter Gropius'a aitti. Taut ve Gropius, Bauhaus'un kurulmasına kadar birlikte çalıştılar. Taut, AfK'nın liderliđini kuruluşundan kısa bir süre sonra Gropius'a devretti. AfK'nın programına imza atanlardan biri olan Rudolf Belling, yıllar sonra Bruno Taut ile birlikte İstanbul'a göç etti. Taut, Güzel Sanatlar Akademisi'nin mimarlık bölümünün başına, Belling ise heykel bölümünün başına atanmıştır. Ayrıca, imzacılardan bir diđeri olan Hans Poelzig de Akademi'de görev almak üzere atanmış, ancak göreve başlamadan önce vefat etmiştir. İstanbul'da bu önemli sanatçılar, Türk sanat eğitime ve kültürüne önemli katkılarda bulunmuşlardır (Miller, 2017).

Bruno Taut, eskizlerinde, Nietzsche'nin eserlerinde uyguladıđı alıntılarla yorumlama pratiđini kullanmıştır. Bu durum ekspresyonist edebiyat ve mimarlık arasındaki etkileşimi gösteren önemli bir örnek olarak kabul edilebilir. Nietzsche'nin, özellikle burjuva dünyasını, tarihi ve otoriteyi reddetmesi, Taut'un apolitik, sosyal ve eşitlik temelinde bir yaşam ütopyası oluřturmasında etkili olmuştur. Nietzsche'nin eserleri, özgürlük, bireysellik, toplumsal normların sorgulanması ve alternatif bir yaşam tarzının savunulması gibi temaları işler. Taut'un *Alp Mimarisi* ütopyası, Nietzsche'nin düşünsel mirasından izler taşır. Bu ütopya, dađ sıralarının dönüşümü ve kristal yapıların yer aldığı bir peyzajı içerir. Bu, doğayla uyumlu ve dönüřtürülmüş bir çevre aracılıđıyla insan yaşamının nasıl olabileceđi konusunda Nietzsche'nin özgürlükçü felsefesine paralel bir vizyon sunar. *Yer Kabuđu Mimarisi* ise Taut'un özgün bir ütopyasıdır. Bu ütopyada, dünya üzerindeki tüm kıtaların cam ve deđerli taşlarla kaplanması, ışınsal kubbeler ve ışıldayan saraylarla süslenmesi öngörülmüştür. Bu tasarım, doğanın güzelliklerini vurgulayan, sürdürülebilirliđi amaçlayan ve insan yaşamını estetik ve fonksiyonel bir bütün olarak ele alan bir düşünceyi yansıtmaktadır (Görk, 2001). Bu bağlamda, Nietzsche'nin düşüncelerinin Taut'un sanatsal ve mimari vizyonunu nasıl etkilediđi, ekspresyonist projelerdeki politik duruşunu ve yaşam ütopyasını anlamak için önemli bir anahtardır. Nietzsche'nin eserlerinden alıntılar yaparak, Taut, düşünce sistemlerini ve ideallerini mimari projelerine entegre etmiş ve bu şekilde ekspresyonist edebiyat ve mimarlıđa önemli bir katkıda bulunmuştur.

Görsel 3. Bruno Taut Alpler Mimarisi Kitabı Eskiz

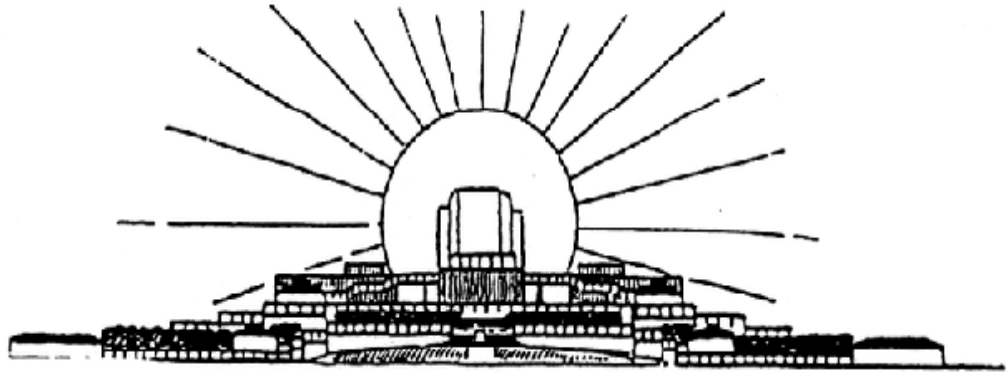
Kaynak: Colquhoun, 2002



Bruno Taut, *ie Stadtkrone* adlı eserinde ortaya koyduğu "tinsel sosyalizm" kavramı ile dikkat çeken bir figürdür. 1916 yılında üzerinde çalışmaya başladığı ütopyk şehir tasarımında, şehre yüksekten bakan *Şehrin Tacı (Kristallhaus)* olarak adlandırılan sembolik bir yapı öne çıkar. Şehrin Tacı'nın işlevsel bir amacı olmadığını, Taut'un perspektifine göre yegâne amacının güzel olmak olduğunu belirtir. Bu yapı, sadece mimarlığın ve sosyalizmin tinselliğini sembolize etmekle kalmaz, aynı zamanda özerkliği simgeler (Taut, 2015). Taut'un tasarımları, ekspresyonist düşüncenin etkisi altında üretilmiş ve ütopyk projeler için uygun bir zemin oluşturmuştur. Ekspresyonizm, mimarların kâğıt üzerinde yeni toplum imajları oluşturdukları bir dönemi tetiklemiştir. Bu bağlamda, Taut'un çalışmaları, mimari düşüncede ve tasarımda önemli bir dönüşümü temsil etmiştir (Colquhoun, 2002).

Görsel 4. Die Stadtkrone

Kaynak: <https://socks-studio.com/2013/09/28/bruno-taut-the-city-crown-1919/>, E.T. 27/10/2023



Bruno Taut, diğer meslektaşları Finsterlin ve Mendelsohn gibi, Art Nouveau akımının etkilerini paylaşmıştır (Görk, 2001). Art Nouveau, özellikle organik formları, süslü detayları ve doğal motifleri benimsemesiyle bilinen bir sanat ve tasarım akımıdır. Bu akım, özellikle 19. yüzyılın sonları ile 20. yüzyılın başları arasında Avrupa'da etkili olmuştur. Bruno Taut, kendi çalışmalarında Art Nouveau'nun estetik unsurlarını kullanarak, doğanın ve organik formların önemini vurgulamış ve bu akımın getirdiği özgün tasarım anlayışını benimsemiştir. Öte yandan, *Alpler Mimarisi* ütopyası, Taut'un ideallerini ve tasarım vizyonunu yansıtan bir projedir. Bu ütopya, Olbrich'in eskiz ve çizimlerinden ilham alarak, Taut, Alpler'in doğal güzellikleriyle uyumlu, organik ve sürrealist mimari projeleriyle dikkat çeken bir tasarım ortaya koymuştur.

Görsel 5. Sol: Wenzel Hablik, "Dağların Kristal Mimarlığı" dizisinden. Sağ: Bruno Taut "Alp Mimarlığı" dizisinden

Kaynak:
Colquhoun, 2002



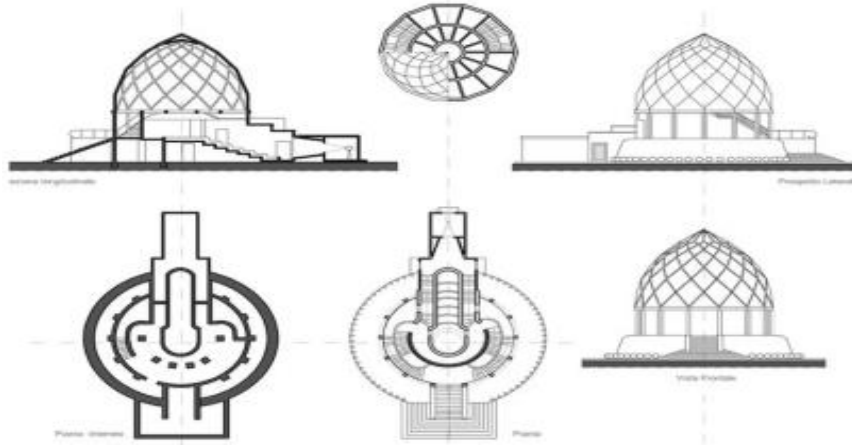
Taut, mimari tasarımlarını hem özel alanlarda, örneğin kişisel konut projeleri, hem de kamusal alanlarda, örneğin sembolik kamu binaları gibi, gerçekleştirmiştir. Bu, Taut'un kişisel ve kamusal alanları deneysel bir bütünlük içinde birleştirme çabasını yansıtmaktadır. Tasarımlarında, estetik ve işlev arasında denge kurarak, Ekspresyonist prensipleri kişisel ve kamusal mimari projelerine entegre etmeye çalışmıştır. Bruno Taut'un erken dönem çalışmaları, düşük bütçeli bahçe şehirleri içinde yer alan konut projelerini içerir. Bu projeler, döneminin ekonomik koşulları ve mimari anlayışlarına uygun olarak tasarlanmıştır. Taut'un bu dönemdeki en özgün özelliklerinden biri, binaların dış yüzeylerinde renk kullanımıdır. Renkli camın kullanımı, Taut'un estetik anlayışını ve mimari vizyonunu yansıtan önemli bir özelliktir. Taut, bu tasarımlarında modern terimlerle ifade edilen Orta Çağ şehirlerinin özünü yakalamaya çalışmıştır. Renkli camın kullanımıyla göz alıcı ve kristalimsi bir dış görünüş elde etmeyi hedeflemiştir. Taut'un tasarımları, Orta Çağ

katedrallerinin dünyevi bir türü olarak nitelendirilen, renkli camın parlaklığıyla dikkat çeken yapıları içermektedir. Bu tasarım anlayışını özellikle *Cam Pavyon* gibi projelerinde somutlaştırmıştır.

Görsel 6. Bruno Taut, *Glashaus* teknik çizimleri

Kaynak:

<https://www.archweb.com/en/architectures/drawing/glass-pavilion/>, E.T. 27/10/2023



Scheerbart'ın düşünceleri, yaşam koşullarının, çevrenin ve konutların değiştirilmesinin insanlığın olumlu bir şekilde gelişmesine katkı sağlayabileceğini savunuyordu. Taut, Scheerbart'ın bu düşüncesini benimsemiş ve özellikle 1914'te Werkbund sergisi için inşa ettiği *Cam Pavyon* gibi tasarımlarında belirgin hâle gelmiştir. Cam mimarlığa duyduğu inanç, tasarımlarında yenilikçi ve dönüştürücü bir yaklaşımın izlerini taşımıştır. Camın kullanımı, mekânların ışıkla doldurulması ve dış dünya ile iç mekân arasındaki sınırların bulanıklaştırılması gibi özellikler, Taut'un ekspresyonist mimarisinin önemli unsurları olmuştur. Taut, mimarlık kariyerinde sadece estetik değil, aynı zamanda sosyal ve çevresel değişimi teşvik eden bir misyonun savunucusu olarak öne çıkmıştır.

Görsel 7. Bruno Taut *Cam Pavyon*

Kaynak:

Colquhoun, 2002



Görsel 8. Bruno Taut, *Glashaus* İç Mekân

Kaynak:

<https://www.economist.com/1843/2017/08/31/eric-parry-on-the-glashaus>, E.T. 26/10/2023



Glashaus, mimari tasarımındaki özellikleriyle dikkat çeken etkileyici bir yapıdır. Cam tuğlalarla örülü duvarları ve cam-metal malzemenin kullanıldığı merdivenleri, estetik bir dokunuş ve modern bir hava katmaktadır. Ayrıca, yapının içerisinde yer alan küçük bir şelale, mimarının doğayla iç içe tasarlandığını ve doğal öğelerin mimariyle başarılı bir şekilde birleştirildiğini göstermektedir. Yapının önemli özelliklerinden biri, sert duvar sınırlarını azaltarak iç ve dış mekân arasındaki ilişkiyi cam kullanımıyla yeniden değerlendirmesi ve benzersiz bir kubbe yapısının kullanılmasıdır. Bu tasarım unsurları, *Glashaus*'un modern, şeffaf ve estetik bir tarza sahip olduğunu vurgular. Yapının mimari tasarımındaki özgün detaylar, onu sıra dışı ve çağdaş kılar (Aslanoğlu, 1976).

Taut'un *Glashaus*'u, dönemin ekspresyonist bakış açısını yansıtan mistik, romantik ve sosyalist unsurları bir araya getiren etkileyici bir eser olarak öne çıkmaktadır. Heykelsi bir formda tasarlanan yapı, kristalize bir görünüme sahip olan kubbesinde kullanılan cam malzeme ile öne çıkar. Bu cam malzeme, ışığın kırılmasıyla ortaya çıkan renklerle birlikte, yapıya mistik bir atmosfer katmaktadır. Ayrıca, *Glashaus*'un dış kısımlarındaki geometrik formlar ve içerideki şelale gibi detaylar, ekspresyonist tarzın karakteristik öğelerini yansıtmaktadır. Yapının tasarımındaki bu özgün unsurlar, döneminin sanatsal ve ideolojik zeminini yansıtarak *Glashaus*'u ekspresyonist hareketin önemli bir bir sembolü olarak öne çıkarır.

5. SONUÇ

Bruno Taut'un *Glashaus*'u, ekspresyonizm hareketinin öncülerinden biri olarak sanat dünyasına önemli bir katkı sağlamıştır. Ekspresyonist düşünce ile biçimlenen bu mimari eser, döneminin ruhsal çalkantılarını, sosyal ve politik değişim arayışlarını yansıtarak öne çıkmaktadır. Makale boyunca incelenen bilgiler ışığında, *Glashaus*'un sembolik anlamı ve mimari özellikleri, ekspresyonizm akımının ruhunu başarıyla ifade ettiğini göstermektedir.

Ekspresyonizm, sanatın sınırlarını zorlayarak duyguların, düşlerin ve içsel huzursuzluğun bir ifadesi olmuştur. Bruno Taut'un *Glashaus*'u da bu akımın bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapının heykelsi formu, kristalize kubbesi ve geometrik detayları, ekspresyonist estetiği yansıtan öğelerdir. Ayrıca, iç mekândaki şelale ve dışarıdaki cam tuğlalar, ışığın kullanımıyla mistik bir atmosfer oluşturarak yapıya özgünlük katmaktadır.

Glashaus'un tasarımındaki detaylar, Taut'un apolitik siyasi görüşleri ve ekspresyonist düşüncenin sosyal dönüşüm arayışlarını yansıtmaktadır. Bu eser, ekspresyonizm hareketinin sembolik isimlerinden biri olan Bruno Taut'un özgün ve etkileyici mimari anlayışını temsil etmektedir. Taut, *Glashaus* ile sadece bir yapı inşa etmekle kalmamış, aynı zamanda duygusal bir deneyim ve toplumsal bir manifesto ortaya koymuştur.

Sonuç olarak, *Glashaus*'un incelenmesi, ekspresyonizm akımının sadece resim ve edebiyatta değil, mimarlık alanında da nasıl güçlü bir etki yarattığını göstermektedir. Bruno Taut'un eseri, ekspresyonizm hareketinin zengin ve çeşitli bir ifade biçimi olduğunu kanıtlamakta ve bu akımın sembolik önemini vurgulamaktadır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Archweb (2023, 22 Nisan). *Glass pavilion*. 26 Şubat 2024 tarihinde https://www.archweb.com/en/cad-dwg/glass-pavilion/_adresinden edinilmiştir.
- Artun, A. (2015). *Sanatın iktidarı-1917 devrimi, avangard sanat ve müzecilik*. İletişim Yayınları.
- Aslanoğlu, İ. (1976). Dışavurumcu ve usçu devirlerde Bruno Taut (1880-1938). *O.D.T.Ü Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 2(1), 35-45.
- Batur, E. (2006). *Modernizmin serüveni*. Alkım.
- Bayramın, İ. (2011). *Wassily Kandinsky'nin sanat tanımı* [Yüksek lisans tezi, Işık Üniversitesi]. Işık Üniversitesi Açık Erişim Sistemi. <https://acikerisim.isikun.edu.tr/xmlui/handle/11729/916>
- Biryıldız, E. (2002). *Sinemada akımlar*. Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş.
- Colquhoun, A. (2002). *Oxford history of art, modern architecture*. Oxford University Press.
- Görk, R. (2001). *Organic and expressionistic trends in architecture and industrial design*, [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. İstanbul Teknik Üniversitesi Açık Erişim Sistemi. <https://polen.itu.edu.tr/bitstream/11527/10750/1/728.pdf>
- Hodge, S. (2018). *Sanatın kısa öyküsü*. Hep Kitap.
- Huelsenbeck, R. (2010). *Dadaist manifesto*, A. Artun (Ed.). *Sanat manifestoları-avangard sanat ve Direniş içinde*. İletişim.
- Irak, M. (2008). *Çağdaş resim sanatında soyut dışavurumculuğun anlamı ve etkileri*. [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Açık Erişim. <https://acikerisim.msgsu.edu.tr/xmlui/handle/20.500.14124/3336?show=full>
- Keskinalemdar, H. (2011). Ekspresyonizm kavramı ve mimarlıkta ekspresyonizmin Frank Gehry bağlamında incelenmesi. [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. İstanbul Teknik Üniversitesi Açık Erişim. <https://polen.itu.edu.tr/items/74301d50-b3d8-4049-a0f3-253a5013ca09>
- Kılıç, Y., ve Sayın, B. (2020). *Benedetto Croce'nin felsefesinde sezgi-ifade özdeşliği bakımından sanatın konumu*. Kaygı. *Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 19(2), 636-653. <https://doi.org/10.20981/kaygi.792057>
- Kortan, E. (1996). *Mimari akımlar*. Yapı Endüstri Merkezi.
- Melvin J. (2009). *İzmler mimarlığı anlamak*. YEM.
- Miller, T. (2017). Expressionist utopia: Bruno Taut, glass architecture, and the dissolution of cities. *Filozofski vestnik*, 38(1). 26 Şubat 2024 tarihinde <https://ojs.zrc-sazu.si/filozofski-vestnik/article/view/6537> adresinden edinilmiştir.
- Richard, L. (2005). *Ekspresyonizm sanat ansiklopedisi*. Remzi.
- Roth, L. M. (2000). *Mimarlığın öyküsü*. Kabcacı.

- Santomasso, E. (1972). *Origins and aims of German expressionist architecture*. Columbia University.
- Taşkesen, S. (2018). Ekspresyonizm akımının köprü ve mavi atlı gruplarına yansımalarının beden olgusu üzerinden sorgulanması. *GSF Sanat Dergisi*, 31, 6-18.
- Taut, B. (2015). The city crown. M. Mindrup (Ed.), *The city crown by Bruno Taut* içinde (s.121-134) U. Altenmüller-Lewis, Surrey: Ashgate.
- The Economist (2023, 22 Nisan). *Eric Parry on the glashaus. The economist 1843 magazine*. 26 Şubat 2024 tarihinde <https://www.economist.com/1843/2017/08/31/eric-parry-on-the-glashaus> adresinden edinilmiştir.
- Topal, N. (2007). *Toplumsal ilişkiler bağlamında dışavurumculuk ve iktidar etkileşimi*. [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=HJqy4zuJ_o5Qgiqylj_mmg&no=LQmDv-dhYFag3jiAFWyz2w
- Turani, A. (2008). *Çağdaş sanat felsefesi*. Remzi.
- Whyte, I. B. (1982). *Bruno Taut and the architecture of activism*. Cambridge University Press, 101-102.
- Wolf, N. (2005). *Dışavurumculuk (Ekspresyonizm)*. TASCHEN, Remzi.
- Yalçın, H. (2005). Eyüp'te bir Alman mimar Bruno Taut. *Eyüp Sultan Sempozyumu*. İstanbul. 26 Şubat 2024 tarihinde <https://silo.tips/download/eyp-te-bir-alman-mimar-bruno-taut> adresinden erişilmiştir.

Derleme Makale

Sanatsal Bir İfade ve Politik Eleştiri Biçimi Olarak Oyun Kavramına Bakış

Melisa KİNG*

ORCID NO: 0009-0009-4509-4171

*Sanatta Yeterlik Öğrencisi, melisaking@gmail.com, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Temel Sanat ve Tasarım Bölümü.

Öz

Bağımsızlık, özgürlük ve yaratıcı edimlerin kaynağı olarak kabul edilen oyun oynama eylemi; Romantik dönemden itibaren birçok sanatçı, filozof ve yazar için sanatı besleyen hatta onunla iç içe geçen bir kavram olarak ele alınmıştır. Dada akımı ile başlayarak, süregelen politik sorunları ve savaşları eleştirmek için bir eylem biçimine dönüşebilen oyun; günümüz sanatında interaktiflik aracılığıyla da izleyiciyi politik, sosyal ve/veya kültürel eleştirinin merkezine yerleştirebilme imkânı yaratmaktadır. Çünkü oyun, birçok felsefeciye göre gündelik hayatta kınımlar ve çatlaklar oluşturarak dayatılmış sistemin dışına çıkma olanağı sağlar. Aynı zamanda, bireysel olarak yaratıcılığı ve özgürlüğü tetikleyebildiği gibi kolektif olarak bir aradalık ve bütünlük hislerini de canlandırabilen özellikler taşır. Bu anlamda bir ifade biçimi olan oyun, yaratıcı estetik bir sanat biçimine dönüşür.

Anahtar Kelimeler: sanat, oyun, politik eleştiri

Review Article

An Overview of the Concept of Play as a Form of Artistic Expression and Political Criticism

Melisa KING*

ORCID NO: 0009-0009-4509-4171

*Proficiency in Arts Student, melisaking@gmail.com, Mimar Sinan Fine Arts University, Institute of Fine Arts, Dept. of Basic Art and Design.

Abstract

Since the Romantic period, playing games has been accepted as the source of independence, freedom, and creative acts as well as an activity that nurtures, even intertwines with art it for many artists, philosophers, and writers. Throughout the Dada movement, a game used as a form of action to criticize ongoing political conflicts and wars, and in today's art, it creates the opportunity to place the audience at the center of criticism through interactivity. According to many philosophers, playing games provides the space to get out of the imposed system by creating breaks and cracks in daily life. At the same time, act of playing has features that can trigger creativity and freedom individually, as well as stimulate feelings of togetherness and integrity collectively. In this sense, the game, which is a form of expression, turns into a creative aesthetic art form.

Keywords: art, playing, political criticism

GİRİŞ

1916'da İsviçre'nin Zürih kentinde, Dada akımının öncü sanatçıları; devam etmekte olan Birinci Dünya Savaşı'nı bir çözüm şekli olarak gören sabit, rasyonel akla meydan okumak, başka bir deyişle "aklın tükenmişliğini yansıtmak" (Antmen, 2013, s.124) için bir araya gelmişlerdi. Dada sanatçıları, eleştirel bir tavır içinde sabit akli kışkırtan bir ifade ediş biçimini benimsemişlerdi. Kendilerini her şeyin –Dada'nın kendisinin bile– karşısına koyan bu karşı duruş sanatçıları; var olan düzenin kalıplaşmış olgularını sarsmaya çalışmışlar, alay ve mizah yoluyla çağın umutsuz ruhuna farklı bir kapı açıp, yazılmış sanat tarihine de bir bakıma yön vermişlerdir.

Dada sanatçıları, tüm geleneksel değer yargılarına karşı dururken; sanat yoluyla küçümsedikleri olgular arasında, hiç kuşkusuz başta burjuvazi ve burjuvazinin desteklediği iktidar çatışmaları ile siyaset yer almaktaydı. Yeni bir düzen ve kamusal alan yaratmak için sanatı araç olarak kullanan bu sanatçılardan biri olan Hans Arp, Dada'nın yaklaşımını kendi sözleriyle şöyle ifade eder:

Bizler, 1914 tarihli Dünya Savaşı'nın katliamından tiksindiğimiz için Zürih'te kendimizi sanata adadık. Uzaklarda silahlar ateşlenirken tüm gücümüzle şarkı söyledik, resim yaptık, kolajlar yapıp şiirler yazdık. Çağın deliliğine çare olsun diye temellere dayanan bir sanatçı ve cennetle cehennem arasında bir denge kursun diye, yeni bir nesnelere düzeni arıyorduk. (Hopkins, 2006, s. 25-26)

Bu politik buhranın ortasında Dada akımının yeşermesinde, hiç kuşkusuz kendilerinden önce gelen avangartlar yol gösterici olmuştur. "Avangart" terimi, "öncü birlik-öncü sanat ve sanatçı" anlamında ilk kez sosyalist teorisyen Henri de Saint-Simon (1760-1825) tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Saint-Simon'un "...En etkilisi ve hızlısı sanatın gücüdür: insanlar arasında yeni fikirler yaymak istediğimizde, onları biz tuvale veya mermere nakşederiz." (Artun, 2003) sözleri, Hans Arp'ın ifade aracı olarak sanatı kullanmasına benzer bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Bunun yanı sıra avangartlardan söz ettiğimizde ilk akla gelen isim, modernizmin manifestosunu yazmış kabul edilen *Modern Hayatın Ressamı* kitabının yazarı Charles Baudelaire (1821-1867)'dir. Theodor W. Adorno (1903-1969), Jean-Paul Sartre (1905-1980) ve Jacques Rancière (1940-) gibi felsefecilerin modernizmin başlangıcı olarak kabul ettiği 1848 Devrimleri sırasında kelimenin gerçek anlamıyla Paris'te barikatlarda çatışan Baudelaire, sadece devrim için değil, kendisinden sonra gelen sanat akımları için de öncü birlik içinde yer almış yazarlardandır.

1848'den 1849'a kadar süren ve Avrupa kıtasının farklı yerlerinde demokratikleşme ve özgürleşme ümidiyle, monarşik yapıları yıkmak için bir dizi ayaklanma şeklinde gerçekleşen 1848 Devrimleri'nin kısa ömrünün sonunda yok olan ütopya hayalleri, Baudelaire'i inandığı ve savunduğu sanat anlayışının "karşı"sında yer almaya itmiştir. Bir anlamda karşı-estetik yaratan bu tavır, kendini şehrin tüm *Kötülük Çiçekleri*'nde (Baudelaire, 2001) bulur. Ali Artun'un deyişiyle bu, karşı-estetik yaratımında "iyi", "doğru", "güzel"in yerine "kötü", "sahte", "çirkin"i koyar (Artun, 2004). Bu karşı duruşlar, kendisinden sonra gelecek olan Dada'nın da eleştirel, alaycı ve yeniyi yapmak için var olanı yıkmak üzerine kurdukları sanat anlayışında kendisini gösterecektir.

1848'de Baudelaire'in burjuva sınıfına karşı işçi, emekçi ve sanatçılarla birlikte çatıştığı barikatlar, geleceğe iz bırakan hayaletler gibi Zürih'te Cabaret Voltaire'den başlayarak kendisini farklı şekillerde göstermeye ve varlığını, sanatın özerkliği üzerinden ispat etmeye devam etmiştir. Avrupa'da yayılan Dada akımı sürerken, diğer yandan Amerika'da sonrasında Dada akımı ile bağlantılı kabul edilen bir başka sanat olayı meydana gelir. Fransız asıllı Marcel Duchamp'ın (1887-1968), 1917 yılında bir pisuarı alıp R. Mutt imzasıyla *Çeşme* isimli bir eser olarak altı dolar veren herkesin katılabileceği Bağımsız Sanatçılar Topluluğu sergisine göndermesi ve bu işin sergilenmemesi büyük bir sansasyon yaratmıştır. Kuşkusuz Duchamp, bu hareketi yaparken tıpkı Dada'da olduğu gibi burjuvanın değer yargılarını sorgulamış ve aynı zamanda retinal, yani göze hitap eden sanat üzerine kurulu olan estetik algısını da alaycı bir tavırla eleştirmiştir. Bu anlamda aslında hem Dada hem de Baudelaire'de görüldüğü gibi karşı-estetik bir duruş sergilemiştir. Ancak belki de daha ilginç olanı, Duchamp'ın eleştirmek için ortaya çıkardığı işin -hatta bir anlamda eylemin- günümüzde tam olarak eleştirdiği sanat iktidarının kendisine örnek aldığı yeni bir estetik algısının da temeli hâline gelmiş olmasıdır. Başka bir deyişle *Çeşme*, günümüz sanat iktidarında örnek gösterilen bir "göz bebeğidir". Bu anlamda Duchamp ile başlayan "ready-made", yani hazır nesneyi sanatın parçasını hâline getirme durumu, içinde olduğu çağın ötesine taşıyıp şekil değiştirmiştir. Belçikalı yönetmen Jean Antoine ile yaptığı söyleşide Duchamp, "ready-made" için şöyle der: "...amacım kesinlikle ready-made ekolü yaratmak değil; hatta buna karşıyım. Ready-made'in de kendi içinde bir tehlike barındırdığını gayet iyi biliyorum ve bu tehlike de üretim kolaylığı aslında. Şöyle ki bir yıl içinde on binlerce ready-made yapmak son derece monoton ve sıkıcı bir iş olur. O nedenle benim tavsiyem, ready-made'lerin üretiminde bir sınır olması." (E-skop, 2013).

Duchamp'ın kendisine has mizah yöntemleriyle, neyin sanat olup neyin olmadığına dair bir iktidar kurmuş olan burjuvazinin kalıplaşmış yargılarını sorgulama şekli aynı zamanda oyunu andırır. 1924 yılında hazırladığı Monte Carlo Bonoları, kendisi tarafından bir rulet projesine fon sağlamak amacıyla yine alaycı bir yaklaşımla üretilmiştir. Sosyoloji profesörü Olav Velthuis (1972-); 2005 yılında yayımladığı "Imaginary Economics: Contemporary Artists and the World of Big Money" isimli makalesinde, Duchamp'ın bu bonolarla Monte Carlo bankasını batırmaya niyetli olduğunu, risk ve şansı ekarte ederek rulet oynamanın mümkün olduğunu düşündüğünü yazmaktadır (E-skop, 2015). Aynı zamanda Velthuis; Duchamp'ın kendi imzasıyla hazırladığı bu hisse senetlerinin yanı sıra, öncesinde hazırladığı ve üzerine "orijinal" ibaresini yerleştirdiği "Tzanck Çeki" ile daha sonrasında hazırlayacağı "Çek Çeki" (Czech Check) ve "Bruno Çeki"nin, Duchamp uzmanları tarafından sanat dünyasındaki değer yargılarının esere biçilen fiyatla doğrudan bağlantısını eleştiren ve sorgulayan işler olarak ele alındığının altını çizer. Sanat dünyası ile endüstriyel ekonomi arasındaki bu bağı vurgulamak için ürettiği mali belgeler; Duchamp'ın sanatla iç içe geçmiş hayatı veya hayatla iç içe geçmiş sanatının bir oyun hâlini aldığını, bunu yaparken de mizah yoluyla eleştiride bulunduğu tekrar tekrar altını çizer. "...Bence oyun oynamak, bu pek de eğlenceli olmayan dünyada, keyif almanın yegâne yolu." (E-skop, 2013) sözleri ile de bu tavrını vurgular.

OYUN VE SANAT

Oyunu "sıkıcı" dünya algısından bir kaçış aracı olarak görerek oyun ile sanat kavramları arasında politik estetik ile bağ kurmak, kuşkusuz sadece Duchamp'a has değildi. Örneğin 18. yüzyılın Romantik dönem felsefecisi Friedrich Schiller (1759-1805), sanatı "güzel" ve "oyun" üzerinden ele alarak değerlendirir. *İnsanın Estetik Eğilimi Üzerine* adlı yapıtında, güzeli özgürlüğün temsili olarak ifade eder. Bu noktada, politik estetik ile de bağlantı kurulabilecek bir yaklaşımın temelini oluşturur. Siyasi bir sorunu çözebilmek için estetik yolundan gidilmesini önerir. Özgürlük için gidilecek olan bu yolun da güzellikten geçtiğini savunur. Sanatın "özgürlüğün kızı" (Schiller, 2001) olduğunu söyleyen Schiller, siyaset ile estetik arasında bir köprü kurar. Estetik devlet tanımını Schiller şu sözlerle kısmen betimler: "Temel yasası, özgürlük aracılığıyla özgürlük bahşetmek olan bir diyar." (akt. Artun, 2018). Tüm bireylerin eşit hakları olduğu bu özgür estetik devlet görüşü, sonrasında gelecek olan sosyal ütopyacı filozof ve kuramcılara da ilham kaynağı olur. Örneğin herkesin sanatçı olmasa da hayatı sanatçı gibi duyumsadığı ütopyalar, Karl Marx'ın (1818-1883) söylemi içerisinde de kendisini gösterir. Henri Lefebvre (1901-1991), *Gündelik Hayatın*

Eleştirisi kitabında Marx'ın bu bakış açısını şöyle ifade eder: "...(Marx) Herkesin –doğal yaşamın kendiliğindenliğiyle ve başlangıçtaki yaratıcı atılımla buluşarak-dünyayı sanatçı olarak algıladığı, hissedilir olan şeylerden bir ressam gözüyle, müzisyen kulağıyla, şair diliyle haz aldığı bir toplum tahayyül eder." (Lefebvre, 2013, s. 45). Bu görüşünün altında, Schiller'in politik sorunların estetik yoluyla çözülebileceği ve sanatın hayatın her alanında olması gerektiğine dair önerilerinin etkisi görülebilir.

Schiller'in söyleminde özgürlük ve güzelliğin ifadesi olan sanat, sadece ortaya çıkan ve/veya yoktan var edilecek olan bir form üzerinden kendisini göstermiştir. Bu noktada Schiller; güzelin tasvir edildiği, özgür bir estetik ifade içinde form bulan sanatın, gündelik sıkıntılardan arındırılarak ancak oyun ile yaratılabileceğini savunur. Bu düşüncelerini, insanın sadece oyun oynadığı zaman tam anlamıyla insan olduğunu (Schiller, 2001) söyleyerek de pekiştirir. Ona göre bir zorunluluk veya sorumluluktan farklı olarak, zamanın akışının farkına varılmadığı, rasyonel ve sınırlayıcı zihinden uzaklaşarak özgür hâlde ilerleyen "oyun", yaratıcı edimlerin en üst noktasıdır.

KOLEKTİF BİR EYLEM BİÇİMİ OLARAK OYUN

Schiller'e göre güzellik ortak biçimde toplu olarak duyumsanan bir duygudur. Bundan dolayı da birleştirici ve toparlayıcı bir özelliği vardır. Başka bir deyişle güzellik bütünlüktür (Yıldız, 2019). Bundandır ki birleştiren ve bütünleştiren güzellik, sosyal bir nitelik de taşımaktadır. Jacques Rancière, Schiller'in sanat ile oyunu kıyaslamasının özerkliğin başlangıcı olduğunu söyler. Çünkü güzel ve estetik olanın özgürlük olduğu düşüncesi, siyaset ile örtüşerek bir bakıma sanat ile hayatın arasındaki ayrımın keskinliğinin de azalmasına katkıda bulunur. Aynı zamanda Schiller, hayatın kendisini sanat olarak ifade etmiştir. Yaratıcı estetik eylem biçimleri bu bakış açısı üzerinden değerlendirildiğinde, hayat ile sanatın bağdaştığı bir alanın ortaya çıktığı görülebilmektedir. Bu noktada özgürlük düşüncesi ve oyun temalarını ilk kez bir araya getiren filozoflardan sayılan Schiller'in, eylemlerin estetik açıdan tanımlanıp sanatın bir olgusu hâline gelmesine katkıda bulunduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu bağlantılar doğrultusunda Schiller'in bakış açısı; sanatın hayatı dönüştürme potansiyelini içinde barındırıp kamusal alanı sanatın ifade edilebileceği bir alan olarak, özgürlük için yapılan eylemleri de estetik bir biçim olarak görmeyi mümkün kılmaktadır. Bu noktadan bakıldığında, eylem ve sanat arasındaki ilişkiyi vurgulayan sosyal devrimsel hareket Situasyonist Enternasyonel'in avangart sanatçı ve siyasi düşünürleri; aktivist hareketlerin içindeki estetik hazzı tanımlayarak bu görüşlere katkılarda bulunmuş, oyun kavramını modern

kapitalizm ve modern mimarlığa karşı isyan odaklı bir stratejiye dönüştürmüşlerdir. Guy Debord'un sözleri bu durumu şöyle ifade eder: "[Ç]alışmanın ezici gerçekliği ile karşılaştırıldığında marjinal bir mevcudiyete sahip olan oyun bu nedenle hayal ürünü olarak görülür. Fakat sitüasyonistlerin görevi, tam da oyunla ilgili olasılıkların hazırlanmasıdır." (E-Skop, 2019).

OYUN OYNAYAN İNSAN- HOMO LUDENS

Sanat, hayat ve oyun üçgeni ile ilgili başka bir önemli kaynak, Hollandalı tarihçi ve teorisyen Johan Huizinga'nın (1872-1945) 1938'de yayımlanan *Homo Ludens* isimli çalışmasıdır. Ona göre insan, kendisine aydınlanma çağının atfettiği kadar akıllı insan, yani "Homo sapiens" olamamıştır. Homo sapiens'in sonrasında gelen tanım, "Homo faber" yani "imalat yapan insan" da insanı ifade etmek için yetersiz kalmıştır. Dolayısıyla Huizinga; kendisine göre daha doğru olan tanımı, yani *Homo Ludens* "oyun oynayan, oyuncu insan" (Huizinga, 2015) ifadesini kullanmayı uygun bulmuştur. Ona göre insan, varoluşunun başından itibaren, kültürünü oluşturmadan önce bile oyun ile iç içedir. Bir başka deyişle oyun, kültürü oluşturan ve ona işlev veren en önemli unsurlardandır. Bununla birlikte oyunu, yanılgıya düşülebileceğinin aksine ciddiyetin zıttı olarak ifade etmez; oyun da pekâlâ ciddi olabilir. Hatta oyun bazen ciddiyet de gerektirir. Oyunu tanımlarken aynı zamanda onun yararsızlığından bahseder ki bu "yararsızlık", ona mutlak bir akıl ve zihniyetten ayrı olan irrasyonel bir özellik kazandırarak bilinen, görünen, kabul edilenin ötesine işaret eden bir boşluk yaratır. Diğer taraftan, Huizinga'ya göre oyunun yararsızlığı, Kant'a göre olan sanatın yararsızlığını akla getirir ve bu yönlerden sanat ile oyun, özerkliklerini vurgularlar. Hayal gücünü canlandıran oyun; insanı tanıdık ve bildik dünyadan bir süreliğine ayırıp, insanın içsel bir yolculuğa çıkmasına hatta belki de onu keşfetmesine olanak sağlar. Huizinga bu durumu şöyle ifade eder: "(Oyun) dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır." (Huizinga, 2015, s. 28). Daha önce de bahsedilen oyun tanımlarında var olan dünyanın karmaşasından kaçma olanağı, bu bakış açısında da görülmektedir. Mutlak doğrularla ilerleyen dünya algısından insanı koparan oyun teması, yarattığı zıtlık üzerinden bir bütünleşmeye de götürür. Zıtlıkların tamamlayıcı özellikleri göz önünde bulundurulduğunda oyun kavramı; rasyonel-irrasyonel, bağımlı- özerk, maddi-tinsel gibi zıtlıklar üzerine bir bütünlük olgusu yaratılmasını da sağlar. Aynı zamanda oyunun bu irrasyonel hâli, sabit rasyonel aklın ürettiklerini eleştirmeye de alan açar.

ÖZGÜRLEŞTİREN OYUN

Başlanılan yere, kaynağa, yani Dada'ya geri dönülecek olunursa, oyunu bir eylem şekli ve ifade aracı olarak kullanma güdüsüne önemli bir zemin oluşturduklarını söylemek yanlış olmaz. Buna örnek olarak, Dada'nın oyunu siyasi eylem ve propaganda aracı olarak kullanma şekillerine de kısaca değinilebilir. Tristan Tzara (1896-1963) ve Hugo Ball'un (1886-1927), Cabaret Voltaire'de şapkadan çekilen rastgele kesilmiş kelimelerle şiir yazma "oyunu"nun yanı sıra; Hannah Höch'ün (1889-1978) yarattığı bebekler ile Sophie Taeuber'in (1889-1943) kukla oyunu da sanat ile eleştiri arasında köprü görevi gören oyun biçimlerine verilebilecek örnekler arasındadır.

Görsel 1. Emmy Hennings, *Dada-Kuklası*, 1917

Kaynak:
Schweizerischen
Nationalbibliothek



Görsel 2. Hanna Höch, *Dada Bebekleri*, 1925

Kaynak: Berlinische
Galerie



Dada akımının kukla tiyatrosu; her ne kadar asıl amacı Avustralya ve Pasifik Adalarındaki yerel topluluklardan gelen maskelerden etkilenerek güzel sanatları uygulamalı sanatlardan üstün gören anlayışı sarsmak (Artun, 2016) olsa da çocuksu ve bir bakıma naif olan, gündelik hayatı kesintiye uğratan tavrı ile oyun anlayışının içinde değerlendirilebilir. Aynı zamanda, Dada akımının önemli kadın temsilcilerinden biri olan Hannah Höch tarafından 1917'de yapılan *Dada Bebekleri* de oyunun yaratıcılıkla bağlantısı kapsamında görülebilir.

Bağımsızlaştıran yanı ile eleştiri yapmaya olanak sağlayan ve tabuları yıkmanın bir parçası hâline gelebilen oyun; hayal gücünü tetikleyen ve

içsel farkındalığa kapı açan yanıyla, yaratıcı bir ifade ve eleştiri biçimi olarak kendisini göstermektedir.

Bu bağlamda Sürrealistler de zihnin düzen tutkusunu bozmaya hizmet etmesi (MoMa, 2024) ve mutlak konformizme bir karşıtlık daha yaratması için (E-skop, 2012) *Müstesna Kadavra (Cadavre Exquis)* oyununu yaratmışlardı. Kâğıdı katlayarak oynanan "Kim/kiminle/nerede/ne yapıyor" oyununun bir çeşitlemesi olan bu oyunu, genelde dört oyuncu, kelimeler yerine resimsel bir figürü tamamlayarak gerçekleştiriyorlardı. Öngürülemezlik, şans ve grup iş birliği unsurlarını içeren bu oyun (MoMa, 2024); Sürrealizmin kurucusu sayılan André Breton'a (1896-1966) göre "fiziksel özellikleri kopyalama saçmalığının külliyen reddini" temsil ediyor ve "tek bir beyin tarafından yaratılamayacak bir şeyin damgasını taşıyor"du. (E-skop, 2012).

OYUN VE BAĞIMSIZLIK

Daha önce Schiller'in de değindiği oyun ile eylem arasındaki ilişkinin Huizinga'da kendisini nasıl gösterdiğine bakabilmek için *Homo Ludens*'deki şu cümlesinden yola çıkılabilir: "Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur oynamaktadır." (Huizinga, 2015, s. 17). Bağımsızlık, oyunun belki de en önemli faktörlerinden biridir; bu anlamda hem özerkliğe götürür hem de eylemi "anlamlandırır". Oyun olgusu, daha önce Schiller'den bahsederken değinildiği gibi, yaratıcı estetik eylem biçimlerinde önemli bir ifade şeklini oluşturur. Öte yandan Huizinga'ya göre oyun, "Gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak gözükmemektedir." (Huizinga, 2015, s. 27). Bu anlamda oyun, yine siyaset ve eylem ile kesişebilecek bir alan açmaktadır. Özellikle yaratıcı eylemlerdeki oyun unsuru, yeni bir toplumsal muhalefet aracı olarak incelenebilir. Örnek vermek gerekirse; 2000 yılında Prag'da, IMF ve Dünya Bankası Zirvesi'ne karşı eylemde bulunacak topluluk ve kuruluşların bir araya gelip kitlesel olarak yaptıkları eylemlerden bir katılımcı şöyle bahseder: "Convergence Center, eyleme her yönüyle hazırlığın yapıldığı bir mekândı. Örneğin Amerikalı bir müzisyen burada Samba eğitimi veriyordu ve dört günlük bir sürede olağanüstü bir orkestra oluşturdu. Samba Band isimli orkestra, Merkez'e gelen ve böyle bir faaliyeti orada haber alan çeşitli ülkelerden yüze yakın insanın katılımı ve günde bir-iki saat çalışmasıyla ortaya çıktı. Fabrikada bulunan değişik boylardaki bidonlar, bahçedeki ağaçların dalları, enstrüman olarak kullanıldı. Yüzlerce konserve kutusu içine küçük taşlar ve pet şişeler içine pirinç konarak ritim aletleri oluşturuldu." (Kaygısız, 2021). Açıkça görülebildiği gibi eylem içine oyun eklenmiş; yeni bir dil, bir muhalefet biçimi ortaya çıkarmıştır. Huizinga'nın tanımıyla oyun;

hayatın boşluklarını, başka bir deyişle "çatlaklarını" doldurmakta ve gündelik hayatı kesintiye uğratma yönündeki girişimlere katkıda bulunmaktadır. Kendi sözleri de bunu şöyle doğrular: "Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, "gündelik" hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılaşırız." (Huizinga, 2015, s. 20).

PEOPLE'S GLOBAL ACTION (HALKLARIN KÜRESEL EYLEMİ)

Bu noktada, bahsedilen yaratıcı estetik eylem biçimlerini kullanan People's Global Action'a (PGA-Halkların Küresel Eylemi) değinilebilir. 1998 ile 2001 yılları arasında kolektif eylemler açısından daha aktif olan PGA, bir organizasyon değil bir iletişim ve koordinasyon ağıdır. 1994'te NAFTA'nın (Kuzey Amerika Serbest Ticaret Anlaşması) gündeme gelip kabul edilmesi, dünyada neo-liberalizmin doruğu olarak kabul edilir. Bu gidişatı değiştirmek amacıyla Meksika'daki Zapatista Ulusal Kurtuluş Ordusu, Chiapas ormanlarında buluşmak üzere İnternet aracılığıyla bir çağrıda bulunur. Bu çağrıya, 40 farklı ülkeden 6000 katılımcı bizzat buluşmaya gelerek karşılık verir ve neo-liberalizme karşı kıtalararası bir ağ kurma kararı burada alınır. Kısa süre içinde, 70'ten fazla ülkeden temsilci bir araya gelip dünya çapında bu ağın temellerini atarlar.

PGA eylemlerinin ilki, 1998'de Cenevre'de Dünya Ticaret Örgütü'nün İkinci Bakanlar Zirvesi sırasında gerçekleşir. Bu eylemler, sadece Cenevre ile sınırlı kalmaz; beş kıtada birden 60 farklı gösteri ve oyun temaları içeren sokak partileri şeklinde gerçekleşerek sesini duyurmaya çalışır. Ancak Cenevre dışında gerçekleşen koordine eylemler arasında, Brezilya'da 40.000 evsiz ve topraksız eylemcinin başkente yürüyüşü, Hindistan'da 200.000 çiftçinin eylemleri gibi büyük çaptaki hareketler, medya tarafından yansıtılmadığı için küresel kitlenin ilgisini çekemez. Avrupa'ya temsilci göndermeye karar veren PGA ağının içindeki hak arayıcıları, 1999 yılında Avrupa Birliği ve G8 zirvelerinin olduğu Köln'e beş hafta boyunca 11 ülkeden 500'ü aşkın eylemcinin akın etmesinin kaynağıdır. Bunu takip eden senelerde, özellikle 1999'da Seattle ve 2000'deki Prag eylemlerinde, PGA'in ve benzeri organizasyonlarla sosyal sorumluluk kuruluşlarının içinde bulunduğu "karnavalesk" eylem şekli ve eylemcilerin yarattığı oyunlar (devasa kuklalar, üzerine BALLS to the IMF yazdıkları büyük bir topu elden ele geçirmek, kaplumbağa kostümleri giyerek hayvan haklarına dikkat çekmek vb.) gözlemlenmektedir. Oyun ve benzeri coşku ve sevinç veren, günlük hayatı kesintiye uğratan aktiviteler, bu organizasyon ağının içerisinde de kendini göstermiştir.

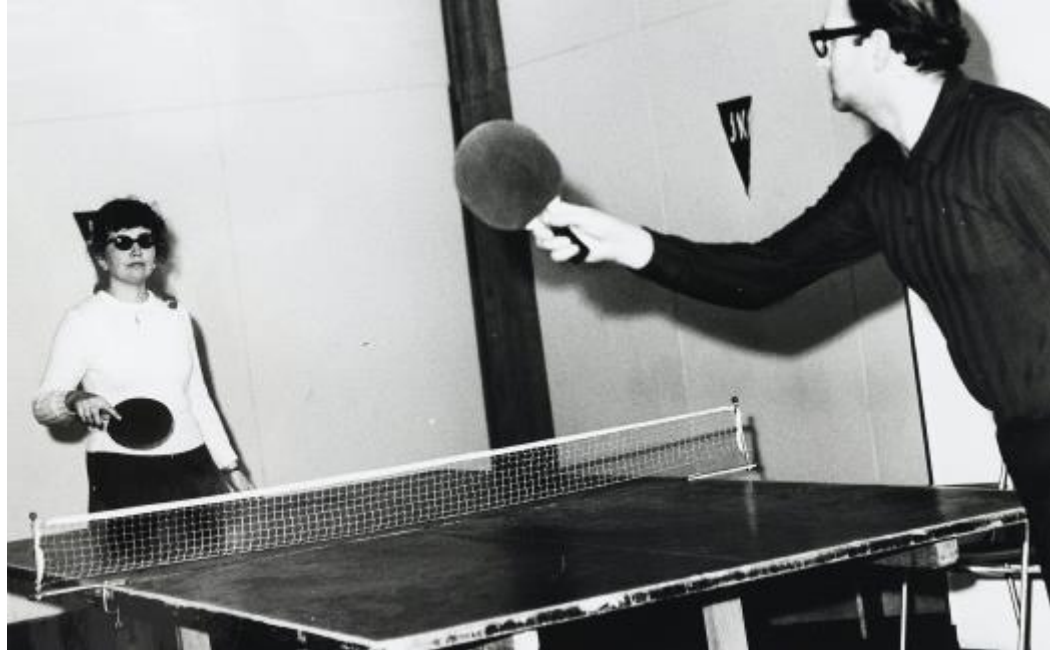
SANATTA OYUN ARACILIĞIYLA İNTERAKTİFLİK VE ELEŞTİRİ

Alman felsefeci Hans-Georg Gadamer (1900-2002), her eserin alımlayanlar, yani izleyiciler tarafından doldurulması gereken bir oyun

alanı bıraktığını söyler (Gadamer, 2005). Bu bağlamda, sanatı oyun ile iç içe geçirerek bir söylem ve muhalefet biçimi oluşturan ve bunu yaparken izleyiciyle interaktif bir ilişki kuran birçok sanat işi bulunmaktadır.

Örneğin, Slovakya doğumlu sanatçı Július Koller (1939-2007), pinpon ve tenis gibi iki oyuncunun oyunun kurallarına göre etkileşime girerek "adil oyun"u garanti altına aldığı sporların demokratikleştirici yönü ile ilgileniyordu (Tate, t.y.). 1970 yılında, Bratislava'da bulunan Galéria Mladých (Gallery of the Youth) sergi alanını bir spor kulübüne benzeterek bu alana bir tane pinpon masası, bir takım spor kulübü bayrakları ve oyunun çıplak ayakla oynanmasını belirten bir yazı yerleştirdi. Ziyaretçilerin hem kendisine hem de birbirlerine karşı oynamalarının teşvik edildiği *J.K. Ping-Pong Club* isimli bu sergi ile Koller, sanat ile sanat olmayanın arasındaki çizgiyi silikleştirerek aktif olarak katılımcı olunabilen bir alan yaratmayı hedeflemiştir (Fondazione de Segretto, 2023). Ziyaretçilerin katılımlarıyla aktif, sanatsal ve politik bir alan açan sanatçı; alandaki adil oyun kurallarına dair bir beyan ile 1968'de baskılanan politik liberalleşme hareketi olan Prag Baharı'na gönderme yaparak, bu baskıyı yapan muhafazakâr komünist konsolidasyonuna bir karşı duruş sergilemiş ve adil davranmaları gerektiğine dair politik bir çağrıda bulunmayı amaçlamıştır (Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, 2023).

Görsel 3. Július Koller, J. K. Ping-Pong Klubü
J.K. Ping-Pong Club (U.F.O.), *Actions Environment*, 1970, black-and-white image courtesy /Haklar: Galerie Martin Janda, Vienna; Fotoğraf/ photo: Milan Sirkovský; ©Július Koller Society
Kaynak:
<https://walkerart.org/calendar/2023/j-k-ping-pong-club>



Bu sergiden esinlenerek 2019 yılında Tayland'lı sanatçı Rirkrit Travanija (1961-); Kanada'daki Remai Modern müzesinde interaktif bir sergi deneyimi yaratarak sanat aracılığıyla insanların kültürlerarası bağlar

kurduğu "ütopik" alanlar yaratmayı amaçlamış ve *Tomorrow is the Question (Asıl Soru Yarın)* isimli sergisinde, Slovakyalı sanatçı Július Koller'in (1939-2007) *J.K. Ping-Pong Club* isimli sergi projesini yeniden etkinleştirerek katılımcıları serginin başlığı olan soruya oyun aracılığıyla yöneltmeyi hedeflemiştir (Remai Modern, 2019).

Görsel 4. Rirkrit Tiravanija, *Asıl Soru Yarın* Sergisi (*Tomorrow is the Question*, Remai Modern, Saskatoon) 2019.

Photo/Fotoğraf:
Blaine Campbell

Kaynak:
<https://remaimodern.org/whats-on/exhibitions-all/rirkrit-tiravanija/>



Türkiye’de Arter’in ev sahipliği yaptığı, Emre Baykal’ın küratörlüğünde 2022 yılında gerçekleştirilen, "çocukluk" ve "oyun" kavramlarının bir araya getirildiği *OyunBu* isimli grup sergisinde, oyunun özgürleştirici yanı ve kural tanımazlığı basın bülteninde şöyle ifade edilmiştir: "Sergi; oyunun özgürleştiriciliğini, gerçekliği askıya alıp yeniden kurgulayışındaki kural tanımazlığını, gündelik olanın dışına taşma ve tamamen kendine ait bir düzen ve anlam üretme şekillerini, sanat yapıtları ve bu yapıtların sunduğu deneyimler bağlamında araştırmayı hedefliyor." (Arter, 2022).

Bu sergide yer alan ve interaktiflik aracılığıyla etkileşime açık olan yapıtlar arasından, George Maciunas’ın (1931-1978) *Flux Pinpon* isimli sıra dışı pinpon masası ikiye bölünmüş; masanın bir tarafı delinmiş diğer tarafı da yine ortadan ikiye kırılmıştır. Aynı zamanda arada ağ yoktur. Benzer tahribatlar raketlere de yapılmış ve oyunun oynanması neredeyse imkânsız hâle getirilmiştir. Kuralların anlamının kalmadığı, oyunun sisteminin bozulduğu bu düzende, kazanmak mümkün olmayacağı için rekabet de ortadan kalkar. Böylece oyuncular yeni

kurallar icat etmek zorunda kalır ve kazanmak yerini eğlenmeye bırakır (Google Arts & Culture, 2024).

Görsel 5. George Maciunas *Flux Pinpon Arter Oyun* Bu Sergisi, 2022.

Haklar: Arter
Fotoğraf: Murat Germen

Kaynak:

<https://artsandculture.google.com/asset/flux-ping-pong-0001/EwFuAn8WJtL4AA>



Aynı sergiden bir başka yapıt olan Luchezar Boyadjiev'in (1957-) *Endspiel; or the Good, the Bad and the Lonely* (Endspiel; ya da İyi, Kötü ve Yalnız) isimli eseri, yine interaktif katılım yoluyla izleyiciyi verilen mesajın içeriğine oturtan bir tavır sergilemektedir. Toplumsal yapıların nasıl örgütlendiklerini, özel ve kamusal alanlar ile küresel etkenleri sorgulayan eserler üreten Boyadjiev, bir satranç tahtasının boyutunu uzatarak oyuncuları birbirinden uzaklaştırmaktadır. Bu yapıtla Boyadjiev, aynı zamanda bir satranç oyuncusu olan Marcel Duchamp'a ve onun oyun sonu stratejileri ve çalışmalarına odaklanan *L'Opposition et les cases conjuguées sont réconciliées* kitabına da atıfta bulunmaktadır. Oyunun karelerini ve yolunu genişleterek oyunun bitmesini imkânsızlaştıran Boyadjiev, "sanatta bir sondan bahsetmenin kolay olmadığını, her an oyuna katılanların yaratacağı yeni algılama biçimlerinin ve diğer oyun olanaklarının olacağını öne sürmektedir." (Arter, 2022).

Görsel 6. Luchezar Boyadjiev *Endspiel; or the Good, the Bad and the Lonely, Arter Oyun*Bu Sergisi, 2022. Haklar: Arter Fotoğraf: Orhan Cem Çetin

Kaynak:

<https://whitehotmagazine.com/articles/new-game-thisplay-at-arter/5431>



Oyun aracılığıyla interaktif katılımı üretimlerinin merkezine koyan bir başka sanatçı olan Londra doğumlu Yara El-Sherbini (1978-); sanatsal üretimleriyle izleyicileri siyasi savaş, sınır sorunları, ırkçılık gibi konuları düşünmeye sevk ederken sömürgeciliği ortadan kaldırmayı amaçlayan çalışmaların önemine dikkat çeker.

Bilinen ve popüler oyunları politik sanat yerleştirmelerine dönüştüren El-Sherbini; popüler bir çocuk oyunu olan *Operasyon'u* (*Operation*), *Brexit Operasyonu* (*Operation Brexit*) olarak değiştirmiş ve insan anatomisi yerine Avrupa Birliği haritası koyup bir cımbızla İngiltere'yi çıkarmaları için katılımcılara on saniye vermiştir (Grewal, 2022). Bunu yaparak bir siyasi kriz temasını ele almış ve katılımcıları, ülkelerin geleceği ile ilgili kararlar veren politikacılar hakkında eleştirel düşünmeye yönlendirmeyi hedeflemiştir.

Görsel 7. *Brexit Operasyonu* (*Operation Brexit*), Yara El-Shebini. Photo/Görsel: in Situ.

Kaynak:

<https://www.artshelp.com/political-games-political-thinking-yara-el-sherbinis-participatory-art-installations/>



İzleyiciyi interaktif bir katılım aracılığıyla bir araya getirip politik, kültürel ve/veya sosyal bir söylemi vurgulayan sanat yapıtlarına bir başka örnek olarak, Türkiye’de 2008 yılında kurularak çalışmalarına hâlen devam eden Ezilenlerin Tiyatrosu Merkezi aracılığıyla Tiyatro Boyalı Kuş bünyesi altında sergilenen tiyatro oyunları örnek gösterilebilir. Tiyatro Boyalı Kuş’un internet sayfasında, bu teknikler bütünü şöyle ifade edilir: “Ezilenlerin tiyatrosu; Brezilyalı tiyatro insanı Augusto Boal’ın geliştirdiği tiyatronun sosyal, toplumsal ve kültürel dönüşüm için bir araç olarak kullanıldığı katılımcı ve interaktif bir politik tiyatro tekniğidir.” (Tiyatro Boyalı Kuş, 2024).

Görsel 8. Ezilenlerin Tiyatrosu Tiyatro Boyalı Kuş

Kaynak:

<https://tiyatroyoyalik.us.blogspot.com/>



Feminizm, feminist tiyatro ve feminist teori üzerine çalışmalar yapan tiyatro insanı ve akademisyen Jale Karabekir’in kurucularından olduğu ve *Türkiye’de Kadınlarla Ezilenlerin Tiyatrosu: Feminist Bir Metodolojiye Doğru* adıyla 2015 yılında kitaplaştırdığı bu teori ve pratikler bütünü (Karabekir, 2015); izleyicilerin haksızlığa uğradığını düşündüğü karakterin yerine geçerek senaryoyu değiştirdikleri bir çeşit *role-playing game*, yani çok oyunculu rol üstlenme oyununu andırır. Bu tiyatro biçiminde izleyici yerinden kalkıp, mücadele eden ve ezilen karakterin yerine geçerek var olan durumu değiştirmeye çalışmaktadır. Forum Tiyatrosu yöntemini benimseyen bu tiyatro biçiminde amaç, tartışma açarak toplumsal bir probleme çözüm araştırmaktır.

Türkiye’de kültürlerarası bir problemi oyun yoluyla izleyiciye aktaran ve bunu yaparken çözüm de üreten bir başka örnek, sanatçı ve akademisyen Mine Ovacık’ın 2016’da açtığı *Oyuncak Bahane Esas Olan Oyun Oynamak* sergisidir. Sergi alanını Anadolu ve Eyüp oyuncaklarından esinlenerek tasarladığı ahşap oyuncakların izleyiciler tarafından oynanmasına olanak sağlayan bir oyun sahasına dönüştüren

Ovacık, oyuncak sektörü ve bilgisayar oyunları sebebiyle oyun oynamanın çocuklar için yaratıcı bir eylem olmaktan çıkmasını (Yaşar Üniversitesi, 2016) eleştirirken alternatif bir yöntem sunarak kapitalizm ile ilgili uluslararası bir sorunsalı mercek altına almıştır.

Görsel 9. Mine Ovacık
Oyuncak Bahane Esas Olan Oyun Oynamak
sergisi

Kaynak:

<https://haber.yasar.edu.tr/yasam/oyuncak-bahane-esas-olan-oyun-oyunmak.html>



SONUÇ

Sanatın dönüştürücü etkisi bağlamında, avangartların karşıt ve eleştirel duruşu; Birinci Dünya Savaşı sırasında Dada akımı ile kendisini gündelik hayat üzerinden stratejiler geliştiren, başkaldıran, kurulu düzeni değiştirmek için kışkırtan bir biçimde göstermiştir. Bu sanatçılar için tek kural, kuralsızlıktır (Antmen, 2013). Kendilerini özgürlükle, bağımsızlıkla ve bunların kesiştiği "oyun" kavramı üzerinden ifade ederler. Schiller, Huizinga ve Rancière gibi yazarlar, oyun kavramının gündelik hayat üzerinde kırılmalar, kopuşlar, çatlaklar yaratabildiğini; insanları rutinden, dolayısıyla sömürünün alanından uzaklaştırabildiği ölçüde siyasal da olabileceğini ortaya koymuşlardır. Bu anlamda oyun; politik, sosyal ve/veya kültürel eylemlerde sıkça kullanılan bir yaratıcı estetik sanat biçimi hâline de dönüşebilmekte, aynı zamanda günümüz sanatında interaktiflik aracılığıyla izleyiciyi merkeze alan bir eleştiri aracı olarak da kullanılabilir.

Oyun özgürleştirir ve her özgürleştirilen olgu gibi insanı bağımsızlaştırır, özerkleştirir. Bu anlamda ütopyaları da besler. Daha "iyi", daha "güzel" bir hayat düşüncesini mümkün kılar. Oyunun zorunluluk dışı ve irrasyonel hâli, eylem biçimlerine önemli bir alan açar. Oyunun eylem ile kesişen yanı kolektif bir estetik, bir haz duygusuna götürür. Bu da

oyunun güzel yanıdır. Çünkü Schiller'in de söylediği gibi, "özgür olan güzel olandır."

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Arter (2022). *Sergi: OyunBu*. 1 Mayıs 2023 tarihinde <https://www.arter.org.tr/sergi/oyunbu/306> adresinden edinilmiştir.
- Artun, A. (2004). *Baudelaire'de sanatın özerkleşmesi ve modernizm*. 1 Haziran 2023 tarihinde <http://www.aliartun.com/yazilar/ baudelairede-sanatin-ozerklesmesi-ve-modernizm/> adresinden edinilmiştir.
- Artun, A. (2003). *Kuramda avangardlar ve Bürger'in avangard kuramı*. 1 Haziran 2023 tarihinde <http://www.aliartun.com/yazilar/kuramda-avangardlar-ve-burgerin-avangard-kurami/> adresinden edinilmiştir.
- Antmen, A. (2013). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl Batı sanatında akımlar*. Sel Yayıncılık.
- Baudelaire, C. (2001). *Kötülük çiçekleri* (S. Maden, Çev.) Çekirdek Yayınları.
- E-skop. (2012). "Müstesna kadavra: Desen ve figürün bozulması". 20 Nisan 2024 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/mustesna-kadavra-desen-ve-figurun-bozulmasi/671> adresinden edinilmiştir.
- E-skop (2013). *Marcel Duchamp ile bir söyleşi* (N. Öрге, Çev.). 1 Temmuz 2023 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/marcel-duchamp-ile-bir-soylesi/1218> (Orijinal yayın tarihi 1971) adresinden edinilmiştir.
- E-skop (2015). *Sahte para* (A. Boren, Çev.). 9 Şubat 2024 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopdergi/sahte-para/2605> adresinden edinilmiştir.
- E-skop (2016). *Galeri dada*. 1 Haziran 2023 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-galeri-dada/2855> adresinden edinilmiştir.
- E-skop (2018). *Sanatın sınırları*. 9 Haziran 2023 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/sanatin-sinirlari/3787> adresinden edinilmiştir.
- E-Skop (2019). *Aldo van Eyck ve oyun alanı olarak kent* (O. Turan, Çev.). 7 Haziran 2023 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/aldo-van-eyck-ve-oyun-alani-olarak-kent/5014> (Orijinal Yayın tarihi 2013) adresinden edinilmiştir.
- Fondazione Sandretto Re Rebaudengo (2023). *Július Koller. J.K. Ping-Pong Club*. 1 Kasım 2023 tarihinde <https://fsrr.org/en/mostre/julius-koller-j-k-ping-pong-club/> adresinden edinilmiştir.

- Gadamer, H.G. (2005). *Güzelin güncelliği- Oyun, sembol ve festival olarak sanat* (F. Tepebaşılı, Çev.). Çizgi Kitabevi.
- Grewal, A. (2022). *Political art brought to your gameboards: Yara El Sherbini's participatory installations*. 1 Şubat 2024 tarihinde <https://www.artshelp.com/political-games-political-thinking-yara-el-sherbinis-participatory-art-installations/> adresinden edinilmiştir.
- Google Arts & Culture (t.y.). *Flux pinpon, George Maciunas*. <https://artsandculture.google.com/asset/flux-pinpon-0001/EwFuAn8WJtL4AA>
- Karabekir, J. (2015). *Türkiye'de kadınlarla ezilenlerin tiyatrosu: Feminist bir metodolojiye doğru*. Agora Kitaplığı.
- Kaygısız, İ. (2021). *Sermayenin küresel saldırısına karşı başkaldırı –Prag "çeşitlilik, birlik, direniş"*. 10 Ocak 2021 tarihinde <https://www.teorivepolitika.net/index.php/arsiv/item/737-sermayenin-kuresel-saldirisina-karsi-baskaldiri-prag-cesitlilik-birlik-direnis> adresinden edinilmiştir.
- Hopkins, D. (2006). *Dada ve gerçeküstücülük* (S.K. Angı, Çev.). Dost Kitabevi.
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Ayrıntı Yayınları.
- Lefebvre, H. (2013) *Gündelik hayatın eleştirisi II, gündelik hayat sosyolojisinin temelleri* (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.
- MoMa (2024). *Cadavre exquis, Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Man Ray*. https://www.moma.org/collection/works/35701?sov_referrer=art_term&art_term_slug=exquisite-corpse
- Remai Modern (2019). *Rirkrit Tiravanija: Tomorrow is the question*. 9 Aralık 2023 tarihinde <https://remainmodern.org/whats-on/exhibitions-all/rirkrit-tiravanija/> adresinden edinilmiştir.
- Schiller, F. (2001). *İnsanın estetik eğitimi üzerine bir dizi mektup* (G. Aytaç, Çev.). Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Tate (t.y.). *Július Koller. Universal physical-cultural operation (ping-pong)*. 9 Şubat 2024 tarihinde <https://www.tate.org.uk/art/artworks/koller-universal-physical-cultural-operation-ping-pong-t12440> adresinden edinilmiştir.
- Turan, E. Y. (2019). Schiller: Sanatın oyunda özgürlük olarak yansması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(2), 505-513.
- Yaşar Üniversitesi Haber Portalı (2016). *Oyuncak bahane, esas olan oyun oynamak*. 9 Şubat 2024 tarihinde <https://haber.yasar.edu.tr/yasam/oyuncak-bahane-esas-olan-oyun-oyunamak.html> adresinden edinilmiştir.

Derleme Makale

İşlevsellik, Sanat ve İletişim Entegrasyonu Olarak Tipografinin Dili

Sefa Ersan KAYA*

ORCID NO: 0000-0003-1754-3901

*Dr. Öğr. Üyesi, sefaersan.kaya@gop.edu.tr, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Turhal MYO, Tasarım Bölümü.

Öz

Bu çalışma, tipografinin yazı dili üzerindeki işlevselliğinden sanatsal olarak etkililiğine kadar bir dizi tasarım unsurunu ve araştırma konusunu kapsamaktadır. Araştırmada; tipografinin çağdaş roldeki, dijitalleşme ve çoklu iletişim platformlarına entegrasyonu ele alınmıştır. Tipografinin çoklu entegrasyonu ile grafik tasarım, yirmi birinci yüzyıldaki önemli değişikliklerinin ve dönüşümlerinin merkezine deneysel tipografiyi yerleştirmiştir. Görsel iletişim normları, biçimsel ve yapısal olarak önemli değişimler geçirmiştir. Dijitalleşme ile tipografinin gündemi genişleyerek iletişim tasarımının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bu kapsamda; tipografinin işlevsel analizi, marka kimliğindeki rolü, reklamcılıktaki etkisi, erişilebilirlik ve deneysel tipografi gibi çeşitli konulara odaklanmaktadır. Çalışmada; literatür taraması ve içerik-doküman analizi veri toplama tekniği ile tipografinin iletişim tasarımında ve görsel sanatlarda okunabilirlik, estetik ve marka kimliği oluşturma gibi işlevsel yönleri incelenerek tipografi konusundaki yeni yaklaşımlar ele alınmıştır. Bu bağlamda; tipografi, duyarlı tipografi ve duyarlı tipografiyi etkileyen tipografinin işlevsel analizi, dijital okuma ve tipografi, tipografi ve tüketici tepkisi, okunaklılık ve okunabilirlik, marka kimliğinde tipografi, çok modlu ortamlarda tipografi, erişilebilirlikte tipografi ve deneysel tipografi ve sanatsal ifade gibi konuları içeren birçok alt unsura ait referans noktaları araştırılmıştır. Araştırma, konu ilgili yapılan literatür taraması ile elde edilen verilerle sınırlıdır.

Anahtar Kelimeler: tipografi, deneysel tipografi, grafik tasarım, iletişim

Review Article

The Language of Typography as an Integration of Functionality, Art and Communication

Sefa Ersan KAYA*

ORCID NO: 0000-0003-1754-3901

*Assist. Prof., sefaersan.kaya@gop.edu.tr, Tokat Gaziosmanpaşa University, Turhal Vocational School, Dept. of Design.

Abstract

This study encompasses a diverse range of design elements and research topics, from the functional aspects of typography in written language to its artistic effectiveness. The research focuses on the contemporary role of typography and its integration into digitalisation and multiple communication platforms. With the multiple integration of typography, graphic design has placed experimental typography at the centre of its significant changes and transformations in the 21st century. Visual communication norms have undergone significant formal and structural changes. The advent of digitalisation has expanded the remit of typography to become an integral component of communication design. In this context, the functional analysis of typography encompasses a range of issues, including its role in brand identity, its impact in advertising, accessibility and experimental typography. This study examines the functional aspects of typography in communication design and visual arts, including legibility, aesthetics and brand identity creation. It also discusses new approaches to typography through a literature review and content-document analysis. In this context, the following elements were investigated: typography, responsive typography, and the sub-elements affecting responsive typography, including functional analysis of typography, digital reading and typography, typography and consumer response, legibility and readability, typography in brand identity, typography in multimodal environments, typography in accessibility, and experimental typography and artistic expression. The research is limited to the data obtained from the literature review on the subject.

Keywords: typography, experimental typography, graphic design, communication

1. GİRİŞ

Tipografi; yazı dilini okunaklı, okunabilir ve görsel olarak ilgi çekici hâle getirmek için yazı düzenleme sanatı ve tekniği olarak ifade edilebilir. Tipografinin iletişim ve tasarımdaki rolü son yıllarda önemli ölçüde değişmiştir. Yazılı kelimelerin anlamsal ve estetik yönlerine katkıda bulunan tipografi, artık dijital ve görsel-işitsel ortamlarında kendine çok daha fazla yer bulmuştur. Tipografi; grafik tasarım, reklamcılık, sanat ve edebiyat dâhil olmak üzere çeşitli alanlarda önemli bir iletişim unsuru durumundadır. Tipografinin çok yönlü işlevsel yapısı, tipografide yaratıcılık kavramını önemli bir konu hâline getirmiştir. Bu sayede, yazı tiplerinin temel kullanımının ötesine geçerek benzersiz ve etkili tasarımlar oluşturmak için yazı tipini manipüle etmenin ve düzenlemenin yenilikçi yollarını araştıran deneysel tipografi kavramı üzerine çalışmalar gündeme gelmiştir (Kim, 2015).

Dijitalleşmedeki dinamiklik, deneysel tipografiyi iletişim tasarımının ayrılmaz bir parçası hâline getirmiştir. Tipografinin tüm alanlara entegrasyonundaki bu çevreleme özelliği, duyarlı tasarım stratejileri ve tekniklerini gündeme getirmiştir. Bu stratejiler, etkili iletişime katkıda bulunarak farklı perspektiflerden ele alınabilecek bir bakış sunmaktadır.

Tipografinin işlevsel yönleri, onun işlevsel analizini önemli bir araştırma ve deneyim alanı olarak öne çıkarmıştır. Görsel iletişimin geçişkenliği ve etkililiği duyarlı tasarımın çok yönlü araştırmasını gerektirmektedir. Bu araştırma alanları, tipografinin kullanıcılarda duygusal tepkiler uyandırabildiği sanat ve reklamcılık alanlarıyla ilgili bir dizi tasarım ve iletişim parametrelerini kapsamaktadır. Çağdaş grafik tasarımının iki önemli kavramı olarak görülen yaratıcı ve duyarlı tipografi kavramları, farklı yaklaşımları ortak iletişim deneyimleriyle sunmak için kullanılmaktadır. Etkili iletişim ve kullanıcı katılımı sağlamak için tipografiyi anlamak ve optimize etmek çeşitli alanlarda önemli görülebilmektedir.

Tipografide benzersiz görsel tasarımlar oluşturmak için farklı tekniklerin kullanımıyla tipografide deneysel yaklaşım artmıştır. Deneysel tipografi, geleneksel tipografinin sınırlarını zorlama ve görsel olarak çarpıcı ve düşündürücü tasarımlar yaratma becerisi nedeniyle duyarlı tasarımın araştırma alanlarıyla bitlikte sanat alanında da dikkat çekmektedir. Bu bağlamda tipografi, sanat niteliğiyle dijital ve görsel-işitsel ortamlarda yeni boyutlar ve kullanım olanakları kazanmıştır. Dijital tipografinin sunduğu dinamizm ve etkileşim, yenilikçi görsel ifade biçimlerine ve

yazılı kelimenin keşfine olanak sağlayan yeni tasarım ve araştırma alanları oluşturmuştur.

2. YÖNTEM

Bu araştırmada, bilimsel araştırma yöntemi olarak nitel araştırma yöntemlerinden içerik-doküman analizi veri toplama tekniği kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemiyle konuyla ilgili örüntüler ve temaların belirlenebilmesi için verilerin kategorize edilmesi ve düzenlenmesi sağlanmıştır. Bu yaklaşım, araştırmacıların farklı ontolojik ve epistemolojik perspektifleri bir araya getirmesine olanak tanıyarak verilerin kapsamlı bir şekilde analiz edilmesini sağlamaktadır. (Smith & Firth, 2011, s. 52). Çalışma ile ilgili güncel araştırma ve çalışma başlıkları belirlenerek literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Yapılan bu çalışmada, "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur.

3. TİPOGRAFİ

Dijital çağın yeni bir meydan okumasıyla karşı karşıya kalan tipografi, grafik tasarımda farklı bir role sahiptir ve artık "tipografi" 'soyut bir sanat' olarak değil; kendi başına bir iletişim aracı olarak görülmektedir (van Leeuwen, 2006).

Teknolojik, kültürel, ekonomik ve bilimsel açıdan önemli gelişmelerin yaşandığı bu çağda, kullanıcı deneyiminin kesintisiz yaşandığı mobilleşme ve uyumlu içerik paradigmasında tipografi üzerine çalışmaların olduğu görülebilmektedir. Tipografi, geleneksel olarak metinleri düzenlemede ve basılı veya dijital iletişimde kullanılan bir sanat ve bilim olarak görülüyordu. Ancak yirmi birinci yüzyılın ilerleyen dönemlerinde, tipografi artık durağan bir halde değil; dinamik, etkileşimli ve çok boyutlu bir hâldedir. Bu değişim, dijital platformların artması ve kullanıcı deneyiminin daha kişiselleşmiş ve etkileşimli hâle gelmesiyle büyük ölçüde tetiklenmiştir. Mobil uygulamalar, web siteleri ve diğer dijital iletişim araçları; metinleri sadece okunur içeriklerden ziyade görsel hikâyelerin ve deneyimlerin bir parçası olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda tipografi; renk, animasyon, interaktivite ve diğer tasarım öğeleri ile bütünleşerek daha zengin ve etkileşimli deneyimlerin sunulduğu bir tasarım alanına dönüşmüştür.

Tipografinin bir iletişim aracı ve görsel sanatlarda karmaşık mesajları ifade etmek için önemli bir araç olduğu bilinmektedir. Deneyim alanının artmasıyla tipografik tasarım süreci, öznel duyguların yanında nesnel pratiklerin de önemli olduğu bir süreci kapsayabilmektedir. Bu özellik,

tipografiye farklı alanlarda kullanılabilen evrensel bir dil özelliği kazandırmıştır.

Bu çerçevede tipografi; pazarlama, eğitim, öğrenme, sanat vb. mikrotipografiden makrotipografiye kadar çeşitli alanlara entegrasyon sağlayabilen işlevsel bir iletişim etkinliğidir. Genel olarak tipografi, sadece harflerin düzenlenmesinin ötesine geçen güçlü görsel bir dildir. İletişimdeki rolü çok boyutludur ve boyutlar, araştırma kapsamında başlıklar hâlinde ele alınmıştır.

4. DUYARLI TİPOGRAFİ

Mobil cihazların ve duyarlı tasarımın giderek yaygınlaşmasıyla birlikte tipografinin farklı ekran boyutlarına, çözünürlüklere ve kullanıcı etkileşimlerine uyum sağlaması ve yanıt vermesi gerekmektedir. Tipografinin çeşitli cihazlar ve platformlar arasında okunabilirliği dinamik olarak nasıl ayarlayabileceği ve optimize edebileceği üzerine yapılan araştırmalar değerli olacaktır. Bu hususta önemli etkenler; Dijital Okuma ve Tipografi, Tipografi ve Tüketici Tepkisi, Okunaklılık ve Okunabilirlik, Marka Kimliğinde Tipografi, Çok Modlu Ortamlarda Tipografi, Erişilebilirlikte Tipografi, Deneysel Tipografi ve Sanatsal İfade şeklinde sıralanabilir.

4.1. Dijital Okuma ve Tipografi

Tipografi temelde, dili görünür kılan rafine bir zanaatin sonucudur. Çeşitli ortamlar aracılığıyla farklı içerik türleri için yazı tipleri, punto boyutları, satır uzunlukları, satır başı, izleme, karakter aralığı, kenar boşluğu, resim düzenleme ve renk seçimini içermektedir. Fakat günümüzde tipografi, artık dili sadece görünür kılan bir iletişim unsuru değil; melez bir iletişim aracı olarak grafik ve görsel iletişim tasarımının önemli bir parçasıdır. Tipografi, sadece sözcüklerin ve resimlerin yerleştirilmesi ve kompozisyonu değildir, aynı zamanda içeriğin okunabilirliği ve etkililiğinde de rol oynar; genellikle bir metnin bütününe tonunu ve sesini belirlemek için kullanılırken okuyucuların içeriği algılama biçimini etkileyebilir (Cui vd., 2023). Dijital dönüşümle birlikte tipografi sosyal bir boyut da kazanmıştır. Okuma alanlarının dijitalleşmesiyle birlikte materyallere erişim olanağı artmıştır. Örneğin Çin Sesli Video ve Dijital Yayıncılık Derneği'nin "2020 Çin Dijital Okuma Raporu"na göre, Aralık 2020 itibariyle Çin'in dijital okuma endüstrisinin ölçeği 2020'de 35,15 milyar yuana, dijital okuma kullanıcılarının sayısı ise 494 milyona ulaşmış. Kişi başına düşen e-kitap okuma hacmi 9,1; kişi başına düşen sesli kitap okuma hacmi ise 6,3. Aynı zamanda, kişi başına düşen kâğıt kitap okuma sayısı 6,2 ile 2019 yılına göre 2,6 daha azalmıştır. Kullanıcıların ortalama tek e-kitap okuma süresi 79,3

dakikadır (Cui vd., 2023). Kolaylık, aciliyet, etkileşim ve duyarlı tasarım unsurları her geçen gün bu kullanıcı deneyimlerini arttırmakta ve çeşitlilik zorunluluğunu gerektirmektedir. Artık mobil cihazlar aracılığıyla tipografi tasarımının önemi, çok daha önemli bir konu haline gelmiştir. Bu durum, mobil cihazlarda tipografinin nasıl görüntülediği ve biçimlendirildiğiyle ilgilidir. Mobil cihazlarda tipografi tasarımının iki prensibi vardır. Birincisi, ızgara sistemidir. Izgara sistemi, içeriği tutarlı ve tahmin edilebilir bir şekilde düzenlemek için kullanılan bir düzen yapısıdır. İkinci prensip ise yazı tipidir. Dijital okuma için yazı tipi, gövde metni için etkileyici veya dekoratif yazı tiplerinden kaçınır. Mobil cihazlarda genellikle Sans-Serif yazı tipleri kullanılır. Örneğin Andorid için varsayılan yazı tipi, 2011 yılında yayınlanan 4.0'dan bu yana Roboto'dur. Apple Inc. tarafından kullanım için tasarlanmış SF Pro, SF Com-pact, SF Arabic, SF Pro Rounded ve SF Mono'da çeşitli varyantları içeren bir Sans-Serif ailesidir; Boyut ve Liderlik; Renk; Resimler ve Videolar; Simgeler olarak ifade edilebilir. Apple'ın insan arayüzü tipografi yönerge şablonu boyut ve liderlik için sistem fontunun düzenlemesine örnek olarak verilebilir (Tablo 1).

Tablo 1. Apple İnsan Arayüzü Yönergesi IOS, IpadOS Dinamik Tüm Boyutları.
Kaynak:
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/typography-2024>

Stil	Ağırlık	Boyut (puan)	Lider (Puan)
Büyük Başlık	Regular	31	38
Başlık 1	Regular	25	31
Başlık 2	Regular	19	24
Başlık 3	Regular	17	22
Başlık	Semibold	14	19
Vücut	Regular	14	19
Çağırma	Regular	13	18
Alt Başlık	Regular	12	16
Dipnot	Regular	12	16
Başlık 1	Regular	11	13
Başlık 2	Regular	11	13

Dijitalleşen dünyada, tipografi tasarımının önemi giderek artmaktadır ve kullanıcıların deneyimlerini şekillendirmek için önemli bir araç hâline gelmektedir.

4.2. Tipografi ve Tüketici Tepkisi

Reklamcılık gibi kelime odaklı medyada, tipografi önemli ve zorunlu bir unsur olarak kabul edilmektedir. Rowe (1982), bu unsurun bir mesajın analogik kodunun bir parçası olduğuna inanmaktadır. Watzlawick, Beavin ve Jackson'a (1967) göre analogik kod; genellikle kelimelerle temsil edilen ve mesajın anlamını ileten dijital kodun aksine, genellikle ikonik ve/veya indekseldir (Hussain & Ferdous, 2014; Nedeljković vd., 2014). Sözlü mesaj içeriğinin konuşmacının tonuyla yükseltilmesine benzer

şekilde, yazılı mesaj içeriğinin de yazı karakteri seçimiyle vurgulanabileceği örnek verilebilir. Çoğu akademisyen ve uygulayıcı, yazı karakterlerinin görsel iletişimde kullanılma şeklinin duyguları uyandırabileceği ve fikir oluşturabileceği konusunda hemfikirdirler. Ancak bu durum şu soruyu gündeme getirmektedir. Bir yazı karakterinden gerçekten de "duygusal bir yazı karakteri" olarak bahsedebilir miyiz? Bu amaçla Henderson ve arkadaşlarının (2004) yaptığı çalışma sonucunda; yazı tiplerine insan benzeri özellikler atfederek, onların daha derin anlamlarını ve karakterlerini ortaya koyan yazı tiplerinin basit bir mesaj aracından çok daha fazlasını temsil ettiği ortaya koyulmuştur. Helvetica'nın belirli bir konvansiyonu iletmek için "iyi tasarım" açısından tercih edilebilir bir unsur olup olmadığını belirlemek için Helvetica ile bir deney yapılmıştır. Bu deney sonucunda tipografinin tüketicilerin algısı üzerinde önemli bir etkisi olduğu belirlenmiştir. Childers & Jass (2002, s. 99), bu bulguları göz önünde bulundurarak yazı karakterlerini anlam aktaran bağımsız bir reklam ögesi olarak kavramsallaştırmamız gerektiğini, zira yazı karakterlerinin algılanmasının ve tüketicinin belleğinde yer etmesinin daha kolay olduğunu ileri sürmektedir. Örneğin, reklam ortasında bir yazı karakterini incelersek, iletişimsel gücünü ve çağrışımsal anlamını test edebiliriz.

Bu yönde tipografi açısından iki tür anlamdan bahsedilebilir: Estetik anlam ve çağrışım yoluyla yüklenen anlam (Nedeljković vd., 2014, s. 51). Son yıllarda, Helvetica yazı karakterinin genç nesilleri hedefleyen bir grup ürün için popüler bir seçim hâline geldiği fark edilmektedir. Özellikle, bu yazı karakterinin moda endüstrisinde marka logosu ve basılı reklamlar için tekrar tekrar kullanıldığını görebiliriz. Nedeljković ve arkadaşları (2014) marka imajı oluşturmada Helvetica'nın etkisini araştırmışlardır. Helvetica'nın reklam tasarımında, marka logosunda ve reklamda kullanılmasının tüketicilerin tepkileri üzerinde herhangi bir etkisi olup olmadığını belirlemek amacıyla altmış denekle bir anket gerçekleştirilmiştir. Korelasyon, Helvetica içeren reklamlar ve içermeyen reklamlar kategorisi için ayrı ayrı belirlenmiştir. Zevk, uyarılma ve baskınlık sonuçları tüm reklamlar için ayrı ayrı incelendiğinde, deneklerin Helvetica'lı ve Helvetica'sız reklamları farklı şekilde değerlendirdikleri görülmüştür. En yüksek farklılıklar hazda, ardından baskınlıkta ve en son olarak da uyarılmada gözlemlenmiştir. Değerlendirme sonucunda MANCOVA analizinin sonuçları, Helvetica'nın varlığının reklam ve marka tercihi üzerinde gerçek bir etkiye sahip olduğunu gösterirken, cinsiyet ve eski tipografi bilgisinin herhangi bir etkisi olmadığı ortaya çıkmıştır. Bu durum, tipografinin tüketici üzerindeki etkisini ortaya

koyabilmektedir. Bu hususta, yazı tiplerinin gençlerle ve modern dünyayla iletişimde kalabilmesi için yapısal ayırt edici özellikler kazanması gerektiğinin önemli olduğu ifade edilebilir.

4.3. Tipografi ve Tüketici Tepkisi

Ekran veya basılı ürün deneyimimizde, deneyim süresi uzun olabilirken etkileşim kurma süresi çeşitli argümanlara göre çok kısa olabilmektedir. Yazı tipi, renk, kontrast, boyut ve düzen gibi temel seçimler; basit bir arayüzde bile son derece karmaşık bir "tasarım alanını" tanımlar. Tasarımcılar; "olumlu" bütünsel bir kullanıcı deneyimi gibi belirsiz bir hedefle, işlevsel olarak sınırsız seçenek ve kombinasyonlarla karşı karşıyadır. Okunaklılık üzerine yapılan önceki araştırmalar, harf boyutu, uzamsal frekans, polarite ve Serif ve Sans Serif gibi açıkça farklı yazı stilleri arasındaki karşılaştırmalar; harf büyüklüğünün hız ve doğruluk üzerindeki etkisini incelemiş olsa da bu çalışmaların çoğu okunaklılığı uzun formlu okuma bağlamında incelenmiştir. Tipografi üzerinde yapılan araştırmalar dijital ekranlardaki okunaklılığı da kapsayacak şekilde gelişirken, birçok modern teknolojinin gerçek anlamda "bakışa dayalı" karakteristiğini inceleyen araştırmalara da rastlanmaktadır (Sawyer vd., 2020). Sawyer ve arkadaşları (2020), 35 ile 75 yaşları arasında toplam 73 kişinin (35 kadın) dâhil edildiği sekiz popüler Sans-Serif yazı karakteri arasındaki bir bakışta okunabilirlik farklarını gösteren yeni veriler sunan deneysel bir çalışma gerçekleştirmiştir (Tablo 2). Bu araştırma, yaşa göre sekiz yazı tipi seçeneğinin kalibre edilmiş okunabilirlik eşikleri üzerindeki etkisine odaklanmıştır. Araştırma sonucu aşağıdaki tabloda gösterildiği gibidir.

Tablo 2. Ortalama okunabilirlik eşiklerine göre yazı karakteri. Düşük sayılar daha iyi okunabilirliği göstermektedir
Kaynak: Sawyer vd., 2020

Yazı Karakteri	Ortalama	SD (Serbestlik Değeri)
Frutiger	105.45	57.74
Meta	108.56	50.00
Speak	109.47	64.43
Avenir	109.59	44.24
Univers	110.96	55.01
Din	117.47	62.50
Eurostile	122.95	53.39
Gill Sans	126.30	54.69

Yapılan çalışmalar, okunaklılık ve okunabilirliğin önemine vurgu yapmaktadır. Çünkü akıllı teknolojilerin sürekli gelişmesi ile ekranların sürekli yapısal veya yazılımsal olarak değişmesi sonucu, artık "göz ucuyla okuma" olarak ifade edilen bir okuma türü ön plana çıkmıştır. Bu

nedenle farklı göz grupları (kuşak farklılıkları) göz önünde bulundurulurken okunabilirliği optimize etmeye yönelik çalışmalar önemli görülebilmektedir. Roboto örneğinde verildiği gibi okunabilirlik ve okunaklılık, bir yazı karakteri için önemli ayırt edici bir araştırma konusu iken; farklı yüzeylerde reklam veya ticari bir ürün olarak kullanılabilen tipografi de anlamsal olarak benzer tasarım problemlerini içermektedir. Bu anlamda yapılan çalışmalar, tipografinin evrimsel değişimine bilimsel çerçevede yeni alanlar eklenmesinin önünü açarak kullanım alanı ve kullanıcılarının artmasına neden olabilmektedir.

4.4. Marka Kimliğinde Tipografi

Marka kimliğinde tipografi; markanın kişiliği, karakteri ve mesajını ifade eden önemli bir tasarım unsurudur. Tipografinin marka kimliğinde ifade ettiği önemli bazı noktalar; tutarlılık ve tanımlanabilirlik, marka kişiliği, duygu ve ifade, hikâye anlatımı, farklılaşma, kültürel ve coğrafi anlayış şeklinde sıralanabilir. Marka kimliği, kuruluşların kendilerini rakiplerinden farklılaştırmak için kullandıkları isimlere, tasarımlara, sembollere veya bunların kombinasyonlarına uygulanan bir terimdir (Mullin vd., 2000).

Araştırmalar, reklam içeriğinde kullanılan tipografinin, okunabilirliği ve akılda kalıcılığının yanı sıra tüketicilerin algılarını da etkilediğini göstermektedir (Henderson vd., 2004). Henderson ve arkadaşları (2004), tüketicilerin tepkilerini etkileyecek bir yazı tipi seçimi için bir dizi kılavuz belirlemiştir. Yazı tipleri dört grupta sınıflandırılmıştır: Hoşa giden (hoşa gitmeyen), ilgi çekici (sıkıcı), güven verici (tedirgin edici) ve belirgin (ince). Hoşa giden (hoşa gitmeyen), sıcak ve çekicidir. İlgi çekici (sıkıcı), ilginç ve duygusaldır. Güven verici (tedirgin edici) sakin, resmi, dürüst ve tanıdıktır. Belirgin (ince), narin bir yazı tipinin aksine güç ve erkeksilik ifade eder. Bu dört tip yanıt, altı yazı tipi tasarım özelliği kullanılarak değerlendirilmektedir: Detaylılık, uyum, doğallık, süsleme, ağırlık ve sıkıştırılmışlık (Henderson vd., 2004). Özenlilik; süslü, ayırt edici, anlamlı ve derinliği olan bir yazı tipi ile aktarılır ancak aynı zamanda okunması zor ve nadirdir ve özel amaçlar için kullanılır. Uyum; denge, pürüzsüzlük, simetri ve tekdüzelik gösterir. Doğallık; aktif, kavisli, organik ve eğimli bir yazı tipi olarak karşımıza çıkar. Doğal yazı tipleri; serifler, yükselticiler ve alçaltıcılar içeren "flourish" gibi çeşitli yazı karakterleri aracılığıyla aktarılabilir (Wheeler, 2006).

Henderson ve arkadaşları (2004); doğal, daha az ayrıntılı, uyumlu ve süslemeli yazı tiplerinin hoşa giden tepkiler ortaya çıkardığını öne sürmüşlerdir. İlgi çekici tepkiler doğal, özenli, daha az uyumlu, sıkıştırılmış ve süslemeli yazı tipleri tarafından yaratılır; güven verici

tepkiler uyumlu, daha az özenli ve süslemeli yazı tipleri tarafından ortaya çıkarılır; öne çıkan yazı tipleri daha az doğal, ağır, daha az süslemeli ve uyumludur. Yapılan araştırmalar sonucunda, marka kimliği oluşturmada yazı tipi seçiminin tüketicilerde istenen tepkilerin oluşturulması açısından önemli olduğu söylenebilir. Bu sayede, tipografinin kendisinin, tek başına kurumsal iletişim hedeflerine ulaşabilen bir pazarlama iletişimi aracı olduğu ifade edilebilir.

Ayrıca marka kimliği oluşturmada en önemli etkenlerden birinin logolar olduğunu, logoların değişmezlik elementinin de tipografiler olduğunu söyleyebiliriz. Pazarların artan rekabet gücü ile marka logoları her zamankinden daha fazla önem kazanmıştır. Marka logoları hem maddi hem de maddi olmayan varlıkları temsil eder, bu nedenle en önemli unsurlardan biridir. Bir işletmenin sahip olduğu güçlü iletişim unsurları, kitlelerin sahip olduğu konumlandırma ve kimlik profillerinin oluşturulmasında kritik öneme sahiptir. Burada da belirlenmesi gereken yeni yöntem ve kavramlar ortaya çıkmaktadır.

1995'te Wolff Olins ve 1997'de Per Morellerup tarafından markalar için son derece önemli olan "görsel kimlik sistemi (Visual Identity System-VIS)" kavramı tanıtılmıştır. Burada tipografi önemli bir unsur olarak konumlanmıştır (Lelis, 2020). Bu yeni kavramlar, hem teknolojinin hem de görsel iletişim sürecinin bir parçasıdır.

Sürecin değişmez parçası olan teknoloji, zaman temelli (kinetik) tipografinin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Bellantoni, 2000; Hillner, 2009). Zaman temelli tipografi; hareket eden veya değişen, sürekli hareket hâlinde görünen bir türü temsil etmektedir. Tipografinin zaman içindeki yolcuğu, tasarım eğitmeni Ellen Lupton'un şu sözünü gündeme getirmektedir: "Tipografi çok amaçlı bir araçtır". Martim Lorenz'in ifadesiyle, "Tipografi, tek bir harf mimarisinden bir harfin kompozisyonuna kadar uzanabilir." (Lelis, 2020). Carnegie Mellon Üniversitesi İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Tasarım Okulu'ndaki araştırmacılar, kinetik tipografinin ilk kullanımını Alfred Hitchcock'un 1959 yapımı *North by Northwest* filmine dayandırmaktadır. Açılış jeneriğinde yazı, hareketli bir biçimde kullanılmıştır. Bir yıl sonra bu efekt, *Psycho* filminde tekrar kullanılmıştır. Filmlerdeki yazı efektleri, dijital hareketli arayüzlerde kullanılan Fade ve Slide gibi hareketli yazı "plugin"lerine örnek verilebilir. Araştırmacılar, "bu çalışmanın kısmen, açılış jeneriğinin sadece jenerik bilgilerini aktarmak yerine, bir ruh hâli oluşturarak filmin sahnesini belirleme arzusundan kaynaklandığını" belirtmiştir (Stanić Loknar, vd., 2020). Hareketin tasarlanmasındaki etki aynı zamanda rezonansın da bir parçası hâlinindedir. Bu araştırmalar ve

elde edilen bulgular dijital teknolojilerin, tipografiyi dördüncü bir boyuta taşıdığını göstermektedir: Zaman boyutu. Dinamik tipografi olarak bilinen, mesajın zamana bağlı olarak, genellikle ses kullanılarak iletildiği tipografi ve animasyon teknikleri, multimedya içerikleri olarak faaliyet göstermektedir (Ho, 2013). Bu yapısal reform; zamanın değişken bir unsur olarak kullanılmasıyla, hikâye anlatma olanaklarının katlanarak arttığı hareketli posterlerin çoğalmasını sağlamıştır. Kinetik tipografi artık bir trend olarak kabul edilebilmektedir.

Günümüzün dijital dünyasında, statik bir ekrana bağlı kalmak yeterli değildir. Çünkü, izleyicinin dikkatini çeken şey dinamizmdir. Kinetik tipografi, bağlama bağlı kalarak sınırsız ifade olanakları sunabilmektedir. Kinetik tipografi üç ana unsurdan oluşur: Alan, yazı ve zaman (Woolman & Bellantoni, 2000). Bu üç öge, tipografiyi şekillendirmede özel bir role sahiptir.

Alan, kinetik tipografi tasarımının temelini oluşturan ve çalışmanın işlevsel yönüyle yakından ilişkili olan bir tekniktir. Alan boyutunda yapı ve çerçeve olmak üzere iki ana nokta vardır. Yapı açısından, nesnelerin noktalar ve çizgiler şeklinde iki boyutlu olarak konumlandırılmasının yanı sıra düzlemler, hacimler ve perspektifler şeklinde üç boyutlu olarak konumlandırılmasını da içerir. İkinci nokta olan çerçevenin, aktif bir ekran düzlemi veya hareketli nesnelere görüntüleyen bir arka plan olduğu söylenebilir (Luthfiasari & Fadillah, 2023).

Yazı, kinetik bir tipografi çalışması tasarlarken; harfler, ana görsel nesnedir. Sadece yazı tipi seçimi açısından değil, anlam ve hareket potansiyeli açısından keşfedilmesi de dâhil olmak üzere dikkate alınması gereken birkaç nokta vardır. Kinetik tipografide harflerin görsel görünümünün anlamı, yorumlama ve tonlama olmak üzere iki tür içerir. Bu nedenle, harflerin biçimi ve hareketin mesajı düz anlamsal ya da yan anlamsal olarak yorumlanabilir.

Zaman, kinetik tipografide "kinetik" ve "sekans" olarak ikiye ayrılır. Ayrıca, kinetik tipografi tasarımında zaman boyutunun ikinci unsuru ise dizilimdir. Dizilim, kinetik tipografinin çalışmasında bilgi aktarımının bir sistemi ya da konuşma biçimi (anlatım) olarak söylenebilir. Sekans öğelerinin en önemli özelliklerinden ikisi, görseller ve müzik arasında bir bütünleşme yaratabilen ritim ve tempodur. Görsel unsurların ritim ve tempusu ile ses arasındaki ilişki aşağıdaki gibi sınıflandırılabilir:

- Paralel: Görsel öğelerin ritmi ve tempusu sesle eşleşecek şekilde zamanlanır.

- Düzensiz: Görsel öğelerin ritmi ve temposu tutarsızken, ses düzenli ve sabittir.
- Kontrpuan: Düzensizin tam tersi, görsel öğeler yavaş bir şekilde düzenlenirken ses hızlı bir tempoya sahiptir (Luthfiasari & Fadillah, 2023).

Marka kimliğinde tipografinin etkisi, belirtildiği gibi tipografinin farklı kombinasyonlarıyla yaratıcılık ve nitelik kazanabilmektedir. Marka oluşturma süreci bir üründen bir şehre veya ülkeye kadar birçok farklı iletişim formatlarına ihtiyaç duyabilmektedir. Bunlara, ülkelerin global etkinliklerde ülke veya şehir tanıtımı için yaptıkları tipografik logo tasarımları örnek olarak verilebilir. Ulus markalaşması ve özellikle ulusal amblemler veya logolar, küreselleşen dünyada bir pazarlama ve reklam stratejisi olarak kullanılmaktadır. Bir ulusun görsel amblemi, ulusun kendini temsil etmek istediği değerlerin tonunu belirleyebilmektedir. Nigel Morgan ve arkadaşları, ulus markalaşmasının küreselleşmeye bir yanıt olduğunu, yatırım ve turizmi çekmek için istikrarın bir tasvirini temsil etmek üzere bir ulusun mirası ve kültüründeki gelişmeleri içerdiğini ifade etmiştir (Morgan vd., 2004). Amblem ve logoların en önemli unsurlarından birinin tipografi olduğu bilinmektedir. Çağdaş toplumlar, temel işleyişleri için görsel bilgiye bağımlıdır. Ulusal ve kültürel logolar ("logotype"ler), bir ulusun kültürü ve ulusal özellikleri hakkında görsel bilgi alışverişinde bulunmak üzere titizlikle seçilmiş değerlerini temsil etmektedir. Katar'ın ulusal marka imajı yaratmak için yaptığı çalışmalar bunun en somut örneğidir. Katar, Arap dünyası ve Arap yazısının kendine özgü yaratıcı ve teknik uygulamalarının kullanıldığı kaligrafik mirasa bağlı, stilistik açıdan ilerici ve süreçleri dengeleme girişiminde tasarımlar ortaya koymaya çalışmıştır. Virginia Commonwealth Üniversitesi'nin Katar Franchise bölümü olan Centre For Research tarafından tasarlanan Katar Ulusal Vizyon Logosu (QNV 2030) incelendiğinde, geleneksel Katar kültürünün stilistik niteliklerine ve çağdaştırılmış versiyonda çeşitli alanlara atıf yapan modüler bir tasarım olduğu görülmektedir. 2003 yılında Lübnanlı grafik tasarımcı Tarek Atrissi tarafından hazırlanan Katar Ulusal Logosu, bir diğer örnek olarak verilebilir. Kültürel bir stille tasarlanan logonun, zarafet ve incelik vurgusu hat sanatı ile sağlanmıştır. Böylelikle geleneksel bir kültüre ait logotype'ler değer kazanmakta ve hem ulusu hem de bölgenin gelecek vizyonunu öne çıkarabilmektedir. Bu çalışmalar, modernleşme girişiminin cazibesini korumak için kasıtlı bir girişimdir. Logoda kullanılan kaligrafik tarz, 1500'lü yıllarda Osmanlı İmparatorluğu'ndaki Sultan sarayları için geliştirilen Diwani'dir. Atrissi, Latin harflerinin seçiminde Baskerville ile Diwani'yi âdeta karşılaştırmıştır. Katar'ın eski logosu da

incelendiğinde, burada da Kufi ve Blackletter (geleneksel ve modern) yazı tiplerinin birlikte kullanıldığı görülmektedir (Mahmood, 2013). Kaligrafik bir modernleşme anlayışı, resmî bir kimlik tercihidir. Katar, yeni devlet logosunda da kaligrafik form aracılığıyla kimlik temsilini sürdürmektedir. Tipografinin eşsiz değişim ve dönüşüm özelliği; tasarımcılara ve alıcılara, yaratıcılığa bağlı kalarak yeniden tasarlama ve iletişim kurma alanları açmıştır.

4.5. Çok Modlu Ortamlarda Tipografi

Çok modlu ortamlarda tipografi, birden fazla medya veya iletişim kanalı kullanılarak metin ve yazıları tasarlamak ve sunmak için kullanılan bir tasarım disiplindir. Geleneksel tipografi, genellikle basılı malzemelerde kullanılırken; çoklu ortam tipografisi, dijital medya, web tasarımı, animasyon, video prodüksiyonu ve diğer dijital iletişim biçimlerinde metinlerin düzenlenmesini ve sunumunu içermektedir.

Tipografi; eğitim alanı, ders kitapları, mizanpaj ve yazı stili dâhil olmak üzere tasarımlarında önemli değişiklikler geçirmiştir (Bezemer & Kress, 2009). Bu değişiklikler, tipografinin metnin genel görsel iletişimini güçlendirmedeki önemini yansıtmaktadır. Tipografi; harf formlarıyla sınırlı kalmayıp kinetik tipografiye ses, hareket ve renk gibi soyut kavramları da entegre ederek çok modlu bir semiyotik ifade yaratmıştır (Günel & Keş, 2021). Bu da tipografinin anlam aktarma ve izleyiciyi multimedya içeriğine dâhil etmedeki önemini vurgulamaktadır. Görsel göstergelerin sosyal anlamı tipografik dilbilim merceğinden incelenerek dizinsel bağlantıları vurgulanmıştır. Tipografinin evrimi ve genişlemesi, multimedya okuryazarlığının ortaya çıkmasına ve dijital medya bağlamında tipografinin rolünün artmasına neden olmuştur.

Bu doğrultuda çok modlu uygulamaların artması, multimedya okuryazarlığı kavramını gündeme getirmiştir. Dijital medya bağlamında multimedya okuryazarlığı; bir mesajı etkili bir şekilde iletmek için tipografi de dâhil olmak üzere çeşitli unsurları kullanan, içeriği yorumlama, tasarlama ve oluşturma becerisini kapsar (Warschauer, 2007). Mobil cihazlarda dijital okuma etkinliğinde tipografi; okuma hızını artırmak, bilgi aktarım verimliliğini optimize etmek ve görsel algıyı geliştirmek için önemlidir (Cui vd., 2023). Tipografi, göstergeler arası okuma deneyimleri yaratmak için dijital teknolojilerin ve tasarım kavramlarının kullanıldığı multimedya içeriğinin genel görsel çekiciliğine ve etkinliğine katkıda bulunan önemli unsurlardan biri olarak kabul edilebilir.

Bu bağlamda tipografi, geleneksel bilgi aktarma işlevinin ötesine geçerek deneysel ve sanatsal bir ifade biçimi hâline gelmiştir. Renk

teorisi, düzen tasarımı ve tipografi gibi ilkeler; multimedya öğreniminde etkileşimi, entegrasyonu ve bir mesajın anlaşılmasını teşvik eden bilişsel ilkelere katkıda bulunurken çok modlu iletişim eğitiminin bir parçası olarak da kullanılmaktadır. Araştırmalar, okuryazarlık ile dijital iletişim ortamlarında grafik tasarım ve tipografi uygulamaları arasında olumlu bir ilişki olduğunu göstermiştir (Poon, 2021).

4.6. Erişilebilirlikte Tipografi

Erişilebilirlikte tipografi, metinlerin daha geniş bir kitle tarafından daha kolayca okunabilir hâle getirilmesi için tipografi kurallarının ve tasarım prensiplerinin erişilebilirlik gereksinimleriyle birleştirildiği bir yaklaşımı ifade etmektedir. Tipografi, özellikle baskı boyutu ve tasarım özellikleri açısından erişilebilirlikte önemli bir rol oynamaktadır (Legge & Bigelow, 2011). Bu nedenle, tipografiyi erişilebilir kılmak, farklı kullanıcı gruplarına hitap eden metinlerin tasarımında önemli bir unsur olarak görünmektedir. Bu yaklaşımla tipografinin erişilebilirliğini etkileyecek faktörlere; kontrast, font seçimi, renk kullanımı, metin yapısı, metin biçimi, uzun metinler ve resimlere alternatif metinler örnek verilebilir. Çünkü tüm yapısal düzenleme prensipleri; tipografinin web, uygulamalar, dokümanlar ve diğer medya türlerinin erişim paradigmasına eşlenmesini sağlayabilir.

Günümüzde ekranlar hem kullanıcı beklentilerini hem de etkileşimi değiştirmiştir. Açık ve hızlı bir şekilde iletişim kuran zarif ve sezgisel arayüzler, kullanıcıların dikkatini çekmede ve pazar payı oluşturmada altın standart hâline gelmiştir. Aynı zamanda kullanıcıların, bilgi ekranlarında sürekli olarak anlık iletişim ve dikkat için yarıştığı bir bakış dünyasında yaşadığı söylenebilir. Bundan dolayı tüm bu iletişim ortamlarının tasarlanmasında tipografik seçimler önemli bir rol oynayabilmektedir.

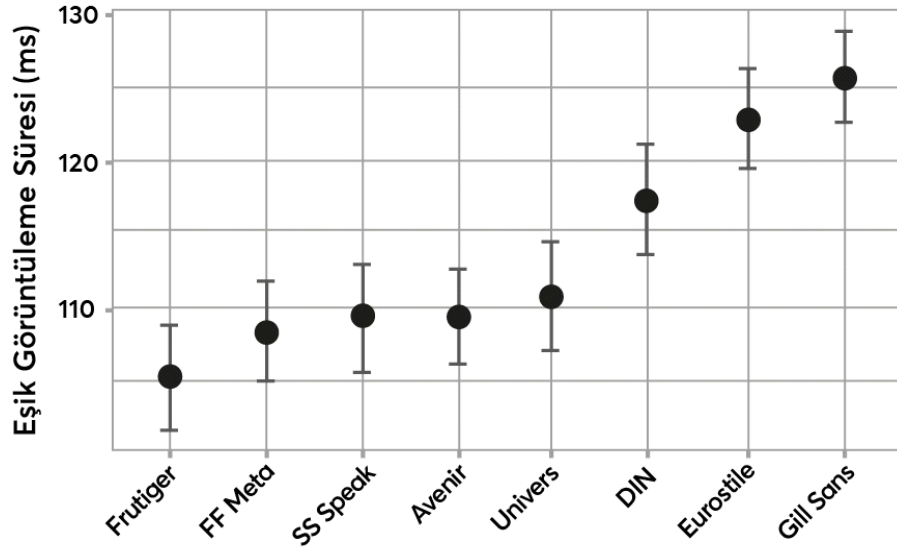
Yukarıda da bahsettiğimiz yazı tipi, kontrast, boyut, düzen gibi etmenler son derece karmaşık olan tasarım alanının basit bir arayüz hâline getirilerek sınırsız seçenekler ve kombinasyonlar ile pozitif bütünsel bir kullanıcı deneyimini etkilemeyi gerektirmektedir. Bir yazı karakterinin bir arayüz veya ürün bağlamında kullanılabilirliği kararı, tüm koşullarda en iyi şekilde okunabilir olup olamayacağı ile ilgilidir. Okunabilirliği ölçmek karmaşık bir durumdur. Okunabilirlik üzerine yapılan önceki araştırmalar; harf boyutu, uzamsal frekans, polarite, Serif ve Sans-Serif gibi açıkça farklı yazı stilleri arasındaki karşılaştırmaları incelemiştir. Yapılan daha birçok çalışma, yazı karakteri seçiminin önemli olduğunu ve karakterler arasındaki farkın amaca yönelik sistematik büyüklüğünün çeşitli gerçek dünya durumlarında gerçek bir etki yaratmak için yeterli

olduğunu ortaya koymaktadır. Tablo 2 ve Görsel 1’de belirtildiği gibi, en popüler Sans-Serif yazı karakterlerinin okunabilirliği üzerine yapılan bir deneyde; yazıların okunabilirlik eşiklerinin yaş, cinsiyet ve yazı karakterlerinin arasındaki korelasyonun farklılık gösterdiği sonucu ortaya çıkmıştır. Araştırmada kullanılan Sans-Serif yazı karakteri Frutiger, FF Meta, FF Speak, Avenir, Univers, DIN, Eurostile ve Gill Sans’tır. En iyi okunabilirlik performansını en düşük eşikle Frutiger ve en yüksek eşikle en kötü performansı Gill Sans göstermiştir (Sawyer vd., 2020).

Görsel 1.

Araştırmada incelenen 8 yazı karakteri için okunabilirlik eşikleri tablosu. En düşük sayı daha iyi okunabilirliği temsil etmektedir

Kaynak: Sawyer vd., 2020



Sonuç spektrumları incelendiğinde, çalışmada yazı ağırlığı ve okunabilirlik arasında basit bir ilişkinin olmadığı görülmektedir. Çünkü, en hafif yazı karakteri olan FF Speak ve Eurostile okunabilirliğin zıt uçlarında yer alırken en ağır iki font Gill Sans ve Meta da uç noktalara yayılmıştır.

Bu çalışmalar ışığında tipografinin erişilebilirlik kavramı, tasarım ve bilimsel araştırma pratiklerini gündeme getiren önemli bir araştırma konusu olarak görülmektedir. Günümüz teknolojisinin dijital olanaklarının getirdiği çok ortamlılık ve anlık etkileşim gereklilikleri, yazı karakterlerinin kullanımında uzmanlık gerektirebilmektedir. Tipografi ve yazı karakteri arasındaki ilişki, tasarım boyutunun okuma ve görsel kültür ortamında çeşitli deneysel çalışmaları gerektirmektedir. Tipografi, okunabilirlik için font seçiminden marka ve ürünlerin müşteriye etkileme pratiklerindeki görsel materyallere kadar geniş bir yelpazede ele alınabilecek bir kavramdır. Diğer incelemelerde de bahsedildiği gibi araştırmalar, tipografinin logoların akılda kalıcılığını etkilediğini ve tipografinin fiziksel yönünün logo ezberlenmesinde rol oynadığını

göstermektedir (Gani vd., 2014). Bu da tipografinin tüketici algılarını ve hafızasını şekillendirmede önemli bir rol oynayabileceğini göstermektedir. Bu nedenle erişilebilirlik kavramı, çok daha fazla iletişim ve etkileşim materyalini merkeze alan bir kavram olarak görülebilir. Örnek olarak, Google'ın geliştirdiği Neo-Grotesk tip olan Roboto'yu çok büyük ölçekte popülasyon her gün deneyimlemektedir. Binlerce yazı karakteri arasında çoğu dijital teknolojik araçların hâlâ bu yazı karakterini kullanması ve geliştirmesi, tipografinin erişilebilirlik kavramının bilimselliğini ve deneyselliğini vurgulamaktadır. Dahası tüm bu süreçler, işletim sistemlerine (IOS-Android) ve cihazlara göre farklı öneriler geliştirmektedir.

Font seçimi; metin yapısı haricinde tipografinin erişilebilirliğini etkileyen faktörlerde de bahsettiğimiz tipografide renk kullanımı, ambalaj estetiği, eğitici uygulamalar, eğitici infografikler, tanıtım videoları, grafik tasarım ve hatta romanlar da dahil olmak üzere çeşitli alanlarda önemli bir rol oynamaktadır. Tipografide metin biçimlerinin etkisi çeşitli açılardan araştırılmıştır. Zaman içinde hareket eden veya değişen metinleri içeren tipografinin deneyselliği ile kinetik tipografi gibi güncel kavramların, metin iletişiminin duygusal niteliklerini geliştirdiği ve etkileyici metne önemli duygusal bir içerik kattığı gözlemlenmiştir. Bu durum; alıcıların dikkatini çekme ve yönlendirme, karakter yaratma, duyguları ifade etme ve statik metinlerin ifade gücünü zenginleştirme potansiyelini geliştirmiştir. Tipografinin edebi metinlerdeki semiyotik potansiyeli de araştırılmış, tipografinin sözel ve görsel unsurları birleştiren çok modlu bir iletişim biçimi olduğu ifade edilmiştir (Nørgaard, 2009).

Özellikle dijital platformlarda, web siteleri, uygulamalar ve diğer medya türleri için erişilebilir tipografi, her türlü kullanıcı için daha iyi bir deneyim sunma amacıyla modern tasarımın önemli bir parçası hâline gelebilir.

4.7. Deneysel Tipografi ve Sanatsal İfade

Tipografide deneysel ve sanatsal ifade, grafik tasarımın yirmi birinci yüzyılda nasıl evrildiğinin ve kullanıcı deneyimlerinin nasıl değiştiğinin bir göstergesidir. Metinler, sadece bilgi iletmekten öteye geçerek tasarımın merkezine yerleşir ve bir tasarımın kendine özgü bir dil ve ifade biçimi yaratmasına olanak tanır.

Deneysel tipografi, tipografi tasarımına yenilikçi ve alışılmadık yaklaşımları araştıran bir sanatsal ifade biçimi olarak ifade edilebilir. Bu sanatsal ifade biçimi, son yıllarda araştırmacıların ve tasarımcıların benzersiz ve estetik tipografik tasarımlar üretmek için çeşitli teknikler ve algoritmalar geliştirdiği dinamik bir alandır. Deneysel tipografi, harflerin tasarım öğelerindeki farklılıkları keşfederek ve kullanarak çeşitli

biçimlere evrilmesini sağlar. Bu bakış açısıyla, fikirleri iletmek için kullanılan harfler, bir harfin tasarım öğelerindeki farklılıklar nedeniyle çeşitli biçimlere evrilebilir. Tasarımın dört unsuru özellikle ilgi çekicidir: Çizgi, ağırlık, yönlendirme ve boyut. Çizgi, bir harfe biçim veren ve yazının stilini belirleyen temel unsurdur. Bir yazı stilinin ağırlığı, harflerinin kapalı bir alan içinde mürekkeple değiştirdiği beyaz alanın hacmini ifade eder. Bir yazı stilindeki satırların ağırlığı, "hafif"ten "orta"ya ve "ultra kalın"a kadar değişebilmektedir. Yönlendirme, bir yazı stilinin dikey konumunu (örneğin, yukarıya doğru ya da eğimli) ifade etmektedir. Bir yazı stilinin son biçimsel unsuru ise boyuttur. Bir yazı stilinin genel boyutu; x-yüksekliği, yükselenler ve alçalanların bileşeninin boyutlarına göre belirlenir. Çizgi, ağırlık, yönelim ve boyut özelliklerinin farklı değerleri birleştirilerek farklı yazı stilleri oluşturulabilmektedir (Childers & Jass, 2002).

Bu alanda sanatsal içerik oluşturmak için algoritma kullanılmasını içeren istatistiksel tabanlı metin efektleri oluşturmadan otomatik sanatsal içerik oluşturan metin stilizasyonu yazılımlarına kadar birçok araştırma ve deneysel çalışma yapılmaktadır. Bu araştırmalar, deneysel tipografinin gelişimine katkıda bulunan bilgisayar bilimi ve görüntü işleme tekniklerindeki ilerlemelerini de vurgulamaktadır. Tipografideki bu deneysel çalışmalar, aynı zamanda kültürel özneleri de içermektedir. Bunlardan biri, araştırmanın içerisinde örnek verdiğimiz Arap kaligrafisidir. Arap kaligrafisi ve nakışının kullanımını araştıran çalışmalar, tipografinin farklı kültürel bağlamlardaki sanatsal potansiyelini vurgulamakta ve tipografinin çeşitli sanat formlarına nasıl entegre edilebileceğini göstermektedir.

Deneysel tipografinin sanatsal değerleri farklılık gösterebilir; bazı yaklaşımlar hassasiyet ve görünmezliğe odaklanırken diğerleri ifade edici ve yorumlanabilir anlamları vurgulayabilir. Yaratıcılık ve özgürlük, deneysel tipografinin temel unsurlarıdır. Yapılan bir çalışmada, öğrencilerin semiyotik teorileri poster tasarımına uygulayarak yaratıcılıklarını, estetik anlayışlarını ve genel tasarım yeterliliklerini geliştirebildikleri gözlemlenmiştir (Yang & Hsu, 2015). Bu deneysel çalışmada iki önemli konu açığa çıkmaktadır. Birincisi, Saussure'ün "Gösteren ve gösterilen sistemi, gerçekte iki ayrı yönü olan tek bir varlıktır." söylemidir. İkincisi, Peirce'in önerdiği gösterge (simge, sembol ve indeks), insanların yaşam ortamını ve kültürel tarihini özetlemek için kullanılan üçlemedir. Deneysellik; keyfi ve çağrışımsal ilişki teorilerini uygulayan grafik tasarımcıların, yaratımlarında sergilenen işaretlerin anlamlarını yeniden birleştirip dönüştürebilmesini, bilgi ve duygu aktarımında hedeflere ulaşmasını sağlayabilir.

Deneysel tipografi, modern tipografinin gelişimi üzerinde önemli bir etkiye sahip olmuştur. Wolfgang Weingart gibi tasarımcılar tipografi kavramını genişletmiş ve tipografinin işlevsel tasarımında ve biçimsel ifadesinde çığır açan değişiklikler meydana getirmiştir (Huh, 2012). Çeşitli medya platformlarında binlerce yazı tipinin ve deneysel tipografinin ortaya çıkması, tipografinin deneysel ve sanatsal bir ifade nesnesi hâline geldiğini göstermektedir (Lumenta, 2015).

Eğitim alanından bakıldığında ise sanatsal çevrede veya kitle iletişiminde kullanılan multimedya ile görsel iletişim tasarımında sayfa düzeni ve animasyon gibi multimedya unsurlarının kullanımı, genel görsel etki üzerinde önemli bir etkiye sahip olmuştur. Dijital medyanın dinamik doğasından yararlanan bir metin görüntüleme yöntemi olan kinetik tipografi gibi dinamikler, tipografik araştırma ve tasarım için yeni yollar açmıştır.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Tipografinin günümüzdeki önemi ve çeşitli alanlardaki etkileri görülebilmektedir. Günümüzde tipografi; sadece bir iletişim aracı olmanın ötesinde, estetik bir sanat eseri hâline gelmiş ve işlevselliği ile birleşerek görsel iletişimin etkinliğini artırmıştır. Bu çok fonksiyonluluk ile tipografi dijital platformlarda giderek daha fazla önem kazanmış ve duyarlı tasarımın gerekliliklerine cevap verme yeteneğini artırmıştır. Grafik unsurlar ve tipografinin çok katmanlı içeriği; insan odaklılık, kişiselleştirme, duygusal bağlantı, okunabilirlik ve yaratıcı ifade gibi tasarım prensipleri ile zorluklar ve sınırlıkların ortaya konulmasını gerektiren bir dizi paradigmayı ortaya çıkarmıştır. Farklı cihazlarda ve platformlarda tipografinin tasarım açısından nasıl optimize edileceği konusunda daha fazla çalışma gerekmektedir.

Geçmişten günümüze tüketicilerin yaş, kültür, çevre ve sosyo-ekonomik değişimleriyle birlikte tüketim ve yönelim alışkanlıklarındaki değişimler reklamcılığın önemini giderek arttırmıştır. Araştırmalar, tipografi kullanımı ve seçiminin marka kimliği oluşturulmasında kritik bir öneme sahip olduğunu göstermektedir. Reklamcılık çalışmaları, tipografinin tüketicilerin algılarını etkilediğini ve insan benzeri özelliklerin atandığı farklı yazı karakterlerinin bu etkiyi artırdığını göstermektedir. Tipografinin tüketicilerin algısını nasıl etkilediği konusunda daha fazla psikolojik ve davranışsal araştırmaların yapılması, hangi yazı karakterlerinin ve tasarım özelliklerinin tüketici tepkilerini etkilediğinin üst limitlerini ortaya çıkarabilecektir. Bu yönde bir çalışma, yeni yazı karakterinin keşfini ve tipografi kullanımındaki etkiyi arttırabilecektir. Yazı karakteri seçiminin, okunabilirliği çeşitli faktörlere bağlı olarak

değiştirebileceği ortaya çıkmıştır. Bu nedenle, yazı karakteri seçimi ve tipografinin farklı kullanım alanlarına yönelik etkileri üzerine daha fazla bilimsel araştırmanın yapılması ve tasarım uygulamalarının geliştirilmesi gerekmektedir. Özellikle dijital medyanın kullanımının yaygınlaşmasıyla, farklı kullanıcı gruplarının ihtiyaçlarını karşılayan erişilebilir tipografi standartları ve yönergeleri geliştirilebilir.

Sonuç olarak; tipografi konusundaki araştırmaların ve uygulamaların artması, yazılı iletişimden sanatsal ifadeye kadar tipografinin estetik ve işlevsel yönlerini geliştirmeye yardımcı olacaktır. Bu öneriler, tipografi alanında daha derinlemesine ve kapsamlı çalışmaları teşvik etmek için bir temel oluşturabilir. Tipografinin geleceği muhtemelen teknolojideki ilerlemeler, değişen tasarım trendleri ve gelişen iletişim ihtiyaçları tarafından şekillendirilecektir. Tipografinin geleceğini etkileyebilecek bazı potansiyel yönler ve araştırma alanlarını incelemek önemli görülmektedir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Bellantoni, J. (2000). *Type in motion*. Thames & Hudson Ltd.
- Bezemer, J. & Kress, G. (2009). Visualizing English: A social semiotic history of a school subject. *Visual Communication*, 8(3), 247-262.
<https://doi.org/10.1177/1470357209106467>
- Childers, T. & Jass, J. (2002). All dressed up with something to say: Effects of typeface semantic associations on brand perceptions and consumer memory. *Journal of Consumer Psychology*, 12(2), 93-106.
<https://doi.org/10.1207/153276602760078631>
- Cui, M., Zheng, C., Shi, W., & Wang, Z. (2023). Research of the typography design for digital reading on mobile devices. *AHFE International*, 77, 110-121.
<https://doi.org/10.54941/ahfe1003368>
- Gani, M., Masrek, M., & Ramli, I. (2014). Typography and its significant to memorizing a logo. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(3), 220-224.
<https://doi.org/10.7763/ijssh.2014.v4.350>

- Günel, K., & Keş, Y. (2021). Kinetik tipografide anlam oluşturma sürecinde sosyal göstergebilim geçişlilik sistemi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 60, 765-786. Doi: 10.7816/ulakbilge-09-60-08
- Henderson, P.W., Giese, J.L., & Cote, J.A. (2004). Impression management using typeface design. *Journal of Marketing*, 68(4), 60-72. <https://doi.org/10.1509/jmkg.68.4.60.42736>
- Hillner, M. (2009). *Basics typography 01: Virtual typography*. AVA Publishers.
- Ho, A. G. (2013). Typography today: Emotion recognition in typography. *IASDR 2013 Conference*, 1(2). 5573- 5582. https://www.researchgate.net/publication/315658241_Typography_today_Emotion_recognition_in_typography
- Huh, J. (2012). Considerations on wolfgang weingart's typography based on syntactic characteristics. *The Journal of the Korea Contents Association*, 12(7), 86-93. <https://doi.org/10.5392/jkca.2012.12.07.086>
- Hussain, R., & Ferdous, A. (2014). Developing a framework of integrated visual brand identity touch point (ivbit) programmes in universities. *The Marketing Review*, 14(4), 429-443. <https://doi.org/10.1362/146934714x14185702841406>
- Kim, N. (2015). Creating expressive and experimental typography and typeface by utilizing scriptographer: Focused on rush type and celestial type. *The Journal of the Korea Contents Association*, 15(6), 203-214. <https://doi.org/10.5392/jkca.2015.15.06.203>
- Legge, G., & Bigelow, C. (2011). Does print size matter for reading? A review of findings from vision science and typography. *Journal of Vision*, 11(5), 8-8. <https://doi.org/10.1167/11.5.8>
- Lelis, C., Leitão, S., Mealha, Ó., & Dunning, B. (2020). Typography: The constant vector of dynamic logos. *Visual Communication*, 21(1), 146-170. <https://doi.org/10.1177/1470357220966775>
- Lumenta, N. (2015). Typeface "garuda batik" sebagai duta budaya indonesia. *Artika*, 1(1), 49-58. <https://doi.org/10.34148/artika.v1i1.28>
- Luthfiasari, A., & Fadillah, C. (2023). Comparative analysis of kinetic typography elements in movie title sequence. *Serat Rupa Journal of Design*, 7(1), 43-60. <https://doi.org/10.28932/srjd.v7i1.5636>
- Mahmood, A. K. (2013). Expressions of Arabic calligraphy in Arabic typography for a cultural identity of the visual Arabic script. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:145817773>
- Morgan, N., Pritchard, A., & Pride, R. (2004). *Destination branding* (2. Baskı). Elsevier Butterworth Heinemann.
- Mullin, B.J., Hardy, S., & Sutton, W. (2000). *Sports marketing*. Human Kinetics Press.
- Nedeljković, U., Novaković, D., Puškarević, I., & Tomić, I. (2014). Helvetica as a type convention for the youthful and trendy image: A consumer response to designer safe option. *Marketing*, 45(1), 50-62. <https://doi.org/10.5937/markt1401050n>
- Nørgaard, N. (2009). The semiotics of typography in literary texts. A multimodal approach. *Orbis Litterarum*, 64(2), 141-160. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0730.2008.00949.x>

- Poon, S. (2021). Typography design's new trajectory towards visual literacy for digital mediums. *Studies in Media and Communication*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.11114/smc.v9i1.5071>
- Rowe, C. L. (1982). The connotative dimensions of selected display typefaces. *Information Design Journal*, 3(1), 30-37. doi: 10.1075/idj.3.1.03row
- Sawyer, B. D., Dobres, J., & Chahine, N. (2020). The great typography bake off: Comparing legibility at a glance. *Ergonomics*, 63(4), 391-398. <https://doi.org/10.1080/00140139.2020.1714748>
- Smith, J., & Firth, J. (2011). Qualitative data analysis: The framework approach. *Nurse Researcher*, 18(2), 52-62. <https://doi.org/10.7748/nr2011.01.18.2.52.c8284>
- Stanić Loknar, N., Bratić, D., & Agić, A. (2020). Kinetic typography - figuration and technology. Proceedings - The Tenth International Symposium GRID 2020.
- Van Leeuwen, T. (2006). Towards a semiotics of typography. *Information Design Journal*, 14(2), 139-155. <https://doi.org/10.1075/idj.14.2.06lee>
- Warschauer, M. (2007). The paradoxical future of digital learning. *Learning Inquiry*, 1(1), 41-49. <https://doi.org/10.1007/s11519-007-0001-5>
- Watzlawick, P., Beavin Bavelas, J., & Jackson, D. D. (1967). *Pragmatics of human communication: A study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes*. W. W. Norton & Company.
- Wheeler, A. (2006). *Designing brand identity*. John Wiley & Sons.
- Woolman, M., & Bellantoni, J. (2000). *Moving type: Designing for time and space*. Rotovision.
- Yang, C., & Hsu, T. (2015). Applying semiotic theories to graphic design education: An empirical study on poster design teaching. *International Education Studies*, 8(12), 117. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n12p117>

Derleme Makale

Sanat Yapıtlarında Malzeme Olarak Ceset Kullanımı ve Etik Sorunu

Hasret ŞAHİN*

ORCID NO: 0000-0003-2281-5959

*Sanatta Yeterlik Öğrencisi, hasret357.hasret@gmail.com, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Bölümü.

Öz

Beden, sanatçıların en çok kullandıkları nesnedir. Tarih boyunca canlı ya da cansız, kimi zaman hayvan kimi zaman ise insan bedeninin model olarak yer aldığı çalışmalar, postmodernizm ile birlikte bu nesnelerin sanat yapıtının kendisi hâline geldiği bir noktaya evrilmiştir. Canlı bir varlığın sanat yapıtı olabildiği günümüzde cansız bir beden çalışmanın malzemesi, hatta kendisi olabilmektedir. Gerek hayvan ölüsü yani leş, gerekse insan ölüsü yani ceset, sanatçılar tarafından model olarak sıklıkla kullanılmış olsa da bu tür malzemelerin sanatın bir parçası olması oldukça tartışmalı bir konudur. Cesedin malzeme olarak kullanıldığı çalışmalara odaklanan bu makalede, çeşitli sanatçıların yapıtları üzerinden ceset nesnesinin sanat tarihi içerisinde ele alınışı konu edilmiştir. Pieter Claesz, Antonio de Pereda, Jan Weenix, Rembrandt van Rijn, Théodore Géricault, Joel Peter Witkin, Peng Yu ve Sun Yuan, Zhu Yu ve Teresa Margolles'in çalışmalarında ceset kullanımının beraberinde getirdiği etik sorunlar üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler: ceset, sanat, beden, malzeme, etik

Review Article

Use of Corpses As Material in Artworks and Issue of Ethics

Hasret ŞAHİN*

ORCID NO: 0000-0003-2281-5959

*Proficiency of Arts Student, hasret357.hasret@gmail.com, Hacettepe University, Institute of Fine Arts, Dept. of Sculpture.

Abstract

The body is the object that artists use most. Throughout history, works in which living or inanimate, sometimes animal and sometimes human bodies have been used as models have evolved to a point where these objects have become works of art themselves, with postmodernism. Nowadays, where a living being can be a work of art, an inanimate body can be the material of the work, or even itself. Although both dead animals, that is, carrion, and human dead, that is, corpses, are frequently used as models by artists, it is a very controversial issue that such materials are a part of art. In this article, which focuses on works in which the corpse is used as a material, the treatment of the corpse object in art history is discussed through the works of various artists. The ethical problems brought about by the use of corpses are emphasized in the works of Pieter Claesz, Antonio de Pereda, Jan Weenix, Rembrandt van Rijn, Théodore Géricault, Joel Peter Witkin, Peng Yu and Sun Yuan, Zhu Yu and Teresa Margolles.

Keywords: corpse, art, body, material, ethics

1. GİRİŞ

Postmodernizmle birlikte her şeyin sanat yapıtı olabileceği ya da sanat yapıtının içinde yer alabileceği düşüncesi, günümüze kadar pek çok nesnenin sanat yapıtında kullanılmasını ya da bizatihi kendisinin sanat yapıtı olmasını sağlamıştır. Kurt Schwitters, "Sanatçının tükürdüğü her şey sanattır." demiştir. Ona göre bir yapıtı sanat yapıtı yapan; biçimi, konusu, içeriği, türü ve yansıttığı ustalık değil, sanatçının onun sanat olduğunu bilmesidir." (Sürmeli, 2012, s. 337).

Günümüzde her şey sanat yapıtı olabilmektedir. "Endüstriyel yollarla üretilmiş hazır bir nesnenin sanat nesnesi konumuna gelmesi ile canlı bir varlığın sanat nesnesi konumuna gelmesi arasında ilişkiyel açıdan tüm farklar silinmiştir." (Türk, 2021, s. 382). Her şeyin hatta canlı bir varlığın bile sanat yapıtı olabildiği günümüzde en tartışmalı nesnelere biri ise ölü bedendir. Andrea D. Fitzpatrick'ın 2005 yılında Montreal McGill Üniversitesi'nde yayımlanan "Approaching the Dying and the Dead: An Analysis of Contemporary, Lens-Based Artworks and the Potential for Ethical Intersubjectivity" adlı makalesinde eleştirmen Elisabeth Bronfen'in sanat yapıtlarında kullanılan ölü beden hakkındaki eleştirisine yer vermektedir. Bronfen'e göre, sanat yapıtlarında ölü beden kullanımıyla temsil şiddeti harekete geçirilir, özne incelikli bir şekilde değersizleştirilir, kişinin ölümünden sonra gelen mahremiyet hakkı elinden alınarak sanatçının motivasyonu ve statüsü yükseltilir, dikkat başka yöne çekilir, ölü'nün kimliği sanatçının yorumuyla şekillenir hatta silinir (Fitzpatrick, 2005).

İnsanların henüz hayattayken sahip oldukları hakları, oldukça karışık ve düzenlenmeye ihtiyaç duyan bir konu iken, ölü insanların haklarının tartışılması, oldukça güncel ama daha karmaşık bir problemdir. Ölü insanların da hakları vardır ve bu haklar kişinin yaşadığı çağa, topluma, kültüre göre değişmektedir. Ancak bütün toplumlarda ortak haklardan biri itibardır (Rosenblatt, 2010). Sanatçı, yapıtıyla birlikte ölü'nün itibarını tartışılabilir bir zemine çekmektedir. Bütün eleştirilere rağmen ölü beden sanat alanında sıkça ele alınmıştır. Gerek bir kavram gerekse model olarak sanatçılar ölü bedenlerden faydalanmışlardır. Hatta sanatçılar postmodernizmin etkisiyle ölü bedeni model konumundan çıkartarak bizatihi çalışmanın kendisi olarak sunmuşlardır.

2. SANAT YAPITLARINDA ÖLÜ BEDEN

Ölü insan bedeni için ceset, ölü hayvan bedeni için ise genel olarak leş kelimesi kullanılmaktadır.¹ Bu tanımlamalarla birlikte metnin geri kalan kısmında ölü insan bedeni için ceset, ölü hayvan bedeni için ise leş nitelemesi kullanılacaktır.

“Sanat tarihine bakıldığında beden, sanatın en önemli nesnesi konumundadır.” (Toluyağ, 2020, s. 176). İnsan bedeni, sanatçıların ilkel dönemlerden itibaren farklı amaç ve nedenlerle en çok inceledikleri ve işledikleri konulardan biri olmuştur. Sanat çalışmalarında belirli bir ücret karşılığında modeller kullanılmıştır. Sanatçılar hem bazı pozlara uygunlukları hem de idam cezalarının ardından yapılan teşhirler ya da morglardan elde edilebilir oldukları için model olarak ceset kullanımına da başvurmuşlardır.

Hristiyan inancının hâkim olduğu topraklarda resim, halkı dinî konularda bilgilendirmek için kullanılıyordu. Genelde *İncil*'deki olaylar, şehitler gibi konular resmediliyordu. Ancak bir ölçüde de toplumsal düzeni sağlayan/sağladığı düşünülen idamlar da resimlerde yer alıyordu. Bunun nedeni kilisenin ve iktidarın kendi pozisyonunu korumak ve sağlamlaştırmak istemesiydi. “Batı tarihinin büyük bir bölümünde, suçluların halka açık yerlerde işkenceyle idam edilmeleri toplumsal düzenin işleyişinde önemli bir yer tutuyordu.” (Leppert, 2017, s. 165). Çoğu toplumda uygulanan idamı halka izletme ve idam cezasına çarptırılan bedenin teşhiri gibi eylemler, toplumsal düzenin korunması için yapılmıştır. İdam mahkûmlarının cesetlerinin çoğu anatomi incelemelerinde kullanılmakta ve aslında olumsuz bir durum insanlık için faydalı hâle getirilmekteydi. Ancak mahkûmlar ya da aileleri incelenen bir nesne konumunda olmayı istemiyorlardı. Bu durum onlar için idam edilmekten bile daha rencide ediciydi. “1832’ye dek, yargıçlar ölüm cezasına ek olarak bedenin açılmasına ek bir işlem olarak bedenin açılması kararını verirler. Böylece kıyımın sonundaki, başka koşullar altındaki bedenin aşağılanması yöntemi yasallaşır.” (Corbin, 2021, s. 295).

İdam mahkûmlarının cesetleri, sanatçıların da ilgi odağıydı. Örneğin Rönesans döneminde sanatçılar sadece gerçekçi bir anatomiye değil, aynı zamanda bedenin daha da derinine odaklanmaktaydı. Bu yüzden kadavralardan da sıkça faydalanmaktaydılar. Ceset sadece model olarak

¹ Ceset veya naaş, ölü bir insanın bedeni. Aynı anlama gelen kadavra sözcüğü genelde tıbbî anlamda kullanılır. “Hayvan ölüsü” anlamındaki leş sözcüğü, bazen -özellikle olumsuz konotasyon ile- insan cesedi anlamında da kullanılır. Ayrıca tıbbi amaçlarla kullanılan hayvan ölüleri için de kadavra sözcüğü kullanılabilir. Naaş sözcüğü özellikle törenlerde tercih edilir. (“Ceset”, 2024)

kullanılmaz, aynı zamanda çürüme süreci de dikkatle izlenirdi. Leonardo ve Michelangelo gibi sanatçılar teşhirlere katılıyor, hastanelerden ceset alıyor ve inceliyorlardı (Kara, 2023).

17. yüzyıl başlarında, çoğunlukla Hollanda'da, bir natürmort olan vanitas yaygınlaşmaya başlamıştır. Vanitas, dünyanın ve hazların geçiciliğini ele almakta ve ölümü hatırlatmaktadır. Bu natürmortlarda insana ait kurukafa, mum, saat, meyve, çiçek ve değerli madenler gibi öğeler yer almaktadır. Bu öğeler son zamanlarındaymış ya da birazdan son bulacaklarmış gibi yansıtılmaktadır. Örneğin meyveler o kadar olgundur ki kısa bir süre sonra çürüme evresi başlayacakmış izlenimi vermektedir. Mumlar erimiş, çiçekler ise birazdan solacak gibidir.

Görsel 1. Pieter Claesz, 1625, Vanitas Still Life
Kaynak:
<https://cutt.ly/JM8QA>
F3



Pieter Claesz'in vanitas örneğinde (Görsel 1); bir kurukafa, çiçek, saat, mühürlü belgeler, mum, tüy kalem ve ceviz eski bir masanın üzerinde resmedilmiştir. Cevizin kabuğu kurumuş ve çatlamış, çiçek oldukça olgun ve koparılmış, mum ise sönmek üzeredir. Mühür detayı makam ve mevkiye işaret etmektedir. Bu detay hayatın boş olduğunu, makam ve mevkinin geçiciliğini vurgulamaktadır. Bu natürmortta genel olarak bir düzen hâkimdir ve tiksinti uyandırmadan vermek istediği mesajı izleyiciye iletmektedir.

Görsel 2. Antonio de Pereda. 1660. Vanitas
Kaynak:
<https://rb.gy/kg4vvv>



Antonio de Pereda'nın (Görsel 2) çalışmasında kurukafalar, anahtar ve saat yer almaktadır. Alışlagelmiş diğer vanitaslardan farklı olarak buradaki kompozisyonda bir düzen yoktur ve kurukafaların pozisyonları gereği iğrenme barındırmaktadır. "Kadavranın bozulmuşluğu ve

çürümüşlüğü karşısında ortaya çıkan iğrenme daha önce öteki olanın artık tanımsızlığına dönüşmesini açığa çıkarmaktadır.” (Derin, 2020). Çünkü izleyiciye düzgün bir şekilde kompoze edilmiş bir ölümlülüğü değil, gerçek ölümlülüğü hatırlatmaktadır. Resim izleyiciye, buradaki kurukafaların yaşam tarzı ya da konumu hakkında hiçbir ipucu vermez. Kurukafalar herhangi birine ait olabilir. Zaten ölüm de makam ve mevki gözetmez. Ölüm herkes için vardır. “Ölüm herkeste ortaktır, herkesin sınırındır, herkesin vecde erdiği, çıktığı yer aynıdır. Gerçek olandır.” (Sayın, 2018, s. 58).

Özellikle 17. yüzyılda resimlerde cesedin yanı sıra leşler de kullanılmıştır; ancak bu leşlerin özelliği av hayvanı olmalarıdır. Ressamın sadece resmetmek için avladığı hayvanlardır. Çünkü avlanmak, bir soyluluk belirtisidir. Resimlerde av hayvanının yer alması da ona soylu bir imaj çizmektir. Böylece sanatçı yaptığı resimleri daha iyi fiyata satarak geçimini sağlayabilir. Ancak burada yazar Richard Leppert’in dikkat çektiği başka bir husus vardır:

Şaşırtıcı olan ölü hayvanları resmetmenin çok zevkli olduğunun düşünülmesidir... hazzın kaynağı, örneğin hayvanların tüylerinin ya da derisinin görsel güzelliğine verilen herhangi bir “doğal” tepkiden ziyade, seyircilerin “doğal” düzendeki kendi yerlerini ölü hayvanlar aracılığıyla tahayyül etmeleriydi. (Leppert, 2017, s. 125)

Kişi sipariş ettiği ölü hayvan resimleriyle kendi ölümünü tahayyül etmektedir. Bu tür siparişlerde hayvanlar, tıpkı o resmi sipariş veren insanların başına gelmesini istedikleri gibi soylu ve güzel bir şekilde ölmüşlerdir.

Görsel 3. Jan Weenix. 1696. *Still-life with a Peacock and a Dog.*
Kaynak:
<https://rb.gy/enx253>



17. yüzyıl sonlarında Hollandalı ressam Jan Weenix’in yaptığı av resminde (Görsel 3), ormanın içinde gerçekleşen bir av ve avın ganimetleri yer almaktadır. Av, özellikle aydınlatılmış, üzerinde eski mitolojik bir hikâyenin anlatısını barındıran büyük yapının bulunduğu bir ormanda gerçekleşmektedir. Bir köpeğin eşlik ettiği bu avda pek çok hayvan avlanmıştır. Bunlar arasında kuş ve tavşan gibi pek çok hayvan

vardır; ancak güzelliği ve asaletiyle tavus kuşu göze çarpar. Tavus kuşu genel olarak asalet, güzellik, ölümsüzlük ve kibrin sembolüdür (Çoraklı, 2012). Ayrıca görkemli tüylere sahip tavus kuşları, erkek olanlardır. Richard Leppert'in söylediklerinden yola çıkarak, resmi sipariş eden ya da alan kişinin güç, asalet ve ölümsüzlük arzusunda olan bir erkek olduğunu söylemek mümkündür.

Görsel 4.
Rembrandt van Rijn,
1655, *Öldürülmüş*
Öküz
Kaynak:
<https://t.ly/ml1->



17. yüzyılda başka bir Hollandalı sanatçı olan Rembrandt van Rijn, *Öldürülmüş Öküz* (Görsel 4) adlı çalışmasında karkastaki bir adet öküz leşine yer vermektedir. Kuzey Avrupa resimlerinde İsa'nın çarmıha gerilmesi gibi pek çok olay ele alınmaktaydı. Dana, İncil'de yer alan çarmıha gerilme olayına bir göndermedir:

Bu mesel, İsa'nın, günahkarları kabul ediyor diye onu eleştiren kişilere anlattığı, günah içinde olan kişilerin sonradan tövbe ettiklerinde tekrar kabul edilmesi gerektiği teması üzerine kurulu bir öyküdür. Öykünün konusu kısaca şöyledir; Bir baba servetini iki oğlu arasında paylaşır. Oğullardan biri babanın yanında kalmaya devam ederken diğeri kendi payını alıp gider, sefahat içinde günahkar bir hayat yaşayarak tüm varlığını kaybeder ve babasının yanına geri döner. Baba bu durum karşısında çok sevinerek bir kutlama gerçekleştirir ve bu kutlamada bir dana kurban edilir. Bu sırada tarladan dönen diğeri oğul, ben hep senin yanıdaydım, benim için hiçbir şey yapmadın ama tüm varlığını günah içinde harcayan oğulun dönünce böyle bir kutlama yapıyorsun diyerek bu duruma tepki gösterir. Baba ise buna karşılık, sen hep yanımdasın, neyim varsa senindir ancak kardeşin ölmüştü yaşama döndü, kaybolmuştu bulundu, o yüzden sevinmek, kutlamak gerek diye cevap verir. (Öztürk, 2015, s. 42)

İsa'nın günahkârların günahlarından dönmek istediklerinde affedilmesi gerektiğine dair anlattığı bu olaydaki dananın kesilmesi ve İsa'nın

insanların günahları için kendini kurban vermesi arasında bağlantı kurulabilmektedir. Ancak dikkat edilmesi gereken nokta, dananın bir bilince sahip olmaması ve kurban edilmeyi İsa'nın kurban edilmeyi bilinçli bir şekilde kabul etmesidir.

Av resimleriyle aynı tarihlerdeki *Öldürülmüş Öküz*, onlar gibi görkemli ve asil bir kompozisyon içermemektedir. Az önce kesilmiş ve ters bir şekilde asılmış öküz ile Weenix'in resminde bulunan asil tavus kuşu izleyicide aynı hissi uyandırmamaktadır. Weenix'in resminde atıf yapılan kişi, varlıklı, makam ve mevki sahibi bir insandır. İsa ise kutsal bir insandır. İki resimde de sıradan olmayan kişilerin ölümüne dair bir tasvir vardır. İşledikleri konu ve ele alış biçimleri açısından oldukça farklı olan bu yapıtların ikisinde de ortak olan, hayvan leşlerinin model olarak kullanılmasıdır. Resimlerde, insan hayatının geçici ve ölümlü olduğu hayvanlar kullanılarak hatırlatılmaktadır.

Görsel 5. Théodore Géricault, 1819, *Medusa'nın Salı*
Kaynak:
<https://cutt.ly/fbqKhA7>



19. yüzyıla gelindiğinde hâlen idam mahkûmları, kaza sonucu ölen ya da şiddet olaylarında hayatını kaybeden insanların cesetleri model olarak kullanılmaktaydı. Bunların en ünlü örneği Théodore Géricault'nun *Medusa'nın Salı* (Görsel 5) adlı çalışmasıdır.

Théodore Géricault, çalışmalarında model olarak ceset kullanmaktaydı. Cesetleri ise hastanelerden ya da idam mahkûmlarının cesetlerinin teşhir edildiği yerlerden ediniyordu ve cesetler çürüyene kadar onları model olarak kullanıyordu. 1816 yılında Fransa'da yaşanan bir gemi felaketinden etkilenen Géricault, *Medusa'nın Salı* adlı resmi yapmıştır. Günlerce süren bu felaketten sadece 15 kişi kurtulmuştur. Kurtulanlar ise gemideki cesetleri yemeleri sayesinde hayatta kalmışlardır (Ventura, 2019).

Resim, öncelikle büyük ölçüleri ve kasvetli havasıyla dikkat çekmektedir. Bir sipariş üzerine yapılmayan bu tabloda dehşet, korku, umutsuzluk, umut, gerilim ve bunların hepsinin nedeni olan ölüm gerçeği vardır. Kuvvetli dalgaların hırpaladığı derme çatma salın üzerinde görülen bir avuç insandan bazıları ölmüş ya da ölmek üzeredir. Resimde sağ üst

köşesinde ölümlerin üzerinde duran ve kurtarılmak için ellerindeki bez parçalarını umutla sallayan insanlar yer almaktadır. Bunun nedeni, uzaktan gördükleri ve gerçekten de onları kurtaracak olan geminin dikkatini çekme çabasıdır. Resimde, gerilim ve dehşetin yüzlerine ustaca yansıtıldığı insanlar kargaşa hâlinde dirler. Resmin sol alt köşesinde ise bir geminin varlığından bile habersiz, düşünceli, yaşlı bir adam kucağındaki cesedi tutarak uzaklara dalmıştır. Kazadan kurtulanların hayatta kalmak için yamyamlık yaptığı bilgisinden sonra, bu yaşlı adamın kucağındaki genç cesedi muhtemel bir yamyamlıktan koruduğu varsayılabilir.

3.CESEDİN MALZEME OLARAK KULLANIMI

Sanatçılar uzun yıllar boyunca cesetlerden model olarak yararlanmışlardır. Gelişen teknoloji ve değişen düşünce akımları ile ceset, model konumundan malzeme konumuna evrilmiştir.

Çalışmalarında hayvan ölüsü kullanan sanatçılar, izleyicilere hayvanın ölümü ile kendi ölümleri arasında bağ kurma imkânı sağlar. Hayvan kullanımı, Gözde Filinta'nın "Güncel Sanat Pratiklerinde Özne-Nesne Bağlamında Hayvan Figürü Kullanımı" adlı tez çalışmasında da bahsettiği gibi suistimale oldukça açık bir konudur. "Et, yaşamdan ölüme dönüşümdür... Ölü hayvanın eti, yaşamın izlerini taşıyan bir nesnedir artık. Yaşamak isteyen hayvanın hayatı, insanın tüketimine ve manipülasyonuna karşı gelemeyen bir nesneye dönüşmüştür." (Filinta, 2019, s. 91). Ancak sanatçılar çalışmalarında ceset kullanarak işleri bir adım daha ileri götürmektedir. İzleyici, bu sefer bir insan üzerinden kendi ölümünü tahayyül etmeye başlamaktadır. Sanatçı, artık sadece bir ceset modelini tuvale yansıtarak değil, bizatihi cesedi kullanarak izleyiciyi kaçırdığı ama bir gün mutlaka maruz kalacağı şeyle yüz yüze getirir. Cesedin model değil de malzeme olarak kullanılması birtakım tartışmaları da beraberinde getirir. Bu tartışmaların başında etik, ahlak, itibar ve sağlık sorunları yer alır. Bu problemler, birbirinin hem sebebi hem sonucudur.

Etik; kısaca, doğru davranışlarda bulunmayı ve iyi bir insan olmayı kapsayan, aynı zamanda felsefenin de alanı olan bir kavramdır. Etik ve ahlak sıklıkla birbirlerinin yerine kullanılır. Etik, ahlaki eylemleri içinde barındırmaktadır. Ahlak da temelde iyi davranışlar bütünü olarak nitelendirilebilir. Sözü edilen kavramlar ve bu kavramların içerikleri toplumdan topluma değişmektedir.

Yasal ve etik problemler doğuran cesedin sanat yapıtlarında malzeme olarak kullanımı postmodern döneme ait bir olgudur. Bu dönemin sanat

anlayışı, cesetlerin sanatçılar tarafından farklı teknik ve yöntemlerle malzeme olarak kullanılmasının yolunu açmıştır.

Teknolojinin gelişimi ve yeni icatlar hayatın her alanını etkilediği gibi sanatı da etkilemiştir. Buna en iyi örnek, fotoğraf makinesinin icadıdır. Fotoğraf makinesinin icadıyla sanatçılar gördükleri bir manzarayı birebir yansıtmaktansa manzaranın, onların zihnindeki izlenimlerini yansıtmışlardır. Bu durum, sanatçıların geçmiş dönemlerden beri gelen içlerindeki bireysellik düşüncesini çalışmalarına yansıtmaya isteğini ateşlemiştir. Böylece sipariş ya da piyasanın talep ettiği işlerden ziyade birtakım bireysel çalışmalar üretmişlerdir. Nihayetinde sanatçılar postmodernizmle birlikte fotoğrafı da sanat yapıtı olarak kullanmaya başlamışlardır.

Örneğin, Amerikalı Joel-Peter Witkin bir fotoğraf sanatçısıdır. "Joel-Peter Witkin'in fotoğraflarında mitolojik figürler, dinsel simge ve kompozisyonlar, ölümler, özürlü insanlar, deformasyon, ahlak dışılık ve çirkinlikler dolu düşsel bir atmosfer söz konusudur." (Özdemir, 1997). Witkin, fotoğraf çalışmalarında morglardan edindiği cesetlerden ve leşlerden faydalanmaktadır.

Görsel 6. Joel-Peter Witkin, 1992, Natürmort, Marsilya/ *Still Life, Marseilles*.

Kaynak:
<https://rb.gy/hqqffk>



Witkin'in ceset kullandığı çalışmalarından biri, aynı zamanda bir vanitas örneği de olan *Still Life, Marseilles* (Görsel 6) adlı eseridir. Kompozisyon; üzerinde insan başı, çiçekler ve meyveler bulunan bir masadan oluşmaktadır. 17. yüzyıl vanitaslarından farklı olarak cesede ait bir kurukafa değil, bizzat cesedin başı yer almaktadır. Baş, içinde bulunan çiçekler, tepesinde yer alan kesim şekli ve dik duruşuyla saksı işlevi görmektedir. Çiçekler yine diğer vanitaslarda olduğu gibi birkaç gün sonra solacak gibi durmaktadır. Resimde yer alan meyveler de olgunlaşmıştır. Hatta başın sağ tarafında duran meyvelerden biri olgunluktan çürümeye geçişin aşamalarından biri olan koyu lekelere sahiptir.

Antonio de Pereda'nın vanitasının aksine alışık olunan bir vanitas kompozisyonuna sahip *Still Life, Marseilles*'de tıpkı Pereda'nın

çalışmasında bulunan itici bir güç yer almaktadır. Bunun nedeni başın üst kısmında bulunan, otopsi izlenimi veren kesim ve figürün göz ve ağzının sıkı sıkıya kapalı olmasıdır. Diğer cesetlerde bulunan ölümün verdiği beden gevşemesi bu kompozisyondaki başta bulunmamaktadır. Başın kesilmiş ve bedensiz olmasına rağmen sanki hayattaymış ve acı çekiyormuş gibi buruşturduğu yüzü, izleyiciyi tekinsiz bir hissiyata sürükler.

Witkin'in vanitalardan yola çıkarak geleneksel yöntemlerden ziyade fotoğraf makinesiyle yaptığı çalışmasında, kurukafa yerine henüz organları çürümemiş bir ceset yer almaktadır. Bir ceset resmi ile karşılaşmak izleyiciyi rahatsız ederken, ceset fotoğrafıyla karşılaşmak izleyiciyi daha da rahatsız etmektedir. Witkin'in çalışmasında gerçek bir insan başı yer almaktadır. Kişinin yüzü belirgin ve kimliği tespit edilebilir hâldedir. Witkin, öncelikle cesedi kimliği tespit edilebilir bir şekilde kullanarak bedeninin sahibinin kişilik haklarını göz ardı etmekte ve etik kuralların dışına çıkmaktadır.

İnsan, yaşarken olduğu gibi öldükten sonra da birtakım haklara sahiptir. Örneğin, ölünce cesedinin başına ne geleceği konusunda bir söz hakkı vardır. Hatta bu konuyla alakalı olarak *Türk Medeni Kanunu*'nda da koruyucu maddeler yer almaktadır:

TMK m. 28 kapsamında, ölüm kişiliği sona erdirmektedir. Ancak ölüm sonrası kişiliğin korunması, kişisel özgürlük anlamında tanınması gerekir. Bir kişinin hayatı süresince, kendi ölümü sonrasında gelecekte cesedinin akıbetini belirlemek ve yetkisiz müdahalelerin engellemesini isteme hakkına sahiptir. "Ceset" terimi, bir insanın ölümlü kalıntılarını tanımlamak için kullanılır. Önceden yaşayan kişinin kendi kaderini tayin hakkı, hayatta kalan kurtulanların haklarının önünde gelmektedir. Ancak şüphesiz ki, ölenin sözlü veya yazılı ölüme bağlı tasarrufu yoksa yakınların talepleri dikkate alınacaktır. (Karauz, 2018, ss. 354-355)

Cesedin yasalar haricinde toplum içinde sahip olduğu haklar da vardır. İsteddiği gibi gömülme hakkına sahip olan insan için istekleri doğrultusunda yapılacak olan defin işlemi bir itibar teslimidir.

Zira ölüm bir şeyin yok oluşunu ve sınırlamaların dışına çıkmayı getirirse bile ölüm ritüelize edilerek saygınlık ve itibarı gözetilen bir faktöre dönüştürülmektedir. Özellikle ölü bedeninin saklanması, üzerinin örtülmesi, gömülmesi, yakılması ya da toplumsal değerlere göre bir şekilde artık yurttaş olmadığı ya da herhangi bir kategori altına sokulmadığı alandan uygun biçimde gönderilmesi esaslı bir veda ve yas sürecini doğurmaktadır. Bu ölüme gönderme

halidir, ölü bedeninin yolculuğu ve itibarının teslim edilmesidir.
(Derin, 2020, s.42)

Sanatçı, çalışmasında cesedi kullanarak pek çok sınırı ihlal eder. Witkin'in fotoğraf çalışması, ölmüş olan bireyin haklarının ihlaline sebebiyet vermektedir. İzleyici ceset fotoğrafıyla karşılaşmasıyla hem etik hem de yasal hak ihlalinin yanı sıra gerçekten ölmüş olan kişinin bizatihi kendisiyle de karşılaşmaktadır. Ancak bizzat cesedin kendisiyle karşılaşmak, onunla aynı ortamda bulunmak, hatta onunla temas etmek kuşkusuz ki etik sınırlar dâhilinde daha da rahatsız edicidir.

Milenyuma gelindiğinde, çağdaş Çin sanatındaki çalışmalarda ceset kullanımına dair etkileyici örnekler yer almaya başlar. Çeşitli enstalasyon ve performanslar yapan bu Çinli sanatçılar, herhangi bir gruba üye olmasalar da ortak malzeme olarak ceset kullanmaları ve sınırları fazlasıyla zorlamalarıyla tanınmaktadırlar.

Çinli sanatçılar Sun Yuan ve Peng Yu çalışmalarında ceset kullanmaktadırlar. Onlar için bir insan öldüğünde bedeni bir nesne olmaktadır; çünkü bir ölü herhangi bir kültüre ya da ulusa ait olamaz diye düşünmektedirler (Eschenburg, 2023).

Görsel 7. Sun Yuan ve Peng Yu, 2000, *Body Link*.
Kaynak:
<https://rb.gy/52p3es>



Yu ve Yuan'ın ceset kullandıkları çalışmalardan biri olan *Body Link* (Görsel 7)'te, iki bebek cesedinin birbirine doğru dönük ve temas hâlinde, metal bir kap içinde yer aldıkları görülmektedir. Doğduktan hemen sonra gözlerini bile açmadan ölen bu bebeklerin üzerinde bir miktar taze kan bulunmaktadır. Her iki sanatçıdan alınan 100cc'lik kan, plastik serum hortumları ile bebeklerin ağızına aktarılmaktadır.

Adı geçen bu eserle 2002 yılında Çağdaş Çin Sanat Ödülleri'ne layık görülen sanatçılar; ahlak dışı, dehşet verici, çarpıcı ve sorgulayıcı çalışmalarıyla öne çıkmaktadırlar. Eserlerinde cesetle etkileşime girmeleri ve izleyiciyi cesetle aynı ortamda bulundurmaları, onları Joel-

Peter Witkin ya da geleneksel yöntem izleyen diğer sanatçılardan ayırmaktadır.

Frida Mård, "Not Just an Object: Representation, Disruption, and Intention in Contemporary Art Using Human Remains" adlı tez çalışmasında, Paul Gladston'ın *Deconstructing Contemporary Chinese Art Selected Critical Writings and Conversations* adlı kitabından yaptığı alıntıda, insanların soyut sınırlar içine hapsedilmesinden ve bu sınırlar içinde kendini güvende hissetmesinden söz etmektedir. Mård, Yu ve Yuan'ın çalışmalarının insanın çizdiği ve korunduğunu sandığı ahlaki sınırları kırdığını söylemektedir (Mård, 2023, s. 16). Peng Yu ve Sun Yuan, sadece görünmeyen ama var olduğuna inanılan ahlaki sınırları değil, aynı zamanda tablo ya da fotoğraf karesinde görülen cesetle izleyici arasındaki sınırları da ihlal etmiştir. Hem sağlık hem de etik sınırları aşan bu çalışma, ait olduğu coğrafyada da tepkiyle karşılanmıştır.

Görsel 8. Sun Yuan ve Peng Yu, 2000, *Body Link*. Performans Aşamaları
Kaynak:
<https://rb.gy/6wdxae>



Başka bir Çinli çağdaş sanatçı Zhu Yu da çalışmalarında ceset kullanmaktadır. Sun Yuan ve Peng Yu'dan daha radikal çalışmalar yapan Zhu Yu; insan beyni, bebek cesedi ve ölü fetüs kullanmasının yanı sıra yamyamlık barındıran performansları ve bu performansların yer aldığı fotoğraf çalışmalarıyla tanınmaktadır.

İnsan beyinlerini mikserde bulamaç hâline getirerek satışı sunduğu konserveleri ve kendi bebeğinin kürtajla alınmasını sağlayarak cesedini bir köpeğe yedirdiği performanslarından daha sansasyonel olan ve oldukça eleştirilen *Eating People* (Görsel 9) adlı çalışmasında ölü fetüsü pişirmekte ve yemekte olduğu anların fotoğraflarını sergilemektedir.

Görsel 9. Zhu Yu.
2001. *Eating People*
Kaynak:
<https://rb.gy/1595z4>



Zhu Yu, insanların ahlaki değerlerini sorguladığı *Eating People* çalışması ile çağdaş Çin sanatçıları arasında en çok tartışılan isimlerin başında gelmektedir. Sanatçının gerçekçi tavrına rağmen fetüsü gerçekten yiyip yemediğinin bilinmemesi, söz konusu çalışmayı daha da çarpıcı hâle getirmektedir. Sanatçı sadece ceset göstermekle kalmaz; bir insanı hatta bir fetüsü yiyerek etik sınırlarla birlikte izleyicinin tahammül sınırlarını da zorlar.

Etik, toplumdan topluma değişkenlik gösterebilmektedir. Toplamlar etik olan şeyi değiştirebilir, geliştirebilir, sınırları görmezden gelebilir ya da yok edebilir. Çoğu toplumda ortak etik değerler de vardır. Bunlardan biri yamyamlık tabusudur.² Yamyamlık insanlık tarihinin başından beri vardır ve ne zaman başladığı ya da ne zaman biteceği bilinmemektedir. Bazı ritüellerde yer alsa ya da bazı toplumlarda kutsal bir yere sahip olsa da günümüzde çoğu toplum tarafından paylaşılan ortak bir tabudur. Yamyamlık hem hastalık nedeni hem de ahlak dışıdır. Yamyamlığın asıl engelleyicisi iğrenme duygusudur. İğrenme evrimsel olarak insana avantaj sağlamaktadır (Rice, 2016, s. 11). İnsanı hem hastalıklardan korur hem de ahlaki bir sınır koyar.

Robyn Neufeldt'in "Biasing Cannibalism in Anthropology" adlı makalesinde Christy Turner ve Jacqueline Turner'ın yamyamlığı iki türe ayırmasına değinilmektedir. Turner ve Turner'a göre, *endocannibalism* yani bireyin kendi sosyal çevresindekileri yemesi, *exocannibalism* yani bireyin kendi sosyal çevresinde olmayanları yemesi olarak yamyamlık ikiye ayrılmaktadır (Neufeldt, 2012, s. 1). Zhu Yu, bebeğin kendi yakını olup olmadığı bilgisini paylaşmadığı için çalışmada *exocannibalism* izleri görülmektedir. Yu, burada tabulara karşı gelmekte ve etik kuralları ihlal etmektedir. Yu, tıpkı Théodore Géricault gibi, bir tabu olarak görülen yamyamlık olgusuyla izleyiciyi baş başa bırakır.

² Tabu, insan davranışlarının belli alanlara ya da belli normlarla ilişkili olarak kutsal veya dokunulmaz olarak tanımlanmış oldukça güçlü sosyal yasaklara denir. ("Tabu", 2023)

Zhu Yu, Sun Yuan ve Peng Yu gibi sanatçılar, radikal bir tavırla ürettikleri çalışmalarla sadece cesedin haklarını ihlal etmekle kalmazlar, aynı zamanda cesedi kullanarak izleyicilerin de etik ve ahlaki sınırlarına müdahalede bulunurlar. İzleyiciyi cesetle yüz yüze getirirler. Ölü bir bedenle yüz yüze gelmenin yarattığı tekinsizlik hissiyle sarsılan izleyici, etik sınırlarını altüst eden bir performansla psikolojik bir yıkıma uğrar.

Morglarda adli teknisyenlik deneyimi olan sanatçı Teresa Margolles de çalışmalarında genellikle ceset kullanmaktadır; ancak diğer sanatçılardan farklı olarak cesedi doğrudan izleyiciyle yüz yüze getirmemektedir. Margolles'in *Entierro* (Görsel 10) adlı çalışmasında, yerde bulunan çimento bloğunun içerisinde doğmamış bir bebek cesedi yer alır. Cesetle karşılaşmak zaten yeterince sarsıcıdır ama Margolles, onu çimento bloğunun içine yerleştirerek izleyiciyi savunmasız bir şekilde yakalar (Şahin, 2021).

Görsel 10. Teresa Margolles. 1999. *Defin/Entierro*
Kaynak:
<https://rb.gy/n3fbvh>



Margolles, bu eserinde ülkesi Meksika'da ölümün siyasallaşması olgusuna dikkat çekmeyi amaçlamıştır (Sanader, 2013). Margolles, morglardan çoğunlukla bağımlı, şiddet mağduru ve kimliği belirsiz bireylerin cesetlerini edinmektedir. Bunun nedeni; Meksika'da genel olarak bu tip insanların gömülme ve kendilerine ait bir mezara sahip olma gibi haklarının bulunmamasıdır. Sanatçı, eserleriyle onlara bir hatıra alanı sunmaktadır. *Defin* (Görsel 10) çalışmasında da benzer bir durum söz konusudur. Zaten tıbbi atık olarak kabul edilen fetüs için fetüsün annesi bir mezar istemiş, ancak buna gücü yetmemiştir. Sanatçı ise bu hassas ve kırılabilir ceset için sağlam, soğuk ve katı bir mezar yapmıştır. Böylece ceset defin hakkına kavuşmuştur.

İzleyici, önündeki çimento yığınının içinde bir ceset olduğunun farkında değildir; ancak onun kokusuyla temas etmektedir. Sanatçı, genel olarak çalışmalarında izleyiciyle cesedi yüz yüze getirmez. Ancak eser ile izleyiciyi dolaylı yollardan temas ettirir. *Defin* çalışmasında, ölümü hissettiren bir çürüme kokusu yavaş yavaş izleyicinin ciğerlerine dolmaktadır. Cesetle kurulan bu temas, cesedin birinci derece yakınının izni dâhilinde, cesedin kimliğinin saklanarak ve korunarak defnedilmesiyle gerçekleşmektedir. Sanatçı, yalnızca çalışmasını etik

kurallara uyararak oluřturmakla kalmaz; aynı zamanda defnedilmek gibi temel bir kişilik hakkını cesede dolaylı olarak teslim eder.

Görsel 11. Teresa Margolles, 2010, *Plancha*
Kaynak:
<https://rb.gy/seb1xk>



Margolles'in bir diđer çalıřması *Plancha* (Görsel 11), ısıtılmıř metal bir tabaka üzerine düşerek buharlařan su damlalarından oluřmaktadır. Çalıřmada kullanılan su, otopsi sonrası cesetlerin yıkandıđı sudur. Isıtılmıř metal tabakanın üzerine düşen suyun buharlařarak bulunduđu ortama yayılmasıyla sanatçı cesetle izleyiciyi buluřturmuř olur. Ceset, izleyicinin, sadece önünde duran bir nesne deđil, damarlarında dolařan bir madde konumuna gelir.

Margolles, diđer sanatçılar gibi farklı ve onlar kadar çarpıcı çalıřmalar yapmaktadır. Ceset, izleyici için bir kirlilik kaynađıdır ve Margolles kirlilik kaynađını göstermeyi tercih etmez. Konuyla alakalı olarak *Korkunun Güçleri: İđrençlik Üzerine Bir Deneme* adlı kitabında "...kadavra, atık, geçiř maddesi, karıřım anlamına gelse de, öncelikle tinsel, simgeselin ve kutsal yasanın tersidir." (Kristeva, 2018, s. 134) sözlerine ek olarak Julia Kristeva, *Tevrat*'ın üçüncü kitabı olan *Levililer* ve dördüncü kitabı olan *Sayılar*'dan yaptıđı alıntılarla devam etmektedir: "Murdar hayvanlar öldükten sonra daha fazla murdarlařırlar (Levililer, 11, ss. 20-40), bu hayvanların kadvralarıyla temastan sakınmak gerekir. İnsan kadvrası da murdarlık kaynađıdır ve ona dokunulmaması gerekir (Sayılar 19,14)." (Kristeva, 2018, s. 134). Sadece ahlaki sınırlar yüzünden deđil, aynı zamanda kirlilik nedeniyle de uzak durulan ceset, Margolles'in çalıřmalarında izleyicinin iç organlarına kadar sızmaktadır. Sanatçı, cesetle izleyici arasındaki ve izleyiciyle ahlak arasındaki sınırları bulanıklařtırmaktadır.

4. SONUÇ

Sanatçılar, tarih boyunca bedenle farklı amaçlar doğrultusunda ilgilenmiřlerdir. Gerek hayvan bedeni gerekse de insan bedeni tarih boyunca sanatçıların model ihtiyacını karřılamıřtır. Sadece canlı deđil, aynı zamanda cansız varlıklar da sanatçılar tarafından kullanılmıřtır. Kimi zaman sadece resmetmek kimi zaman da bedeni daha yakından

gözlemlemek için morglardan ya da teşhir alanlarından ölü insan bedenleri edinmişlerdir.

Teşhir alanlarında idam mahkûmlarının cesetleri bulunmaktadır. Bu cesetler, bilim ve insanlığın ilerlemesi için yetkin insanlar tarafından detaylı bir şekilde incelenmiştir. Toplum düzenini bozan insanların idam edildikten sonra bu alanlarda sergilenmeleri, mahkûm ve yakınları tarafından her ne kadar istenmeyen ve onur zedeleyici bir akıbet olarak görülse de, iktidar sahipleri bu ibret verici teşhirlere büyük önem vermişlerdir. Nitekim halkın da şiddetin bir tür pornografisi olarak yorumlanabilecek teşhirlere yoğun ilgi gösterdiği anlaşılmaktadır. Bu teşhir alanları, sadece halkın değil, sanatçıların da ilgiyle izledikleri ve eserlerini üretirken faydalandıkları bir kaynağa dönüşmüştür. Sanatçılar teşhir alanları ya da morglardan edindikleri cesetleri uzun yıllar boyunca model olarak kullanmışlardır.

Postmodernizmle birlikte sanatçılar ölü bedeni aynı zamanda malzeme olarak da çalışmalarına entegre etmişlerdir. Farklı teknik ve konuların etrafında şekillenen çalışmalarda cesetler bazen göz önünde sergilenirken bazen de gizli bir şekilde çalışmalara dâhil edilmiştir.

Sanatçılar kendilerini ifade ederken bazen etik sınırları çiğneyebilmektedirler. Örneğin, yamyamlık çoğu modern toplumda etik dışı bir davranış, hatta bir tabu olarak görülür. Ancak sanatçılar çalışmalarında yamyamlığı ima edebilmekte ya da bizzat gösterebilmektedir. İzleyiciyi provoke eden; sadece cesedin teşhir edilmesi değil, aynı zamanda yamyamlık gibi bir tabunun da alenen çiğnenmesidir. Bazı sanatçıların cesedi herhangi bir kültüre ait olmayan bir nesne olarak görmeleri, etik ihlal yapıldığı gerçeğini değiştirmez. Bazı durumlarda sanatçı, yasal prosedürlere uyararak cesedin birinci derecedeki yakınlarından izin alabilmektedir. Bazı durumlarda ise sahipsiz cesetleri çalışmalarında kullanabilmektedirler.

Sanatçılar, her zaman izleyicinin gözünün önünde etik kuralları çiğneyerek çalışmalarını gerçekleştirebilirler. Hem etik sınırları aşmayan hem de etik kuralları eleştiren çalışmalar yapabilmektedirler. Cesetlere dolaylı yollardan haklarının teslim edildiği birtakım çalışmalar da yapılmaktadır. Örneğin, defin hakkı sadece yasal değil, aynı zamanda kişisel itibarı da içinde barındıran bir haktır. Sanatçı, çalışmasında uyguladığı defin işlemiyle cesede itibarını dolaylı yollardan teslim etmiş olur.

İzleyici, cesetle aynı ortama girebildiği, hatta temas da edebileceği bir imkânı deneyimlemektedir. Öte yandan izleyici, genel olarak etik ve ahlaki kurallar gereğince kirlilik barındıran ve sağlık için risk oluşturan

cesetle temas etmek istemeyebilir. Ancak sanatçılar, ceset ile temas imkânını da izleyicinin iradesine bırakmaktadırlar.

Sonuç olarak izleyici; içinde ceset olan bir çalışmayla sadece ölüm gerçeğinden kaçmak için değil; etik sınırları ihlal ettiği ve sağlık için risk oluşturduğundan dolayı da yüzleşmek istemeyebilir. Cesetle karşılaşmak ve temas etmek; tekinsiz, ahlak dışı, etiğe aykırı ve itibar zedeleyicidir. Sanat alanında malzeme olarak ceset kullanılan bazı çalışmalar etik değerlere direkt olarak saldırabilmekte; onları alaşağı edebilmektedir. Etik sınırları ihlal etmeyen çalışmalar ise kirlilik kaynağını belli etmeden izleyiciyle cesedi bir araya getirebilmekte ve ölü bedeninin mahrum bırakıldığı birtakım hakları ve kişisel itibarını iade edebilmektedir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Ceset (2024, 12 Mayıs) *Wikipedia* içinde. <https://rb.gy/ry1hnm>
- Corbin, A. (2021). *Bedenin tarihi 2: Fransız devriminden büyük savaşa*. Alfa Yayınları.
- Çoraklı, B. (2012). Çini ve seramiklerde tavus kuşu figürü. *MSGSÜ Sosyal Bilimler*, (6), 7-16. Erişim: 01.01.2024 <https://cutt.ly/LwCXtU3w>
- Derin, Ö. (2020). Kadavranın donuk metamorfozunda izler bakış ve müstehcen-bakış. *Kilikya Felsefe Dergisi*, (2), 37-56. <https://cutt.ly/xwCXtbUj>
- Eschenburg, M. (2023). The corpse and humanist discourse: Dead bodies in contemporary Chinese art. *Washburn University USA* <https://cutt.ly/lwCXtaGa>
- Filinta, G. (2019). *Güncel sanat pratiklerinde özne-nesne bağlamında hayvan figürü kullanımı* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi].
- Fitzpatrick, A. D. (2005). *Approaching the dying and the dead: An analysis of contemporary, lens-based artworks and the potential for ethical intersubjectivity*. [Doktora tezi, McGill University]. <https://rb.gy/wp01ep>
- Kara, B. (2023). *Rönesans sanatçılarının anatomi öğrenmek için kadavra kullanması*. Evren Atlası. 3 Ocak 2024 tarihinde <https://t.ly/MvwXI> adresinden edinilmiştir.
- Karauz, A. K. (2018). Kişilik hakkı bağlamında cesedin defnedileceği yere kim karar verir?. *İnönü Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 9(1), 349-370. <https://t.ly/TiLc7>

- Kristeva, J. (2018). *Korkunun güçleri: İğrençlik üzerine bir deneme* (N. Tural Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Leppert, R. (2017). *Sanatta anlamın görüntüsü* (İ. Türkmen Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Mård, F. (2023). *Not just an object: Representation, disruption, and intention in contemporary art using human remains* [Lisans Tezi, Uppsala University]. <https://t.ly/UXiMb>
- Neufeldt, R. (2012). Biasing cannibalism in anthropology. *University of Manitoba*, (30) <https://t.ly/hGJ8v>
- Özdemir, A. B. (1997). Fotoğraf ve fantazyaya. *Fotografya*, 5. Erişim: 03.02.2024. <https://t.ly/WPn6s>
- Özkan, S. (2015). Kuzey Avrupa resminde et karkası imgesi. *İdil Dergisi*, 4(16), 39-56. <https://t.ly/bKWFO>
- Rice, K. R. (2016). *Behavioral patterns of the cannibalism and sexual taboos* [Yüksek lisans tezi, Eastern Illinois University]. <https://t.ly/9oc-F>
- Rosenblatt, A. (2010). International forensic investigations and the human rights of the dead. *The Johns Hopkins University Press, Human Rights Quarterly* (32), 921–950. <https://rb.gy/zxp0f0>
- Sanader, D. E. (2013). Clean air, clean water: Vapourization and the anonymous corpse in Teresa Margolles' plancha. *University of British Columbia*, 4(1) <https://rb.gy/rurwab>
- Sayın, Z. (2018). *Ölüm terbiyesi*. Metis Yayınları.
- Sürmeli, K. (2012). Dada hareketinden kavramsal sanata. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(6), 337-345. <https://rb.gy/dklyx>
- Şahin, H. (2021). *Sanat yapıtlarında abject konumunda ceset* [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi].
- Tabu (2023, 15 Ocak) *Wikipedia* içinde. <https://t.ly/wCIU9>
- Toluyağ, D. (2020). Sanat pratiğinde beden metaforları. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 6(2), 176-182. <https://rb.gy/t6aecl>
- Türk, A. (2021). Sanat formu olarak ölü hayvan. *Premium e-Journal of Science*, 5(15). <https://pejoss.com/index.php/pub/article/view/165/161>
- Ventura, V. (2019). Gericault and the raft of the Medusa: Reflecting French society. *La Salle University, The Histories*, 10(1). <https://t.ly/FBKo0>

Çeviri Makale

Kamera Fantazması: Yapay Zekâ Çağında Sanal Fotoğrafları Yeniden Kadraja Almak

Orijinal makale için: <https://doi.org/10.1177/13548565231220314>

Michael Peter SCHOFIELD

İngilizce aslından çeviren: Merve BOZKURT

ORCID NO: 0000-0002-3182-9677

merve.bzkrt1@gmail.com, Sakarya Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.

Öz

Sanal fotoğrafçılığın ve yapay zekânın (özellikle yapay zekâ fotoğrafçılığı ve yayılma modellerinin) yakın zamanda ortaya çıkışı hem fotoğrafçılar hem de fotoğraf teorisi için büyük bir zorluk teşkil etmektedir. Görüntünün ontolojisi hakkında var olan tüm sağduyulu varsayımlar şimdilerde çöküyor gibi görülmektedir. Bu araya girenler gerçekten fotoğrafçılık mıdır? Sürekli artan medya yakınsaması ve sanallaştırma çağında, eski medyanın son ölüm çanını duyabilecek miyiz? Yeni medya biçimlerine ilişkin uygulama odaklı bu çalışma, yazarın sanal fotoğraflar alanındaki son yaratıcı çalışmalarına ve bu yeni araçları kullanarak uygulamalarını artırmayı ve genişletmeyi amaçlayan diğer fotoğrafçılar ve yeni medya sanatçılarının benzer müdahalelerine dayanarak, fotoğrafın bugün ne anlama geldiğini sorgulamaktadır. Oyun içi fotoğrafçılıktan Google Street View kullanarak sanal keşfe, Midjourney gibi en son gürültü azaltma difüzyon modellerini kullanan yapay zekâ fotoğrafçılığına kadar, bunlar arasında keşfedilecek şaşırtıcı ortak yönler bulunmaktadır. Bu yeni görüntü oluşturma uygulamalarını lens tabanlı fotoğrafçılık geleneğine sıkı sıkıya bağlayan ortak noktaları incelemek ilginç olacaktır. Yazar, bu zorlu yeni alanın ayrıntılı bir haritasını veya ortaya çıkan sanal fotoğrafların kesin bir ontolojisini araştırmak yerine, söylemi pratik etrafında yeniden çerçevelemektedir. Bunu yaparken hem gelişen bir pratikler dizisi olarak fotoğrafçılığı hem de medya hayaleti kavramını, özellikle de yeni medya teknolojilerinin her zaman önceki uygulamalar ve iletişim tarzları tarafından rahatsız edildiği spektral yolları inceleyerek gerçekleştirmektedir. Kadrajın hem geleneksel fotoğrafçılık hem de yeni sanal fotoğrafçılık uygulamaları açısından önemi, fotoğraf yazarlığında hayati ve kalıcı bir boyut olarak öne sürülmektedir. Bu yazarlığın yeni üretken yöntemler, kolay sahiplenme ve yapay zekâyla görüntü oluşturma konularında giderek daha fazla tartışıldığı bir ortamda, kadraja alma eylemi, bir fotoğrafın 'gerçek' veya değerli olarak kabul edilip edilmeyeceği konusunda elimizdeki en iyi turnusol testi hâline gelebilir.

Anahtar Kelimeler: yapay zekâ sanatı, yapay zekâ, kadraj, oyun fotoğrafçılığı, Google Street View, hauntoloji, ontoloji, fotoğraf teorisi, uygulamalı araştırma, iyileştirme, sanal fotoğrafçılık, sanallaştırma

Translated Article

Camera Phantasma: Reframing Virtual Photographies in the Age of AI¹

Original article: <https://doi.org/10.1177/13548565231220314>

Michael Peter SCHOFIELD

Translated from English by Merve BOZKURT

ORCID NO: 0000-0002-3182-9677

merve.bzkrt1@gmail.com, Sakarya University, Faculty of Art Design and Architecture, Dept. of Visual Communication Design.

Abstract

The recent advent of virtual photography and artificial intelligence (specifically AI photography and diffusion models), presents a major challenge to both photographers and photography theory. All our common-sense assumptions about the ontology of the image now seem to be falling apart. Are these interlopers really photography? Can we hear the final death knell for the erstwhile medium in this era of ever-increasing media convergence and virtualisation? This practice-led investigation of these new media forms draws on the author's recent creative work in virtual photographies, and similar interventions by other photographers and new media artists, seeking to augment and expand their practice using these new tools, whilst querying what photography really means today. From in-game photography to virtual exploration using Google Street View, to AI photography using the latest denoising diffusion models (such as Midjourney), there are surprising commonalities to explore between them, linking these new practices of image-making firmly back to traditions of lens-based photography. Rather than seeking a detailed map of this difficult new terrain, or a definitive ontology of emerging virtual photographies, the author reframes the discourse around practice, examining both photography as an evolving set of practices and also notions of media hauntology – specifically the spectral ways in which new media technologies are always haunted by prior practices and modes of communication. The importance of the frame to both traditional photography and new practices of virtual photography, is suggested as a vital and persistent dimension in photographic authorship. With that authorship increasingly contested by new generative methods, easy appropriation and AI image-making, the act of framing may become the best litmus test we have, for whether or not a photograph should be considered 'real' or valued.

Keywords: AI art, artificial intelligence, framing, game photography, Google Street View, hauntology, ontology, photography theory, practice research, remediation, virtual photography, virtualization

¹ Schofield, M. P. (2023). Camera Phantasma: Reframing virtual photographies in the age of AI. *Convergence*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/13548565231220314>

GİRİŞ

Günümüzde çağdaş sanat dünyasında nereye bakılırsa bakılsın, fotoğraf nesnesi krizde ya da en azından şiddetli dönüşümde olan bir nesne gibi görünür. (Baker, 2005)

Sanal fotoğrafçılık ve yapay zekâ fotoğrafçılığı, fotoğraf tarihinde son gelişmelerin her zaman fotoğrafı ölüme yaklaştırdığı bu tür krizlerin yalnızca en sonuncularıdır. Walter Benjamin'in 'aura'nın nihai kaybı üzerine acı çekmesinden (1935), Derrida'nın dijital fotoğrafçılık ve fiziksel bir 'öznelğin' nihai kayboluşu üzerine düşüncesine kadar (2010: 14), önde gelen filozoflar ve medya teorisyenleri fotoğrafın ontolojisine yönelik derin teknolojik değişimlerin yarattığı tehdidi kavramakta zorlanmışlardır. Bu son kaydileştirme gerçekten bu medyanın son ölüm çanını mı işaret etmektedir?

Fotoğrafçılık, uzun yaşamı boyunca böyle bir ölümün hayaleti tarafından lanetlenmiştir. Tıpkı ölümcül darbeyi vurması beklenen dijitalleşmenin, her zaman içinde yaşadığı şey olması gibi. (Batchen, 1994: 50)

Ontolojik olarak fotoğraf zaten her zaman hayaletimsi bir varlıktır (Bazin, 1945; Derrida, 1998: 34), aynı anda hem canlı hem ölüdür. Böyle yakalanması zor bir hayaletin tamamen öldüğü nasıl söylenebilir? Sürekli teorik zorluğun ana nedenlerinden biri, fotoğraf ve benzeri medyanın 'doğası gereği ontolojiye, uzay ve zamandaki fiziksel sürekliliğe zarar vermesidir' (Phillips, 2017: 131). Bu durum, onları belirli bir şekilde var olan nesnelere olarak kesin bir şekilde tanımlamayı ve basitçe sınıflandırmayı son derece zorlaştırır. Medyada giderek artan yakınsama çağında bu tür çetin sorunların bir arada var olması (Jenkins ve Deuze, 2008; Balbi, 2017) ve karmaşık iyileştirme düzeyleri (Bolter ve Grusin, 2000), tüm eski tanımları ve hatta medya kavramını tamamen bir kenara atmayı cazip kılabılır. Ancak böyle bir yaklaşım, geleneksel fotoğrafın tüm bu gelişen teknolojiler ve yeni iletişim biçimleri içinde oynamaya devam ettiği kilit rolü anlamamıza yardımcı olmayacaktır. Fotoğrafçılığı hem süregelen bir uygulama olarak hem de yeni formlarda çağdaş sanallaşma olarak ne anlama geldiğini belirlemek için iki kritik pozisyonu benimsememiz gerektiğini savunuyorum. İlk olarak, yeni medya her zaman bir şekilde önceki iletişim biçimleri tarafından lanetlenir. Bu nedenle, basit bir ontoloji yerine bir hauntoloji*

* Türkçeye 'hauntoloji' olarak yerleşen 'hauntology', haunting (musallat) ile ontology (varlık felsefesi) kelimelerinin birleşiminden oluşmuştur ve 'var olan şeylerin ancak geçmiş (ve gelecek) hayaletleri ile bir bütün olmaları' olarak tanımlanabilir. Ç.N.

(Gere, 2016) daha aydınlatıcı olabilir. İkincisi, söylemi yeniden uygulamalara göre çerçeveselendirerek bu tür garip ontolojik meselelerden büyük ölçüde kaçınabiliriz. Hangi biçimde olursa olsun fotoğraflar, bir dizi insan eyleminin ürünüdür; bazen öyle görünse bile, birdenbire gerçekleşmezler. Fotoğraf teorisinin uygulamaya dayalı olduğunu varsayarak, bu araçların uygulamalı kullanımına ve uygulamalı deneyimine dayalı, değişen ortamların daha işlevsel tanımları ortaya çıkabilir. Yapay zekâ fotoğrafçılığı (YZ ve fotoğrafın diğer sanallaştırmaları arasında ayırım yapmamız gerektiği için), görüntünün daha önceki herhangi bir fotoğrafik anlayışından 'temiz bir kopuş' olarak görülebilirken, sanal fotoğrafçılığın çeşitli uygulamalarının eski biçimlerin uygulamalarına çarpıcı biçimde benzediğini de görmemiz gerekir. Bu genişleyen alanın gerçeklikle son derece çeşitli ilişkilerini kabul ederken, en temel farkın son zamanlarda değişen yaratıcı uygulamalarda olduğu belirginleşmektedir. Yazarın, fotoğrafın farklı iyileştirmelerini (yapay zekâ ile yapılanlar dâhil) kullanan kendi proje deneyimleri sayesinde ve Jacques Derrida'nın teorileri aracılığıyla hem kadrajlamanın hem de spektral oluşun, bu yeni sanal biçim bakımından fotoğraf olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceğine ilişkin tartışmada hayati öneme sahip olduğu gösteriliyor. Ayrıca bu teknolojik değişimlerin medyanın gelecekteki gelenekleri açısından ne anlama gelebileceğini de sormalıyız. Jay David Bolter ve Richard Grusin'in 'geriye dönük iyileştirme' (2000: 147) olarak tanımladığı potansiyel veya yeni medyanın varlığını sürdüren ancak değişen iklime bir şekilde uyum sağlaması gereken eski biçimler üzerindeki etkisi de buna dâhil. Bu bağlamda, yapay zekâyla görüntü oluşturma diğer sanal fotoğrafçılık biçimleriyle karşılaştırıldığında, fotoğrafçının görüntü oluşturmadaki yaratıcı rolünde önemli bir değişim ortaya çıkıyor.

YENİ SANAL UFUKLAR



Michael C Caldwell, 2022, *Visitations* (Ziyaretler).

Geçtiğimiz birkaç yılda pandemi nedeniyle yaşanan karantinalar ve benzeri görülmemiş hareket kısıtlamaları sırasında fotoğrafçılar

kendilerini seyahat edemeyecek veya alıştıkları lense dayalı uygulamalarını gerçekleştiremeyecek durumda buldular. Birçoğu evde sıkışıp kaldığında alternatif yaratıcı yollar ararken, zaten yapışık oldukları ellerinin altındaki cihazları ve ekranlarını, dışarıdaki kıyamet gibi görünen olayları aktarabilmek için kullandı. İlham almak için bilgisayar oyunlarına yönelen fotoğraf sanatçılarından (Fowler, 2020), Google Street View'ü kullanarak dünyayı keşfeden sanal gezginlere (Haigney, 2021) kadar pek çok gazeteci, bu dönemde artan sanal fotoğrafçılık trendini fark etti. Bu popüler kapsam aynı zamanda çoğu içerik oldukça genel olsa da, yenilikçi ifade tarzları ve metinler arası sanat geliştirmek için bu yeni görüntü oluşturma biçimlerini gerçekten kullanan, giderek artan bir çalışma kitlesi olduğunu da vurguladı. Örneğin Alan Butler, Godfrey Reggio'nun *Koyaanisqatsi* (1982) filmindeki kötü şöhretli hızlandırılmış sahneleri yeniden yaratmak için oyun içi fotoğrafçılığı kullanan ve açık dünya bilgisayar oyunu *Red Dead Redemption 2*'yi kullanarak Timothy O'Sullivan'ın ufuk açıcı coğrafi araştırmalarını çağrıştırmayı amaçlayan bir seri de üreten bir sanatçıdır. Manzara ve seyahat fotoğrafçılığı, bu yeni sanal sahnede tekrar eden bir tema olmuştur. *Place(s) (Yer(ler))* (Greco, 2021), Playstation 4'te *Death Stranding* oyunundan alınan oyun içi manzaraların yer aldığı bir fotoğraf kitabıdır. Pandemi seyahat kısıtlamaları nedeniyle İzlanda'ya bir keşif gezisi düzenleyemeyen fotoğrafçı Pascal Greco, bunun yerine sanal araziye keşfetti. Kendisine yasak olan boş tundraya benzer yerler arayarak, süreçte fotoğrafın doğruluğu ve gerçekçiliği kavramlarıyla oynayarak İzlanda'nın 'görsel bir fikri'ni imajlar aracılığıyla yeniden yarattı. Bu fotoğrafçıların hepsi, sanal görüntü üretimini mevcut fotoğraf uygulamalarının bir uzantısı olarak görmeye başlamıştı.

Visitations (Ziyaretler) (2020-2022) ve *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)* (2020), bu makalenin yazarı tarafından yaratılan iki pandemi projesiydi. Her iki proje de hem sanal seyahat fırsatlarını kolaylaştırmak hem de platformun fotoğrafik bir zaman makinesi olarak potansiyelini keşfetmek için, Google Street View'un görüntü oluşturma olanaklarını ve tuhaf zamansal özelliklerini araştırıyordu. Bir sanatçı olarak (Michael C Coldwell takma adıyla çalışıyorum), gerçek hayatta (IRL)¹ çekilmesi imkânsız olan görüntüler oluşturmak ve fiziksel olarak seyahat etmek ve fotoğraf çekmek için çok tehlikeli, erişilemez ve hatta etik olmayan yerlere gitmekle özellikle ilgileniyordum. Aynı zamanda, bu yasaklı yerlerin zamanla nasıl değiştiği hakkında içgörüler elde etmek için bu ortamı kullanıyordum. Karanlık turizm², uzaktan görüntüleme ve refotografi³ (yeniden fotoğrafçılık) arasında bir yerde, bu kent değişimini temsil etmeye dair yeni yaklaşım;

Fukushima Eyaleti, özellikle Ukrayna'daki devam eden savaş nedeniyle seyahat etme ve geleneksel fotoğrafçılık bakımından daha da erişilmez olan Çernobil gibi dünyanın dört bir yanından çeşitli yasaklanmış yerleri kapsıyordu. Google Street View'un zamanda geriye ve ileriye atlama yeteneği, refotoğrafik belgelendirme için ideal bir ortam olduğunu ortaya koydu. Bu örnekte, terk edilmiş manzaraların felaketten nasıl yavaş yavaş kurtuldukları ortaya çıkıyor.



Michael C Coldwell, 2022 *Visitations (Ziyaretler)* adlı eserinden Searching for Fukushima (*Fukushima'yı Aramak*)

Google Street View, bu tür bir kullanım gözetilerek tasarlanmamıştı. Google'ın mevcut haritalama olanaklarını geliştirerek ve kullanıcılara çeşitli sokakları ve şehirleri sanal olarak keşfetme deneyimini sunarak 2007'de faaliyete geçti (Anguelov vd., 2010: 34). Bu simüle edilmiş ortam, teknik olarak fotoğrafik nitelikte olup genellikle hareket eden araçların çatılarına monte edilen özel kameralar kullanılarak otomatik olarak sayısız 360 derecelik panorama fotoğrafının birleştirilmesiyle algoritmik olarak gerçekleştirilir. Kullanıcılar, Google Street View aracının son haliyle VR benzeri sahnelerle etkileşime girebilir, seçtikleri herhangi bir yöne bakabilir ve bir dizi statik fotoğraf küresi (*photosphere*) aracılığıyla bir noktadan diğerine hareket ederek sokakta yürüme eylemini (biraz doğallıktan yoksun bir tarzda da olsa) simüle edebilir. Google, milyonlarca kilometrelik yolun artık sanal keşfe açık olmasıyla hizmetin kapsamını dünya çapında sürekli olarak genişletti. Çoğu zaman Google arabası belirli yerlere birden fazla kez çekime gider ve böylelikle bu yerlerde bir tür sanal zaman yolculuğu mümkün hâle gelir.

Yeni görüntüler oluşturmak için bu sürükleyici ortamı keşfeden sanal fotoğrafçının uygulaması, gerçek hayat fotoğrafçılığından farklı değildir. Gözlem ve kadrajlama aracılığıyla dikkatli seçim temel yöntemi oluşturur. Bu temel yöntem dikkatli seçim ve görüntü kompozisyonu yoluyla bakışları yönlendirmek ve izleyicinin dikkatini keşfedilen belirli ayrıntılara, nesnelere, kişilere veya sahnelere çekmek olarak ifade

edilebilir. Görev alanımı 'oyun içi fotoğrafçılık' olarak bilinenler de dâhil olmak üzere, sanal fotoğrafçılık şemsiyesi altına giren diğer uygulamaları inceleyecek şekilde genişlettiğimde, karşılaşılan bir şeyi kadraja almaya yönelik yönelik olan bu temel sürecin, tüm bu sanal fotoğrafçılık uygulamalarında ortak olduğu ortaya çıktı. Ayrıca görüntü oluşturma'nın yeni biçimlerini fotoğraf geleneklerine bağladı. Daha geniş bir etkileşimli alanda bulunanlardan seçim yapmak, fotoğraf anlamını oluşturma'nın temel eylemidir- ve bu seçici kadraja alma eylemi, genellikle 360 derece fotoğrafçılık ve diğer etkileşimli medyalarda büyük ölçüde eksiktir. Bakıldığında bu uygulamalar, (ilerde tartışacağımız gibi, bunlar gerçekten 'kadrajsız' olmasa da) geleneksel fotoğraf pratiğiyle, bu tür kapsamlı medya ortamlarını yaratıcı bir şekilde yamyamlaştıran ve yeniden kadrajlayan bu yeni sanal formlardan çok daha az ortak noktaya sahiptir.

"Bir şeyin fotoğrafını çektiğinizde, onu vurguluyorsunuz ve bunun görülmeye değer bir şey olduğunu söylüyorsunuz." - Justin Berry, sanal fotoğrafçı. (Fowler, 2020)

Greco, "Benim için, her şeyden önce bir deneyimdir" demektedir. "Ancak tabii ki fotoğrafik bir yaklaşım benimsiyorsunuz; doğru konuyu, en iyi kadraji, ideal ışığı ve ortamı bulmalısınız." - Pascal Greco, sanal fotoğrafçı. (Longeray, 2021)

Camera Lucida (2019), oyun içi fotoğrafçılığı inceleyen nadir bir eleştirel araştırma örneğidir ancak seçim ve kadraj oluşturma'nın temel rolü bu yayında tam olarak ele alınmamıştır. Yazarlar, varlığının fotoğrafik ortamın önceki tanımlamalarına bir tür meydan okuma oluşturduğunu belirtirken; medya bilimciler, "oyun içi fotoğrafçılığın mevcut fotoğraf teorilerine etkilerini incelememiz gerektiğini" belirtiyorlar (Möring ve Mutiis, 2019: 70). Ancak makale, "oyun içi fotoğrafçılığın ontolojik bir tanımını sunmaktan" (71) kaçınarak bunun yerine söylemi oyun araştırması, simülasyon ve iyileştirme gibi yerleşik alanların içine konumlandırarak bu zorlu yolda çok fazla risk almaya cesaret edemiyor; odak noktası büyük ölçüde oynama biçiminin bir parçası olarak kameraları ve fotoğrafik iletişimi taklit eden video oyunlarına kayıyor.

Ben bir fotoğrafçı olarak; bilgisayar oyunları, Google Street View ve yapay zekâ gibi deneysel sanal fotoğrafçılık uygulamalarına ilk elden katılarak biraz farklı bir sonuca vardım. Sanal fotoğrafçılık sadece atalarının kaba bir kopyası değildir, ortak bir dizi fotoğrafik beceriden beslenmektedir. Bahsi geçen sanal ortamların tümü çok farklı olsa da onları yeniden kadrajlamaya yönelik yaratıcı uygulamalar gibi bazı önemli benzerlikleri de paylaşıyorlar. Google Haritalar'daki statik bir

fotoğraf küresini, dinamik bir bilgisayar oyunu oynamak veya bir VR cihazı kullanmanın tamamen etkileşimli deneyimiyle karşılaştırdığımızda; sürükleyicilik düzeyi (ve önceden var olan bir kadrajın görünürdeki eksikliği) çok farklıdır. Bununla birlikte, tüm bu farklı teknolojik alanlardaki sanal fotoğrafçının yaratıcı amacı, kırpma biçimleri ve yeniden kadraj kullanımı temel bir sabit olarak kalmaya devam ediyor. Bu makalede, fotoğraf ile onun sanal benzerleri arasındaki ilişkinin teğetsel ya da yüzeysel olarak skeuomorfik olmadığını, ancak doğrudan kökenden gelerek kalıtsal görsel dilden oluşan bir ilişki olduğunu ve bir 'fotoğrafçı' tarafından gerçek zamanlı olarak karşılaşılan çeşitli 'fotoğrafik' ilişkilerin yaygın olarak kadraj oluşturma veya yeniden kadraja alma eylemiyle özünde ilişkili olduğunu savunmak için bu alandaki son uygulama araştırmalarımın yararlanacağım. Fotoğrafın sanallaştırılması konularının tümünde yapay zekâ kesinlikle bir istisnadır. Bir görüntü seçmek için böylesine sürükleyici bir bağlamın eksikliği, onu çok farklı bir sanal fotoğraf türü ve çok farklı bir uygulama hâline getiriyor. Fotoğraf, yapay zekâ tarafından etkili bir şekilde simüle ediliyor ancak yalnızca son görüntü olarak; fotoğrafçının seçici ve öznel fotoğrafçılık deneyimi, fotoğrafı yeniden yaratma eyleminin bir parçası değil.



Michael C Coldwell, 2020, *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)*

SANAL FOTOĞRAFÇILIĞIN KÖKLÜ TARİHİ

Visitations (Ziyaretler) ve *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)* projelerinin fikri, ilk olarak Jon Rafman'ın *Nine Eyes of Google Street View (Google Sokak Görünümünün Dokuz Gözü)* (2008) eserini keşfettikten sonra ortaya çıktı. Bu aracı zaten ön konum araştırması için kullanıyordum ve bir yeri bizzat ziyaret etmeden önce o yere araç üzerinden giderek daha fazla potansiyel çekim yerleri arıyordum. Rafman'ın çalışması, bir seyahatin gerçekten gerekli olup olmadığı sorusunu gündeme getirdi. Sanat pratiği olarak sanal fotoğrafçılığın bu erken örneği, yeni bir tür sokak fotoğrafçılığı

gerçekleştirmek için bu sürükleyici platformu kullandı. Rafman, baştan çıkarıcı ekran görüntülerini; bir sanat galerisinin duvarında büyük kromojenik baskılar şeklinde kullanarak yeni bir bağlama yerleştirdi. Bu çalışma, fotoğraf ve görsel sanatın uzun tarihini kelimenin tam anlamıyla yeniden çerçevesiyor. Koleksiyondaki birçok görsel, sanal sokakları saatlerce taradıktan sonra yapılan rahatsız edici, absürt ve komik keşifleri seçerek sunuyordu ancak benim kendi hayal gücümü cezbeden şey, eserde ortaya çıkan tuhaf kazalar, hatalar ve aksaklıklar oldu. CM-4009, Polan, İspanya, 2010'da (The street views Google wasn't expecting you to see - in pictures, 2012) kadraj; garip neon renklendirmeye yanlış işlenmiş fotoğraflık iz parçalarıyla bölünüyor. Bu anomali; aynı mekânın birden fazla görüntüsünü aynı anda görmemize, farklı zaman dilimlerine açılan bir kapı aralığına, bu sanal ortamın parça parça gizli yapısına ve onun zamansallıkla olan yamalı ilişkisine dair bir şeyleri anlık olarak açığa çıkarmamıza olanak tanıyor gibi görünüyor. *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)*, Google Street View'un zaman yanılışmasının bozulmaya başladığına dair ekran görüntülerini alarak bu tür anları kendim yakalamaya başladığım ilk girişimimdi. Hem kadraj oluşturma hem de zamanlama, zamanlar arasındaki bu anlaşılması zor aksaklıkları yakalamak için çok önemliydi. Bir fotoğrafçının 'belirleyici an'ın (Cartier-Bresson ve Tériade, 1952) önemini yeniden keşfetmesi için alışılmadık bir ortamdı. Ancak bu; geleneksel fotoğrafçılığın aksine anlık olarak yakalanan gerçek bir an değil, anlık olarak parçalanmış dev bir zaman dokumasının küçük bir parçasıydı.

Google Street View, her ne kadar kendisini gezinilebilir bir şimdiki zaman olarak sunsa da, aslında yakın geçmişimizin -özellikle de kaydettiği yerden geçtiği anın- kopuk bir kayıttır. O anları yeniden canlandırdım. (Odell, 2009)

Jenny Odell, Google Street View fotoğrafçılığını ilk benimseyenlerden biriydi. Kendi lens tabanlı uygulamalarının yanında, bu platformu orada bulunduğu tuhaf sahneleri yeniden yaratmak için kullanıyordu. Rafman'da olduğu gibi Odell'in de çeşitli performansa yönelik yeniden canlandırmalarında bir gerçeküstüçülük ve mizah vardır (Odell, 2009). Ancak bu yeniden fotoğraflama projesi, kentsel çevredeki değişikliklerin dikkatle kadraja alınması ve çalışmaya kaydedilmesiyle, aynı zamanda Street View'un ciddi bir araştırma aracı olma potansiyelini de ortaya çıkardı. Bu durum kendi uygulamam üzerinde kesinlikle bir etki yarattı. Bu fotoğrafçılık aracı ile yerleri bizzat ziyaret etmeye gerek kalmadan, zamanla nasıl değiştiklerini dikkatlice inceleyerek uzaktan yeniden fotoğraflama yapmak mümkün hâle geldi.

Koronavirüs salgınının bu tür sanal seyahatlere daha fazla ilgi uyandırmasından yıllar önce Jacqui Kenny, evinin güvenliğinde dünyayı keşfetmek ve fotoğraflamak için Google Street View'ü kullanıyordu. Sanal fotoğraf projesi *The Agoraphobic Traveller (Agorafobik Gezgin)* (Kenny, 2016) internette çok başarılı olarak New York'ta kişisel bir sergi ve Dünya Ruh Sağlığı Günü için sipariş edilen bir film ile birlikte bizzat Google'dan destek gördü (Kenny, 2017).

Kenny; panik atak geçirme, kaçamama veya yardım bulamama korkusu ile ilişkili olarak bireylerin kalabalık ve uzak yerlere girmekten kaçınmalarına yol açan bir kaygı durumu olan agorafobi ile yaşıyor. Bazıları için bu kaygı durumu en kötü hâliyle evden ayrılma korkusu anlamına gelebilir. Kenny bu duruma karşı koymak için Google Street View aracılığıyla dünyayı dolaşırken fotoğraf serisi için ekran görüntüleri çekmek üzere sanal olarak sokakları ve manzaraları tarıyor. (Gottschalk, 2017)

Kenny, Street View fotoğraf kürelerinin kullanıcılar tarafından daha önce hiç açılmayan inanılmaz derecede izole konumlarını sık sık yakalayıp yeniden kadraja alıyor. Bu da projeye gerçek bir arayış ve keşif hissi veriyor. Elde edilen görüntüler sonrasında orta format analog manzara fotoğrafçılığını andıran belirli bir estetik tarzda özenle işlendiği için, Kenny'nin görüntüleri ilk bakışta kolaylıkla geleneksel fotoğrafçılık uygulamasıyla karıştırılabilir. Kenny, YouTube'da yöntemi hakkında konuşarak, manzaradaki belirli özelliklerin nasıl dikkatini çektiğini ve görüntüleri Instagram için nasıl seçip düzenlediğini açıklıyor (The Agoraphobic Traveller | Men in green 360°, 2017). Kadrajın önemi bu uygulamalı gösterimde açıkça görülüyor; daha geniş ve kapsamlı bir görüş alanından kırpmayı yaparak, aksi takdirde görülemeyecek ilgi çekici bir şeyi ortaya çıkarıyor. Bu uygulamanın eylemi ve amacı, geleneksel bir araç olarak belgesel manzara fotoğrafçılığı ile çok uyumludur.

Son 10 yılda, 'sanal fotoğrafçılık' terimi bu tür sanal gezilerle⁴ daha az ilişkilendirilmeye başlandı ve özellikle popüler çevrim içi söylemde giderek artan bir şekilde oyun içi fotoğrafçılıkla eş anlamlı olarak kullanıldı (Bromley, 2021). Gördüğümüz gibi, bu iki yaratıcı uygulama birbirinden çok farklı ve bu durum giderek genişleyen bu sıfatın kullanışlılığını sorgulatmaktadır. Google Street View ve oyun içi fotoğrafçılık olarak oluşturulan görüntüler arasındaki bir diğer önemli fark, Google Street View'un muhafaza edilmiş dizinleme⁵ özelliğidir. Oyun içi fotoğrafçılık, fotoğrafın görsel dilini benimseyerek tamamen bilgisayar tarafından üretilen dünyaları yeniden kadraja alırken Rafman, Odell ve Kenny'nin çalışmaları, gerçek dünyanın fotoğraflık kayıtları ile çeşitli yollarla hâlâ ilgi çekiyor. Bu, gerçeğin dizinsel izinden yoksun

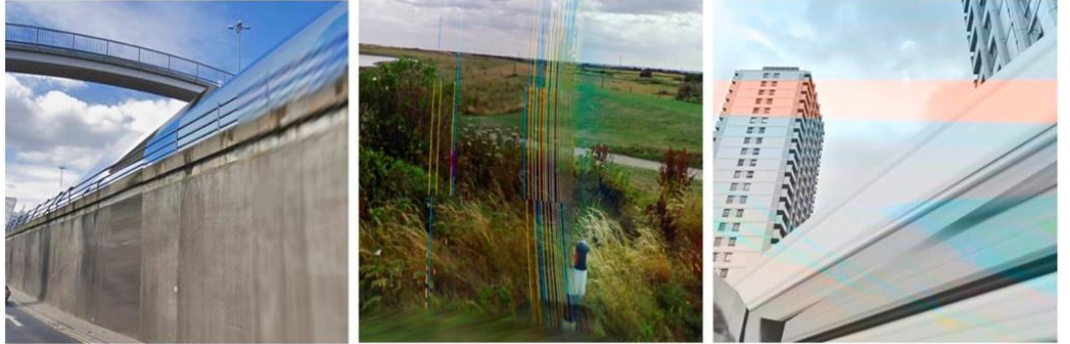
olduğu için oyun içi fotoğrafçılığın tartışmanın dışında tutulması gerektiği anlamına mı geliyor? Uygulama açısından bakıldığında, kesinlikle çok benzer. Hâlâ yeni formları karşılaştıran az sayıda bilimsel çalışma bulunmakta ve 'sanal fotoğrafçılık' terimi nadiren akademik bağlamda onları topluca tanımlamak için kullanılmaktadır. Bunun yerine, bir dizi yeni ayrıntılı terim, kategori ve tanımın ortaya çıktığını ve 'ekran görüntüsü, oyun içi fotoğrafçılık ve ekran görüntüsü fotoğrafçılığı' arasında net farklılıklar çizmeye çalışıldığını görüyoruz (Gerling, 2018: 159). Ancak Winfried Gerling, ekran görüntülerini ve oyun içi fotoğrafçılığı hâlâ birlikte incelemekte ve bunları çok daha eski fotoğraf yöntemlerine kadar izlenebilecek bir sürekliliğin parçası olarak görmektedir.

Ekran görüntüleri ve oyun içi fotoğrafçılık, bu bağlamın her tarafında görülebilir ancak bunlar kamerasızdır ve bu yüzden deneysel fotoğrafçılık uygulamalarının uzun bir tarihi içerisinde anlaşılabilir ve tartışılabilir. (Gerling, 2018: 149)

Gerling'in argümanı, bu çeşitli yeni görüntü oluşturma biçimlerini fotoğraf teorisi kapsamına alır ancak bunların bir fotoğraf türü olarak kabul edilip edilmeyeceği sorusunu bir ölçüde atlar. Şüphesiz, fotoğraf makinesinin hiçbir zaman bir araç olarak fotoğrafın birincil önkoşulu olmadığını ve nasıl "fırçasız resim yapılabilirse, fotoğraf makinesi olmadan fotoğraf da yapılabileceğini" (Barnes, 2018: 7) unutmak kolaydır. Ancak bu yeni sanal uygulamaları yalnızca kamerasız fotoğrafçılığın başka bir biçimi olarak göremeyiz. Öncelikle birçoğunda hâlâ bir kamera var. Ancak bu yeni sanal uygulamaları yalnızca kamerasız fotoğrafçılığın başka bir biçimi olarak göremeyiz. Öncelikle birçoğunda hâlâ bir kamera var. Google Street View sanatçıları ekran üzerinde nihai seçimi ve kompozisyonu yapıyor olsalar da, işlerinde tasvir edilen dünya aslen Immersive Media tarafından geliştirilen ileri VR kamera teknolojisi tarafından otomatik olarak yakalanmıştır (A Brief History of Google's Street View Cameras, 2019). Geleneksel uygulamalardan temel farkı, kameranın artık ana seçim cihazı olmamasıdır; 360° teknolojisi görüş alanındaki her şeyi yakalar. Oyun içi fotoğrafçılık bile tamamen kamerasız fotoğrafçılık olarak anlaşılmaz. Bilgisayar oyunu çekiminden farklı olarak, Barnes ve Batchen (2016) tarafından tanımlanan eski kamerasız uygulamaların tümü, ışığa duyarlı bir yüzeyde görünen gerçek bir şeyin indeksel izini hâlâ taşıyordu ve meseleyi daha da karmaşık hâle getirmek için birçok çağdaş video oyununda gelişmiş oyun içi kamera modlarıyla orijinal fiziksel cihazın optiklerini (ve manuel işlevlerinin çoğunu) orijinaline sadık bir şekilde yeniden oluşturan bir 'sanal kamera' bulunuyordu (Gerling, 2018: 156).

Buradaki kamera gerçek olmayabilir, ancak bu belirli uygulamaları tamamen 'kamerasız' olarak nitelendirmek zor olacaktır.

Karmaşık ve genişleyen fotoğraf alanının yeni tarihi oluşmaya başladıkça, değişen çok sayıda uygulamayı teknolojiler ve bağlam bakımından kategorize etmeye çalışırken kaybolmak kolay olabilir. Bu yeni alanın kesin bir haritasını oluşturmak zahmete değer bir çalışma olsa da, bu muhtelif yeni medyayı neyin birbirine bağlayabileceğini ve onları yol gösterici bir uygulama olarak geleneksel lens tabanlı fotoğrafçılığa sıkı sıkıya bağlayan ortak noktaları incelemek de aynı derecede gereklidir. Bu medyanın zaten her zaman sorunlu olan ontolojisinden bahsetmiyorum bile. John Tagg, *The Burden of Representation (Temsilin Yükü)* (Tagg, 1988) adlı eserinde fotoğrafın diğer alanları kapsayan çoğulcu yanını fark etti ve 'tekil bir tarihi' olmayan bir medya ailesi olarak 'fotoğrafçılıklar' terimini kullanmayı tercih etti. Aynı şeyi, paralel olarak gelişen sanal teknolojilerin ve dijital uygulamaların bir koleksiyon çeşidi olarak tanımlayan sanal fotoğrafçılık için de yapabiliriz. Ancak gerçeğin kamera temelli olup olmadığına bakılmaksızın, uygulayıcının bulduğu şeyleri hâlâ tanınabilir bir fotoğrafçılık tarzıyla kadraja alma ve sunma yöntemi kullanılır.



Michael C Coldwell, 2020, *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)*

KADRAJİ YENİDEN KADRAJA ALMA

"Bir çekimi kadrajlamak, ortamın/konunun bir bölümünü seçip izleyicinin dikkatine sunmaktır" (Ward, 2002: 83).

Fotoğrafçılık, kadrajda neler olabileceğini bulmakla ilgilidir. Bazı gerçeklerin etrafına dört kenar koyduğunuzda, bu gerçekleri değiştirirsiniz. – Garry Winogrand (Composition in Landscape Photography, 2019)

Kadrajlama, fotoğrafın ontolojik temsili üzerinde her zaman büyük bir rol oynamamış olsa da fotoğrafçıların kendi pratiklerini düşünme ve tartışma biçiminde hayati bir öneme sahiptir. Aynı zamanda uygulayıcı

da olan fotoğraf teorisyenleri, dâhil etme, çıkarma, odak, ölçek, yan yana getirme gibi özellikler aracılığıyla görüntüde temsil edileni nasıl okuduğumuzu bildikleri için fotoğraf çekme eyleminin yaratıcı sürecinde kadraja almanın rolünü daha çok takdir etme eğilimindedirler. Örneğin Victor Burgin, kadrajlamanın yalnızca temsili yapılandırmakla kalmayıp aynı zamanda "ideolojik söylemlerin yeniden üretilmesine katkıda bulunduğunu" fark etti (Wells, 2022, s. 44). Bu aynı zamanda resim gibi diğer benzer görsel medyalar için de söylenebilir, ancak fotoğrafçılıkta kadrajın rolünü farklı kılan şey, kadraja alınan kompozisyonun optik teknolojiyi kullanarak anında nasıl yapıldığı sorusudur; karşılaşılan daha geniş bir görsel gerçeklikten kasıtlı olarak yapılan bir seçim, bir makine kullanılarak orada ve o anda işlenir. Ayrıca yeni teknolojilerin ve yeni düşünce biçimlerinin fotoğrafçılıkta kadraja almanın önemini azalttığı söylenebilir. 360 derece fotoğrafçılık, sanal gerçeklik medyanın diğer sürükleyici genişlemeleri kadraj oluşturma'nın tamamen gereksiz hâle gelmesine sebep olmuş gibi görünmektedir. Ve bu, fotoğrafın 'gerçeklik iddiasını' (Mitchell, 1992; Gunning, 2004) hâlâ onun en önemli kültürel varlığı olarak görenler için çekici bir olasılık gibi görünebilir- Burgin'in bahsettiği kadrajlamanın öznel ve ideolojik yönleriyle birlikte bu akademisyenler tarafından da temelde sorunlu ve kaçınılması gereken bir şey olarak görülmektedir.

Görsel bilgiyi aktarmaya yarayan bir görüntü ne kadar sadık olursa olsun, seçim süreci her zaman onu yapan kişinin ilgili olduğunu düşündüğü şeye ilişkin yorumunu ortaya çıkaracaktır. (Gombrich, 1982)

Edgar Gómez Cruz, *Immersive Reflexivity (Sürükleyici Düşünümsellik)* (2017) adlı eserinde, sosyal araştırmalarda 360 derece kamera kullanarak ve kadrajlamadan tamamen kaçınarak etnografik saha çalışmasında gerçek kazanımlar elde edilebileceğini öne sürüyor. Gómez Cruz'a göre, 'kadrajlama sonrası dönem' (Gómez Cruz, 2017), fotoğrafik anlamın fotoğraf çekme eyleminin dışına çıktığı bir değişimi işaret eder ve bu nedenle kadrajlama, seçme ve soyutlama eylemlerinin doğasında var olan 'güç-görüş dengesizliğinden' kurtulabileceğimizi belirtir. 'Herhangi bir özel bakış açısına' (Uricchio, 2012) ihtiyaç duymadan her şeyi kaydeden bir kamera, kesinlikle tarafsız olabilir mi? Ancak, belirli bir zaman ve mekânda 360 derece kameranın konumu hâlâ bir seçim eylemi olarak savunulabilir. Ayrıca bu kameraların kaydedebileceği şeylerde bir sınırlama bulunmaktadır (her şeyi kaydetmezler - kameranın kayıt yaptığı zaman, kamera pozisyonu, görüş mesafesi ve çözünürlük gibi şeylerin hepsi, yapabilecekleri sürükleyici temsilleri sınırlar) ve bu tip fotoğrafların 'kadrajsız olma' niteliği, fotoğraftan seçim eyleminin kaldırılması yerine onu sadece belirsizleştirir. Bununla birlikte

Gómez Cruz, sürükleyici sanal gerçeklik fotoğraflarının temelde farklı olduğu ve normal şekilde metin olarak okunamayacağı konusunda kesinlikle haklı. Herhangi birinin Google Street View fotoğraf küresini anlamlı olarak tanımlayabileceğini hayal etmek zor. Sürükleyici fotoğrafları metin olarak yeniden kadraja alma ve onlara bir tür anlam kazandırmak Rafman veya Kenny gibi sanal fotoğrafçılara kalmıştır. Bu örneklerde, fotoğrafçının geleneksel yazarlık rolünü yerine getiren kişi kesinlikle Google araba operatörü (gerçekten dışarda bu yerleri ziyaret eden) yerine bilgisayar ekranının başında oturan sanal fotoğrafçıdır; onlar, içine çekici deneyimin gerçek olmadığını farkında olsalar da oluşturulan metinlerin tamamen 'hiper ortam dolayimli' olduğunu bilirler (Bolter ve Grusin, 2000: 154).

"Eğer bir metne yaklaşırsak, onun bir sınırı olmalı." (Derrida, 2011).

Jacques Derrida kadraj oluşturmanın tüm metin türleri için hayati önem taşıdığı konusunda son derece inatçıydı. Biz "kadrajın saf ve basit yokluğunu hayal edemeyiz" (Derrida, 1987), sadece onu gizlemeye veya metnin anlamını yok etmek için başlangıçta onu oluşturan şeyi ortadan kaldırmaya çalışabiliriz. Birçok sanal fotoğraf pratiğinde kadrajın, daha önce onu geçersiz kılmaya çalışan medyaya geri döndüğünü ve bunu yaparken fotoğraf geleneklerinin hayaletinin bu sözde 'kadrajlama sonrası' çağında hâlâ dolaştığını görüyoruz. *Travelling Without Moving (Hareket Etmeden Seyahat Etmek)* (2020) adlı eserde kadraj, Google Street View'un sürükleyici yanılsamasındaki özellikle zamanla ilgili olan gizli yönleri ortaya çıkarmak ve sorgulamak için eleştirel bir şekilde kullanılmaktadır. Rafman'ın çalışmasında, anlatıyı ve saklı duran sürprizi mekânın aşırı medyatik temsillerine döndürmeye yönelik bir çaba vardır. Fotoğrafçının buradaki rolü bize neyin dikkat çekici olduğunu göstermek ve görsel temsiller aracılığıyla bu yeni dünyayı biraz olsun anlamlandırmaya çalışmaktır. Otomatik ve sürükleyici fotoğrafçılık bize (bu konuda başarısız olsalar da) her şeyi göstermeye çalıştığında, hiçbir şey gösterememe potansiyeli taşır. Bu müdahale ve yeniden kadrajlama eylemlerinin bazılarının bir 'yurttaş medyası' (Ritchin, 2013) ve tabandan gelen siyasi bir boyutu da vardır; sıradan kullanıcılar artık büyük, çokuluslu şirketlerin yarattığı ve sahip olduğu geniş ve sürükleyici ortamlardan yeni anlamlar çıkarabilen insanlardır. Bu, kesinlikle "kadrajı kaldırmak, ön yargıyı kaldırmaktır" cümlesini kurmak kadar basit değildir. Kadrajlama, fotoğrafçılığın temel dili ve görsel olarak açık bir iletişim kurmaya yarayan birincil yöntemdir. Aksini iddia etmek, hâlâ birçok sürükleyici medya teknolojisinin gelişimini ve bazı medya bilimcilerin çalışmalarını yönlendiren eski bir Bazin fikri olan

tekno-ütopik 'bütüncül fotoğrafçılık' (Timby, 2018) mitini eleştirmeden sürdürmek anlamına gelir.

Tam da sanal fotoğrafçılık uygulamaların olgunlaşmaya ve kadrajlama hakkındaki tartışmaların meyvelerini vermeye başlamışken, yapay zekâ ortaya çıkarak fotoğrafçılık hakkında bildiğimizi sandığımız her şeyi bir kez daha altüst etti. 21. yüzyılda fotoğrafçılığın ne olduğuna dair kavrayışımızı, karşılaşılan alanların (yeniden) kadraja alınması ile ortak uygulamalarına doğru yeniden tanımlayarak genişletebilirsek, yapay zekâ tarafından oluşturulan 'fotoğraflar' ne olacak? Ne kadar fotoğrafik görünseler de (ve bu teknoloji bu yönde her geçen gün gelişiyor olsa da), bu türü diğerleriyle aynı şekilde sanal fotoğrafçılık olarak değerlendiremeyiz. Aralarından seçim yapabileceğiniz eş değer bir sürükleyici bir ortam olmadığında 'fotoğrafçı'nın kadraji oluşturma ve seçme uygulamalarının oynadığı rol ne olacak? Üretken yapay zekâ ile görüntü oluştururken operatör görevi gören insan, üretilen çıktılar arasından seçim yaparak genellikle küratör rolünü üstlenir. Bu, yaratıcı görüntü oluşturma sürecinde insanın rolünü "içerik yaratıcısından içerik seçici ve/veya yapay zekâ tarafından oluşturulan materyali düzenleyici" (Atkinson ve Barker, 2023) olarak değiştirir. Fotoğrafçılar uzun zamandır seçimin kendisinin yaratıcı bir eylem olabileceğini düşünse de buradaki fark, kadraj oluşturma bu seçimde oynadığı roledir. İncelediğimiz diğer sanal fotoğraflardan farklı olarak, insan kadrajın ve dolayısıyla görüntünün son kompozisyonunun kontrolünü tam olarak elinde bulundurmamaktadır. Kesinlikle, hepsi rastgele gürültüyle başlayan DDPM⁶ jeneratörleri ve metin-görüntü modelleriyle değil; nihai kadraji oluşturan 'tohum' ile sonuçları belirler. Bu farklılıkları daha derinlemesine araştırmak için *Is Anything Real? (Gerçek Bir Şey Var mı?)* (Coldwell, 2013c) ve *Anarchaetypologies (Anarkaetipolojiler)* (Coldwell, 2013b) olmak üzere iki yeni sanal fotoğraf projesine giriştim. Her iki yeni seride de ortaya çıkan 'fotoğrafları' ve bunların kadrajlarını ne kadar kontrol edebildiğimi görmek için metin ve görüntü yönlendirmelerinin bir kombinasyonunu oluşturarak Midjourney'i (fotoğrafları inandırıcı bir şekilde taklit etmede rakiplerinden çok daha iyi olan özel bir yayılma modeli) kullandım. Stable Diffusion'ın aksine Midjourney, kapalı kaynaklı bir yazılım olduğu için kullanıcı, model ve nihai çıktıları üzerinde sınırlı bir teknik kontrole sahiptir. Ancak Midjourney ile komutlar oluşturmak, rakiplerinin çoğundan çok daha karmaşık olsa da bazı çıktılarının şaşırtıcı fotogerçekçiliği onu fotoğrafçılık simülasyonunda mevcut ön cepheyi araştırmak için ideal bir seçim hâline getirir. Bu projelerden ilkinde benim illüzyonlu mimari fotoğraflarımı başlangıç komutları olarak kullandım (yalnızca görüntüler ile yönlendirilen bu yapay zekâ modeline

'görüntüden görüntüye' oluşturma denir). Bu kaynak serisi, fotoğrafik indeks kavramlarına yapılan basitleştirilmiş yaklaşımlara meydan okuma olarak oluşturulmuştu. İkinci projede, Bernd ve Hilla Becher'in (2004) ufuk açıcı çalışmalarından, Idris Khan'ın postmodern yaklaşımı tarzında yararlanıldı.⁷



Michael C. Coldwell (ve YZ), 2023b, *Anarchaetypologies (Anarketipolojiler)*

Her iki projede de istenen kompozisyonları elde etmek üzere sonuçları zorlamak mümkün olsa da görüntünün deneyimli bir çevreden dinamik olarak seçildiği bu çalışmalar hiçbir zaman fotoğrafik kadrajlama deneyimine tam olarak yaklaşmadı. *Visitations (Ziyaretler)* projesinde kendimi hâlâ tanıdık yaratıcı süreçlerle meşgul olan pratik bir fotoğrafçı gibi hissediyordum. *Anarchaetypologies (Anarketipolojiler)* projesi deneyimim daha çok karanlık sanatlarını uygulayan kurnaz bir hırsız, kâhin veya ruh medyumu olmaya benziyordu; Becher'ların çağrılan

hayaletleri, son eserin kompozisyonlarını benim yerime kadrāja alıyordu. *Is Anything Real? (Gerçek Bir Şey Var Mı?)* ile yaptığım gibi, kendi fotoğraflarımı görüntü oluşturma komutları olarak kullandığımda bile ortaya çıkan kadrājlar genellikle gizemli, şaşırtıcı ve kaotikti, ancak bu öngörülmezlik daha ayrıntılı yönlendirme stratejileri geliştirilerek bir ölçüde azaltılabilirdi.



Michael C. Coldwell (ve YZ), *Is Anything Real? (Gerçek Bir Şey Var Mı?)* projesinden *Third Order Simulacra (Üçüncü Derece Simülakrlar)*

Midjourney'in oluşturulan bir görüntünün sonsuz varyasyonlarını yaratabilme yeteneğinden dolayı, Becher'ların komut oluşturma üzerinde etkisi olmadan bile sonuçlar genellikle tipolojik bir çerçeveye sahipti. Burada kompozisyon oluştururken istenen sonuca yakın kompozisyonlar seçilerek ve araçtan buna göre ince değişiklikler sunması istenerek daha hassas bir şekilde kontrol sağlanabilir. Belirli varyasyonları izleyerek, sonuçları tercih edilen yaratıcı yönleri itmeyi başardım. Yukarıdaki örnekte, Midjourney orijinal fotoğraflarımdaki

optik illüzyonları *gerçek* mimari formlar olarak yanlış yorumladı. Bunlara dayalı olarak yeni varyasyonlar oluştururken, model tamamen spektral bir brutalist bina tipolojisi üretti, kesinlikle benim ilk tohum fotoğraflarımdan esinlenmiş olmasına rağmen, kendi beklenmedik yönünde ilerledi. Belirli değişiklikleri takip ederek, tercih edilen yaratıcı yönlendirmelerle sonuçları zorladım. Midjourney, yukarıdaki örnekte; orijinal fotoğraflarımdaki optik illüzyonları gerçek mimari formlar bakımından yanlış yorumladı. Model açık bir şekilde benim ilk tohum fotoğraflarımdan esinlenmiş olsa da, bunlara dayalı olarak yeni varyasyonlar oluştururken kendi beklenmedik yönüne doğru ilerleyerek gerçekte mümkün olmayan brütalist binaların tamamen kurgusal bir tipolojisini üretti. Garip bir şekilde, bu varyasyonların birbirini izleyen her nesli, Baudrillard'ın simülakr devinimini (1983) yakından yansıtıyor gibi görünüyordu. Bu gözlemi final serisinin sunumunu yapılandırmak için kullanmaya karar verdim (Coldwell, 2013c). Belki de bu yeni uygulamalarla fotoğrafçılık, sonunda Baudrillard'ın dördüncü seviyesine ulaştı.

Yapay zekâ 'fotoğrafçılığı' (diğerleri gibi sanal bir fotoğraf pratiği yerine, muhtemelen üretken sanatın bir alt kümesi olarak görmeliyiz), öncelikle fiziksel dünya ile açık bir işaretleyici ilişkiye sahip olmaması nedeniyle fotoğraf aracının geleneksel ontolojisi açısından kesinlikle fotoğraf *değildir*. Medyayı, onun sanal soyundan gelenleri aynı metodolojik sürekliliğin parçası olarak değerlendirmemize izin veren ortak uygulamalar açısından yeniden tanımlamaya çalışırsak bu da fotoğraf değildir. Yapay zekâ ile herhangi bir insan 'fotoğrafçı' tarafından seçilen ve kadraja alınan bütünleyici bir 'gerçeklik' yoktur. Bu sebeple içerdiği temel uygulama tamamen farklıdır. Bununla birlikte, yeni bir görüntü oluşturma biçimi olarak, geniş eğitim verilerini oluşturan milyonlarca geçmiş fotografik görüntüden oluşan bir arşivle, bir araç olarak fotoğrafın derinden etkilendiğini kesinlikle görebiliriz. Bu fotografik temel, sonunda oluşturulan görüntülerin kompozisyonunu, estetiğini ve olası yorumlarını etkileyerek onları giderek geleneksel fotoğraflardan ayırt edilemez hâle getiriyor. Şu anda sahip olduğumuz işlevsel herhangi bir tanıma göre fotoğraf olmasalar da, onların olağanüstü fotoğraf kullanımı, fotoğraf evrenini derinden rahatsız edecek gibi görünüyor (Flusser, 1984: 65). Büyük bir hızla gelişen yayılma modelleri neredeyse kesin olarak fotoğrafı bir kez daha yeniden tanımlayacak. Mevcut yaygın anlatım, eserleri izinsiz bir şekilde bu modeller tarafından kullandığı için yapay zekânın fotoğrafçılar ve diğer sanatçılar için kötü haber olduğu yönündedir. Ancak bununla birlikte tıpkı sanal fotoğrafçılığın dünyaya farklı bir bakışla yeniden bakma, görüntü oluşturma ve fotografik olanı

sorgulama ve benzeri yeni yollarıyla ilgilenen deneysel yaratıcılar tarafından benimsenmesi gibi, yapay zekâ araçlarının da sanatçılar tarafından kullanılması ve kontrol edilmesi için açık bazı yollar vardır. Yapay zekânın fotoğrafçılar da dâhil olmak üzere yaratıcı endüstriler tarafından benimsenmesi, birçok açıdan kesin bir şekilde tartışmalı olacaktır. Fotoğrafta doğruluğun zorunlu⁸ olduğu foto muhabirliğinde bile bunun gerçekleştiğine dair iyi belgelenmiş birkaç vaka var. Bu nedenle yeni bir yapay zekâ etiği bu çalışmada yalnızca kısaca değinebileceğimiz hayati ve büyüyen bir araştırma alanıdır. Midjourney'in fotoğrafta oldukça ikna edici yanılsamalar yaratma yeteneği, gerçeği çarpıtma potansiyeli oluştururken aynı zamanda (yeni bir yanıltıcı 'gerçeklik iddiası' ile güçlendirilmiş) rahatsız edici temsillerin, önyargıların ve adaletsizliklerin normalleştirilmesini de sağlar. Bunların çoğu bu yeni alanda çalışan araştırmacılar tarafından zaten vurgulanmıştır (King, 2022).



Michael C Coldwell (ve YZ), *Jettison* (yakında çıkacak film, 2024)

KAMERA ARTIK HAYALETİR

"Fotoğrafçılık bir etkinlik olarak sanal dünyalara aktarılır." (Gerling, 2018: 158).

"Sanal görüntü, modern hayalet olur." (Gunning, 2007: 111).

Fotoğrafın kesin olarak tanımlanmasında yaşanan zorluk yeni bir şey olmasa da, fotoğraf teorisi kanonunda yaygın olarak bulunan ortak tema, fotoğrafın gerçekte ne olduğuna dair basit bir metafor gibi görünmektedir: *hayalet*. Bazin (1945: 14), Sontag (2002: 9), Flusser (2011: 32), Gunning (2007: 98), Mulvey (2006: 56), Barthes (1993: 87) ve Derrida (1998: 34) gibi teorisyenler bu ortamla ilgili önde gelen teorilerinde belirgin bir şekilde hayalet dili kullanmakla beraber bu düşünürlerin son ikisi fotoğrafın spektral tanımlarında çok daha ileri giderler. Roland Barthes, *Camera Lucida* (1993) adlı eserinde fotoğrafı "olmuş olanın' ektoplazması", akıldan çıkmayan bir yokluğa işaret eden maddi bir varlık olarak tanımlarken, Derrida da "spektral olanın

fotoğrafın özü" (Derrida, 1998: 34) olduğunu kesin bir dille belirtir. Bu fikirlerin anahtarı, iz kavramıdır. İz; bir yokluğu işaret eden, elle tutulamaz ve sanal olmasına rağmen şimdiki zamanda ortaya çıkan varlığını, geçmişten gelen gerçek bir şeye bağlayarak sürdüren bir hayalettir. Bu, yeni sanal fotoğraf formlarının temel zaman yolculuğu izini sürdürüp sürdürmediğini sorgular. Bu da onların gerçekten fotoğraf olarak kabul edilip edilemeyeceği konusundaki tartışmayı, bir kerede herkes için çözebilecek bir potansiyel taşır.

The Hauntology of Rephotography'de (*Refotoğrafyanın Hauntolojisi*) (Schofield, 2018), fotoğrafta spektral kavramını keşifsel uygulama yoluyla araştırmaya çalıştım. Tüm fotoğraflar gerçekten hayalet olarak mı görülmeli? Bu neden her zaman açık değil? Bu fotoğrafların neden sadece bazıları bizim peşimizi bırakmayacak güce sahip? Arşiv görüntülerinin post-fotoğrafik yeniden kullanımı ve bunları fotoğraflama pratiği sayesinde, bu durumun fotoğrafın birbiriyle etkileşim halindeki iki parçaya sahip olduğu gerçeğiyle ilgili olduğunu keşfettim.

Maddesel bir hayaletin çift doğası olmalıdır: mevcut nesne, destek veya "ortam" (ki çoğu zaman bizim için görünmez olabilir) ve onun kanalize ettiği geçmişin hayalet izi olan dikkat odağı eksik refanslardır. (Schofield, 2018, s. 20)

Bir fotoğrafın doğasında var olan hayaleti ortaya çıkarmanın, temelde altında yatan önemini yani görüntünün zamanda yolculuk eden bir nesne olarak kendi maddi varlığını ön plana çıkararak mümkün hâle geldiğini fark ettim. İzin mevcudiyet yanılması zayıfladıkça, onun temsil ettiği yokluğun farkına varırız. Çoğu çağdaş fotoğrafta bu maddi alt katman ya görünmezdir ya da tamamen eksiktir. Dijital görüntülere erişmek ve onları manipüle etmek; kâğıt, selüloit veya cam üzerine emülsiyonla olduğundan kesinlikle daha zordur. Bununla birlikte, dijital görüntünün spektral durumunu ortaya çıkarmak, altında yatan ham verinin de aynı maddi rolü oynadığını fark ettiğinizde mümkün hâle gelir. Bu daha sonra ön plana çıkarılabilir ve aksaklık biçiminde manipüle edilebilir. Bu tür bir görsellik çoğu sanal fotoğrafta da görünmezdir, ancak yine de *Travelling Without Moving'in* (*Hareket Etmeden Seyahat Etmek*) (2020) zamansal deneylerinde ve *Visitations* (*Ziyaretler*) (2022) serimin aksaklıklarla dolu karanlık turizminde olduğu gibi, bazen kendi teknik illüzyonu bozulduğunda ön plana çıkarılabilir.



Michael C Caldwell, 2022, *Visitations (Ziyaretler)*

Bu sanal fotoğrafçılık projelerinin her ikisi de gerçek dünya fotoğraf verilerinden (Google Street View görüntülerinden) oluşur. Bu nedenle izlerinin diğer fotoğraflarla olduğu gibi spektral olarak ortaya çıkarılabilmesi muhtemelen çok şaşırtıcı olmamalıdır. Yapay zekâ ve yayılma modelleriyle ilişkili olanlar da dâhil olmak üzere, gerçek geçmiş zamanla daha zayıf veya daha karmaşık bağlantıları olanlara diğer sanal fotoğraflardaki spektraliteyi ortaya çıkarmak için benzer müdahaleler yapılabilir mi? Yakın zamanda ortaya çıkan kültürel bir fenomen, olası bir strateji olarak çeşitli akademisyenler tarafından 'kusurlu gotik' olarak adlandırılan dijital ortamların yaratıcı bir şekilde bozulmasını önermektedir.

"Sanallığın (ya da dijitalliğin) dokusunda kasıtlı olarak tasarlanmış bu kesintiler, artık spektral göstergeleri haline gelen maddi gürültü biçimleridir" (Kozlovic, 2016: 120).

"Kusurlu gotik hikayeleri, spektral olanın maddi hale gelebilmesi için sanallık veya dijitallik dokusunda geçici bir kesintiye anlatır" (Olivier, 2015: 270).

Geleneksel fotoğrafta gördüğümüz güçlü indeksel iz olmasa bile diğer çeşitli dijital görüntü türleri, bunların altında yatan gizli verileri kesintiye uğratıp ortaya çıkararak benzer şekilde spektral olarak görülebilir. Barthes'ın aksine, Derrida böyle bir spektraliteyi fotoğrafçılığa özgü olarak görmeyerek medya biçimlerinin bize musallat olma gücüne sahip olduğunu ve "her kültürün fantomlarına ve teknolojisi ile şartlandırılmış spektralitesine sahip olduğunu" söyler (Derrida ve diğ., 2010: 39). Medyanın varlığı yanılması bir kez bozulduğunda akıldan çıkmayan ve tekinsiz bir etki yaşayabiliriz, ancak yapaylıklarının 'gerçekçi tarzı' genellikle onların 'manevi ve ürkütücü yönlerini' gizler (Wolfreys, 2015: 614). Herhangi bir mevcudiyet yanılmasının başarılı olması için, başka bir yerde bulunan gerçek formlarla spektral bir bağlantıya dayandırılması gerekir. Hayaletler, indeksli fotoğrafik izlerde oldukları kadar doğrudan

burada deęiller ancak birok benzerlięi paylaşıyorlar. Bu tr izlerin hibiri ontolojik olarak ‘gerek’ deęildir ve zorunlu olarak sanaldır.⁹

“İz bir varlık deęildir, daha ziyade yerinden ıkararak, yer deęiřtiren ve kendisinin tesine atıfta bulunan bir varlıęın simlasyonudur” (Derrida, 1973: 156).

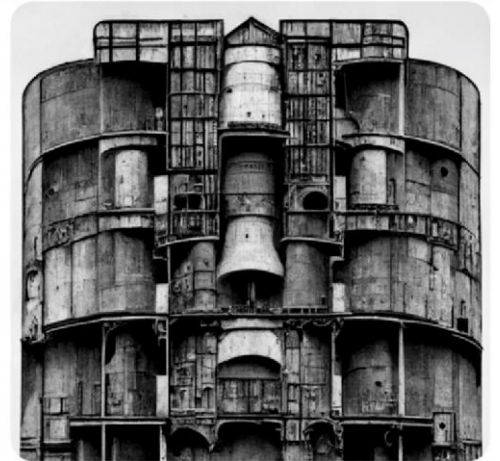
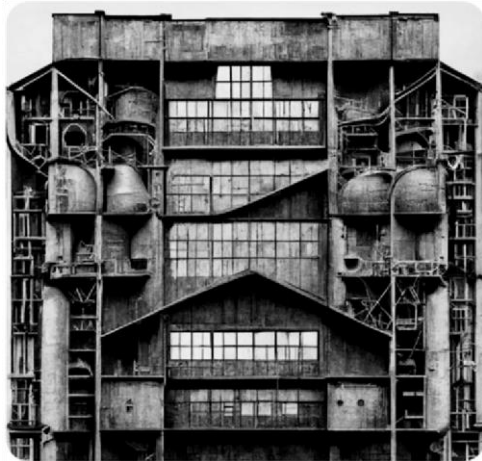
Yapay zekâ grntleri ışık kullanılarak kaydedilmek yerine rastgele grltlerden oluřturulsa da, birok fotoęrafın izi, yol gsterici veriler olarak oluřum srecini zenginleřtirir. Fotoęraflara yeterince benzeyenler de mevcudiyet yanılsamalarıdır ve bu eřitli Őekillerde zayıflatılarak ortak bir spektraliteyi aıęa ıkartabilir. ęrenme modelleri ‘halsinasyona’ eęilimlidir (del Campo ve Leach, 2022; Alkaissi ve McFarlane, 2023) ve geliřtiriciler bu garip hataları gidererek yapay zekâyı daha gvenilir bir bilgi kaynaęı hâline getirmek iin ok alıřmalar da nceki srmlerde ve yinelemelerde ok daha belirgin olmalarına raęmen halsinasyonlar hâla meydana gelmektedir. Bu baęlamda, *Anarchaetypologies (Anarketipolojiler)*’i geliřtirdięim bira ay boyunca bile nemli deęiřiklikler oldu (Coldwell, 2013b). Daha nceki deneyler ok daha dzensiz, ok daha az ikna edici bir Őekilde fotoęrafik grnse de Őphesiz daha rktc grnyor ve bazen esrarengiz alemlere sıkıca srkleniyordu. Yapay zekâ grnt retiminin esrarengiz ynlerini daha fazla arařtırmak iin *All That Is Solid Melts Into AI (Katı Olan Her Őey Yapay Zekânın İinde Erir)* (Coldwell, 2023a) adını verdięim bařka bir deney serisi geliřtirdim. Bu deney serisi, Midjourney’in istenen grnt oluřturmayı tamamlamak iin modelin daha nceki srmlerini semenize olanak tanımasından faydalandı. Ayrıca, sreci tamamlanmadan durdurduęunuzda fotoęrafın nasıl tuhaf bir Őekilde halsinasyona uęradıęına dair bilgi sahibi olabilirsiniz.



Michael C Coldwell (ve YZ), 2023a, *All That Is Solid Melts Into AI*
(*Katı Olan Her Őey Yapay Zekânın İinde Erir*)

Bu özel yapay zekâ projesinde kesinlikle hayaletimsi bir şeyler var. Gerçeğin izleri endişe verici derecede eksik; figürler yokluk ve şimdiki zaman arasında gidip geliyor, hem insani hem de kesinlikle insanlık dışı görünüyor. İzin gürültüden çağırılma şekli, hayalet gözlemleri için yaygın bir bilimsel açıklama olan psikolojik bir fenomen olan görsel sanrı¹⁰ ile çok ortak noktaya sahip. Model, oldukça gerçekçi bir şekilde bu hayaletleri halüsinasyona uğrattırıyor; mevcut rastgele gürültüdeki belirsiz kalıpları geçmişten öğrenilmiş kalıp ve formlarla eşleştirerek, orada olmayan şeyleri görüyor. Yazılı komutlar, modele orada ne bulacağını ve özellikle de onlara emrettiğiniz şeyleri sezmeye 'hazırlanmışlarsa'¹¹ bizim etkilendiğimiz kadar duyarlı olabileceğini söyler.

Yapay zekâ fotoğrafçılığının kusurlu sınırlamalarıyla oynamak, yalnızca geleneksel fotoğrafçılıkla ilgili bir spektraliteyi ortaya çıkarmaya yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda yaratıcılık ve özgünlük için çok daha geniş bir alanın olduğunu gösterir. Burada yapay zekâ, yeni ve ilgi çekici olanı arayanlar için ilham verici bir araç olduğunu gösterir. *Anarchaetypologies (Anarkaetipolojiler)* (2023b) çalışmasında çıktılar kronolojik olarak sıralanır ve modellerin zaman içinde nasıl geliştiğini ortaya koyar. Daha önceki örneklerle bakıldığında birtakım tuhaf ve gerçekten öznel özellikler sergilediği görülür. Proje ilerledikçe ve model önemli ölçüde geliştikçe YZ görüntü üretimi, rutin çalışma disiplini ile olmakla suçlandığı düz kopyalama makinesine giderek daha fazla benzemeye başlamıştır.¹² Hızlı bir bakışta, serideki sonraki görüntüler Becher'ların orijinal fotoğraflarıyla kolayca karıştırılabilir de Midjourney'in ilk denemelerini izlerken bu hataya düşmek pek olası değildir. Bazıları gerçekten benzersiz bir 'kusurlu gotik' estetiğine sahip gibi görünmektedir.



Michael C Coldwell (ve YZ), 2023b, *Anarchaetypologies (Anarkaetipolojiler)*

Sanal fotoğrafçılığın yaygın ve çoğu zaman haklı olarak görülen eleştirisi, yapay zekâ sanatı için de giderek daha fazla geçerli bir hâle gelmiştir. Bu eleştiriye göre, yeni araçlarla orijinal bir şey yaratmak yerine 'ekran görüntüsü alanlar tarafından [sadece] başkasının sanatını yeniden kadraja almaktadır' (Hobbs, 2021). Ancak bu eleştiri, araçların kendisinden ziyade bu araçların nasıl kullanıldığına yöneliktir. Daha önce Google Street View fotoğrafçılarındaki gördüğümüz gibi otomatik 360 derece fotoğrafçılık (kimsenin buna 'sanat' diyeceğini sanmıyorum) için yeniden kadraj oluşturanlar, yapay zekâ modellerini konfor alanlarının dışına itenler, yıkıcı yaklaşımlar uygulayan veya bu yeni yapay hayallerin muhteşemliğini keşfetmek için daha önceki modelleri kullanan uygulayıcılar için geçerli değildir. Yapay zekâ ile görüntü oluşturma, fotoğrafik olanı her zaman o kadar da iyi taklit edemediği için diğer sanal fotoğrafçılık uygulamalarından çok farklıdır. Belki de fotoğrafik varlık yanılmasıyla başarıyla mükemmelleştirdiğinde değil, başarısız olduğunda daha ilgi çekicidir. Bir kez ortaya çıktığında, yapay zekâ fotoğrafçılığının spektralitesi de çok sıra dışıdır. Geçmişin fotoğrafik izi orada bulunabilse de genellikle gömülü ve bozuktur. Toplanan milyonlarca izden oluşan kaotik verilerdir. Yapay zekâ hâlâ bizi rahatsız edebilir ancak bu rahatsızlık eskiden olduğu gibi değildir -gerçek bir zaman geçişi hissedilmez, insan ölümlülüğüyle elle tutulur bir bağlantı yoktur. Barthes'ın akıldan çıkmayan 'bu olmuş' (1993) sözü artık geçerli değildir. Yeni yapay zekâ görüntülerine musallat olan asıl şey aslında kameranın kendisidir. Öyle ki yeni mecra da tamamen yok olmasıyla artık bir hayalet hâline gelmiştir. Görünüşte gereksiz bir anakronizm olsa da üretilen her şey üzerinde güçlü bir spektral etkiye sahiptir. Geçtiğimiz yüzyılda görsel kültürde böylesine hayati bir rol oynamış olan bu zamane optik aygıt görüntü olarak tamamen yok olmuş görülse de, onun ortaya çıkmasına yardımcı olan yaratıcı görme biçimleri, bu tuhaf yeni simülakrları ve yeni uygulayıcıların onları kullanmayı seçtikleri yolları yapılandırmaya devam ediyor.

Bu gelişmekte olan alanın genel görünümü henüz netleşmemiş olsa da Gerling'in öngördüğü gibi bir 'etkinlik' olarak fotoğrafçılığın artık tamamen "sanal dünyalara aktarıldığına" (2018: 158) şüphe yoktur. Bu durum, çağdaş görsel kültürde mecraı nasıl gördüğümüzü ve kullandığımızı dönüştürmeye başlamıştır. Fotoğraf hâlâ ayırt edici bir mecra olmasına rağmen, birçok açıdan temel olarak hipermedyatik hale gelmiştir. Bu bağlamda değişen bir pratik olarak fotoğrafçılığı ve bu araçların başkalarının çalışmalarının çalınması ya da taklit edilmesinin ötesinde yaratıcı şekillerde kullanılmasını anlamak istiyorsak, burada anahtar kelime *etkinlik*dir. Son yıllarda hızla ortaya çıkan birçok farklı

yeni uygulama ve teknolojiyle birlikte fotoğrafın iyileştirildiği ve sanallaştırıldığı biçimler çok çeşitlidir. Yaratıcı bir etkinlik olarak kadraja alma merceğinden bakıldığında, geleneksel fotoğrafçılık ile sanal türlerinin (hepsi olmasa da) çoğu arasındaki süreçte net benzerlikler görebiliriz. Geleneksel fotoğrafçılıkta kompozisyonun gücünü ifade eden sanatsal ve deneysel kadrajlar daha derin bir anlayışa sahip gibi görünse de, kolay bir şekilde ekran görüntüsü alma olarak görülebilecek pek çok çalışmada beceri ve değer katma yetisi gereklidir. Kadraja alma, bu uygulamaların çoğunu anlamamıza yardımcı olabilir, ancak fotoğrafçılığı artık kameranın ötesinde bir şey olarak tamamen yeniden tanımlamak veya fotoğrafçılık ile şu anda ondan yoğun bir şekilde yararlanan sanal uygulamalar arasındaki ilişkiyi tam olarak anlamak için yeterli değildir. Birincisi, yayılma modeli biçimindeki yapay zekâ; sanal fotoğrafçı ile geleneksel uygulama arasındaki bu bağı koparmıştır. Sonraki sanallaştırma biçimi, diğer sanal fotoğraflarda gördüğümüz dinamik kadraj oluşturma eyleminden kaçınarak bunun yerine makine öğrenimi ve arşiv kullanımı ile kadrajı tekrar sentezliyor. Bu, fotoğrafik görüntülerin yapımında yer alan süreçleri ve yaratıcı uygulamaları tamamen değiştiriyor. Gördüğümüz gibi yeni yaratıcı çalışmalarda kadraj, kıyaslanabilir bir şekilde olmasa da hâlâ (bir dereceye kadar) kontrol edilebilir. Kadrajlama artık birincil seçim aracı değildir ve gerçekte (ya da sanal dünyada benzer şekilde karşılaşabileceğimiz bir şeyle) ilişkisi parçalı ve kaotiktir. Yine de fotoğrafçılıkla hala hayati bir bağı olduğunu kesinlikle göz ardı etmemeliyiz. Görüyoruz ki yayılımın içinde yeni bir tür spektralite ortaya çıkıyor, geçmişten gelen çoklu fotoğraf izleri aynı anda kullanılarak tamamen yeni formlar sentezlenebiliyor. Bunlardan bazıları çarpıcı bir şekilde gerçek görünebilir ve daha önce incelediğimiz oyun içi ekran görüntülerinden ya da Street View'dan kazınmış düşük çözünürlüklü görüntülerden çok daha fazla geleneksel fotoğraflara benzer. Yapay zekâ fotoğrafçılığı aslında bir fotoğraf biçimi ya da şu anda anladığımız anlamda bir fotoğraf pratiği ya da becerisi olmayabilir. Ancak belki de fotoğrafla tamamen iç içe geçen ve zamanla onları tamamen ayrılmaz hale getirecek sistemlerde ortaya çıkan şey bir tür süper fotoğrafçılıktır. Fotoğrafçılar, çalışmalarını geliştirmek için zaten rutin olarak bu yapay zekâ araçlarına yöneliyor. Bu tür olanaklar artık Adobe Photoshop'un 'üretken dolgusu' gibi endüstri standardı fotoğraf düzenleme yazılımlarında yerleşik olarak yer alıyor ve kullanımı kolay yapay zekâ araçları hızla çoğalıyor. Böylece artık herkes, yapay zekâ modellerini kullanarak mevcut fotoğrafların düzenlenmesi ve manipülasyonu da dâhil olmak üzere görüntü oluşturabilecek hâle geliyor. Bu, fotoğraf evrenindeki büyük değişimin

yalnızca başlangıcıdır. Yeni teknolojiler ve görüntü oluşturma uygulamaları ortaya çıkmaya devam ettikçe, fotoğrafçılık daha da yaygınlaşacak ve bazı şeyler büyük ölçüde aynı kalsa da ontolojik olarak kafa karıştırıcı hale gelecektir. Kadrajlama eyleminin hâlâ tüm görsel iletişimde çok önemli ve genellikle kabul edilmeyen bir rolü vardır. Bu rol hem fotoğrafa hem de uygulayıcılar olarak fotoğrafçılara verilen değerde anlam yaratan bir roldür. Ortamın doğuşundan bu yana çok tutarlı bir rol gibi görünse de fotoğrafçılık görünüşte ölmüş ve tuhaf yeni konfigürasyonlarda yeniden dirilmiştir. Örneğin 360 derece fotoğrafçılık, çok iyi bir nedenden dolayı geleneksel görüntünün yerini almadı ve aynı nedenden dolayı yakın zamanda difüzyon modellerinde fotoğraf kadraji üzerinde daha yaratıcı bir kontrolün sunulmasını bekliyorum. Kadraja ihtiyacımız var çünkü kadraj anlamdır. Bu tür daha fazla yaratıcı kontrol, yapay zekâyı geleneksel fotoğraf uygulamalarına yakınlaştıracak ve bu da gerçeği kurgudan, gerçek bir izi sanal olan bir izden ayırt etmeyi daha da zorlaştıracaktır.

“Bir hayalet gibi görünen bu fotoğrafik görüntü, orijinal tezahürünün olay yerinden ayrıldığı varsayıldıktan çok sonra varlığıyla bizi şaşırtmaya devam edecek” (Batchen, 1994: 50). “Öyle görünüyor ki fotoğrafçılık, sürekli olarak kendine musallat olan bir mantık ilmidir” (Batchen, 2002: 143).

Sonuç olarak, kameralar ve geleneksel fotoğrafçılık becerilerine olan ihtiyacın önüne geçsek de geçmesek de, ortamın uzun süredir var olan çevreleri ve pratik yaklaşımları, takip eden süreçte her şeye musallat olmaya ve rahatsız etmeye devam edecektir. Fotoğraf, sürekli olarak sanal küllerinden yeniden doğacaktır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazar, bu makalenin araştırması, yazarlığı ve/veya yayınlanması ile ilgili herhangi bir potansiyel çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansman

Yazar bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve/veya yayınlanması için herhangi bir mali destek almamıştır.

Notlar

1. IRL, 'internette değil', 'gerçek hayatta' anlamına gelen yaygın internet argosudur, ancak giderek daha fazla bir şekilde bu yerel bağlamın ötesinde kullanılmaktadır. Kuo, K. Y. (2021) 'From IRL (in-real-life) to URL: Capturing

the art biennial amid COVID-19', *Journal of Contemporary Chinese Art*, ss. 291-311.

2. "Genellikle karanlık turizm veya thanaturizm olarak anılan, ölüm ve felaketle ilişkilendirilen yerlere veya mekânlara turistik seyahat etme eylemi, medyanın hayal gücü ve akademik bilim sayesinde büyük ilgi görmüştür" Stone, P. (2013) 'Dark tourism scholarship: A critical review.', *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality*.

3. "Refotoğraf, tek bir görüntüde iki farklı pozlama, iki farklı zamanı sunarak, geçmişten bir fotoğraf parçasıyla karşılaştırılarak 'şimdi'yi fotoğraflayan bir fotoğrafik temsilin üstünde hayalet gibi dolaşır." Schofield, M. P. (2018) *Aura and Trace: The Hauntology of the Rephotographic Image*. Doctoral dissertation, University of Leeds, Leeds, UK [Online] Erişim: <https://etheses.whiterose.ac.uk/22615/>.

4. Bucher, M. (2010) *Virtual Photography with Google Street View: Google Sightseeing*. Erişim: <https://www.google.com/sightseeing/2010/05/virtual-photography-with-google-street-view>

5. Gunning, T. (2004) 'What's the Point of an Index? or, Faking Photographs', *Nordicom Review*, 5(1/2), ss. 39-49.

6. "Gürültü giderici difüzyon bir görüntüye yavaş yavaş gürültü ekleyen ve gürültüyü yavaş yavaş kaldıran (soldan sağa) iki süreçten oluşur." Mineault, P. (2023) *Denosing diffusion models for neuroscience*. xcorr: AI & neuro. Erişim: <https://xcorr.net/2023/02/06/denosingdiffusion-models-for-neuroscience/>. DDPM üzerine daha fazla teknik bilgi için: Ho, J., Jain, A. and Abbeel, P. 'Denosing Diffusion Probabilistic Models'. *Advances in Neural Information Processing Systems* 33 (2020).

7. Idris Khan (2004): Saatchi Gallery. Erişim: https://www.saatchigallery.com/artist/idris_khan.

8. "Seçkin bir foto muhabiri, tamamen yapay zekâ tarafından oluşturulan *90 Miles* adlı bir 'post-fotoğrafçılık' serisini yayınladıktan sonra tartışmalara yol açtı. Michael Christopher Brown, tarihi Küba olaylarını ve Havana'yı Florida'dan ayıran 90 millik okyanusu geçmeye çalışan Kübalıların gerçeklerini araştıran bir dizi görüntü üretmek için yapay zekâ (YZ) görüntü oluşturucusu Midjourney'i kullandı." Growcoot, M. (2023) *Photojournalist Controversially Turns to AI to Illustrate 'Inaccessible' Stories*. PetaPixel. Erişim: <https://petapixel.com/2023/05/15/photojournalist-controversially-turnsto-ai-to-illustrate-inaccessible-stories/>.

9. Tüm hayaletler sanal varlıklardır, ancak tüm sanallıklar aynı zamanda hayaletler midir? Sanal fotoğrafçılık ve yapay zekâ, spektral ile sanal arasında gri bir alan açıyor gibi görünüyor ancak Derrida için bunlar her zaman birbiriyle oldukça bağlantılı kavramlardı: 'Hayalet nedir? Bir hayaletin, yani bir simülakr kadar etkisiz, *sanal*, asılsız görünen şeyin etkinliği ya da varlığı nedir?' ve 'spektralitenin sanal alanı'. Derrida, J. 1994. *Spectres of Marx: The State of the*

Debt, the Work of Mourning and the New International. New York; London; Routledge. "Kamera, sinema, televizyon ve fotoğraftan oluşan tüm çağdaş 'teleteknolojiler', en az internet, dijital imgeler ve benzerleri kadar, temelde duyulur/duyulmaz, gerçek/sanal, canlı/ölü ve mevcut/yok gibi geleneksel akıl yürütme şemaları için temel olan ayrımları bulanıklaştırmasıyla karakterize edilen bir 'görsellik mantığı'nın parçasıdır." Burchill, L. (2014) '*Jacques Derrida*', *Film, Theory and Philosophy: The Key Thinkers*: Routledge.

10. Merzmesch (2020) *Pareidolia of AI*. Towards Data Science: Medium. Erişim: <https://towardsdatascience.com/pareidolia-of-ai-dba7cf44bfde>.

"Pareidolia- gerçek duyuşal bilginin yanlış yorumlanması- normatif popülasyonda yaygın olarak görülen bir tür gerçeklik izleme hatasıdır. Pareidolia eğilimi, patolojide halüsinasyon eğilimi ile de bağlantılıdır... Zhang vd. (2008) tarafından sıklıkla kullanılan bir paradigmada, deneklerden bu gürültüdeki yüzleri tespit etmeleri istenmektedir". Salge, J. H., Pollmann, S. ve Reeder, R. R. (2021) 'Anomalous visual experience is linked to perceptual uncertainty and visual imagery vividness', *Psychological research*, (85), ss. 1848–1865.

11. Williams, J. M. ve Blagrove, M. (2022) 'Paranormal experiences, sensory-processing sensitivity and the priming of pareidolia', *Plos one*, 17(9).

12. Xiang, C. (2023) *Artists Are Suing Over Stable Diffusion Stealing Their Work for AI Art*. Motherboard: Vice. Erişim: <https://www.vice.com/en/article/dy7b5y/artists-are-suing-over-stable-diffusionstealing-their-work-for-ai-art>.

Yayın Etiği Beyanı

Common Creatives ile lisanslanan bu makale Türkçeye çevrilmeden önce, yazarı Michael Peter Schofield'dan izin alınmıştır.

KAYNAKÇA

A Brief History of Google's Street View Cameras (2019) Trek view. Erişim:

<https://www.trekview.org/blog/2019/history-of-google-street-view-cameras/>

Alkaissi H and McFarlane SI (2023) Artificial hallucinations in ChatGPT: implications in scientific writing. *Cureus* 15(2): e35179.

Anguelov D, Dulong C, Filip D, vd. (2010) Google street view: capturing the world at street level. *Computer* 43(6): 32–38.

Atkinson DP ve Barker DR (2023) *AI and the Social Construction of Creativity*. Convergence.

Baker G (2005) *Photography's Expanded Field*, vol. 114, ss. 121–140.

Balbi G (2017) *Deconstructing "Media Convergence": A Cultural History of the Buzzword, 1980s–2010s*. Media convergence and deconvergence, ss. 35–51.

Barnes M (2018) *Cameraless Photography*. Thames and Hudson.

- Barthes R (1993) *Camera Lucida: Reflections on Photography*. London: Vintage.
- Batchen G (1994) Phantasm: digital imaging and the death of photography. *Aperture* 46(136).
- Batchen G (2002) *Each Wild Idea: Writing, Photography, History*. Cambridge, MA: MIT.
- Batchen G (2016) *Emanations: The Art of the Cameraless Photograph*. Prestel Verlag.
- Baudrillard J (1983) *The Precession of Simulacra*. New York.
- Bazin A (1945) 'The Ontology of the Photographic Image', *What is Cinema?* vol. I. Berkley and Los Angeles, California: University of California Press, Ltd.
- Becher B ve Becher H (2004) *Typologies of Industrial Buildings*. MIT Press.
- Benjamin W (1935) *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Jahsonic.com.
- Bolter JD ve Grusin R (2000) *Remediation: Understanding New Media*. Mit Press.
- Bromley M (2021) An Introduction to virtual photography: red bull. Eriřim: <https://www.redbull.com/usen/virtual-photography-intro-fourth-focus-capture-point>
- Bucher M (2010) Virtual Photography with Google street view: Google sightseeing. Eriřim: <https://www.google.com/sightseeing/2010/05/virtual-photography-with-google-street-view/>
- Burchill L (2014) 'Jacques Derrida', *Film, Theory and Philosophy: The Key Thinkers*. Routledge.
- Cartier-Bresson H ve Tériade E (1952) *The decisive moment*. New York: Simon & Schuster.
- Coldwell MC (2020) Travelling without moving. Eriřim: <https://www.michaelcoldwell.co.uk/work/travelling-without-moving>.
- Coldwell MC (2022) Visitations. Eriřim: <https://www.michaelcoldwell.co.uk/work/visitations>.
- Coldwell MC (2023a) All that is soild melts into AI.
- Coldwell MC (2023b) Anarchaetypologies. Eriřim: <https://www.michaelcoldwell.co.uk/work/anarchae>.
- Coldwell MC (2023c) Is anything real? Eriřim: <https://www.michaelcoldwell.co.uk/work/Sanythingreal>.
- Composition in Landscape Photography (2019). Eriřim: <https://thelandscapephotoguy.com/compositionin-landscape-photography/>
- del Campo M ve Leach N (2022) *Machine Hallucinations: Architecture and Artificial Intelligence*. John Wiley & Sons.
- Derrida J (1973) *Speech and Phenomena: Introduction to the Problem of Signs in Husserl's Phenomenology*, ss. 17–104.
- Derrida J (1987) *The Truth in Painting*. University of Chicago Press.
- Derrida J (1994) *Specters of Marx: The State of the Debt, the Work of Mourning, and the New International*. New York; London: Routledge.
- Derrida J (1998) *Right of Inspection*. New York, NY: Monacelli Press.

- Derrida J (2011) *Living on border lines*. Stanford, CA: Stanford University Press, ss. 103–191.
- Derrida J, Amelunxen H, Wetzell M, et al. (2010) *Copy, Archive, Signature: A Conversation on Photography*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Flusser V (1984) *Towards a Philosophy of Photography*. Berlin: European Photography.
- Flusser V (2011) *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Fowler H (2020) Third-person shooter: in-game photography is becoming an avant-garde art form: digital Trends. Eriřim: <https://www.digitaltrends.com/gaming/in-game-photography-art>
- Gere C (2016) The hauntology of the digital image. In: C Paul (ed), *A Companion to Digital Art*. John Wiley & Sons.
- Gerling W (2018) Photography in the digital: screenshot and in-game photography. *Photographies* 11(2–3): 149–167.
- Gombrich EH (1982) *The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation*. Oxford: Phaidon.
- Gómez Cruz E (2017) Immersive reflexivity: Using 360 cameras in ethnographic fieldwork. *Refiguring techniques in digital visual research*, 25–38.
- Gottschalk M (2017) This agoraphobic photographer uses Google street View to Travel the world: Artsy.net. Eriřim: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-agoraphobic-photographer-google-street-viewtravel>
- Greco P (2021) *Place(s)*. Chambre Noire.
- Growcoot M (2023) Photojournalist controversially Turns to AI to illustrate 'inaccessible' stories: PetaPixel. Eriřim: <https://petapixel.com/2023/05/15/photojournalist-controversially-turns-to-ai-to-illustrateinaccessible-stories/>
- Gunning T (2004) What's the point of an Index? Or, faking photographs. *Nordicom Review* 25(1/2): 39–49.
- Gunning T (2007) To scan a ghost: the ontology of mediated vision. *Grey Room* 26(26): 94–127.
- Haigney S (2021) The pandemic-induced popularity of Google street view. *The New Yorker*. Eriřim: <https://www.newyorker.com/culture/rabbit-holes/the-pandemic-induced-popularity-of-google-streetview>
- Ho J, Jain A, and Abbeel P (2020) Denoising diffusion probabilistic models. *Advances in Neural Information Processing Systems* 33.
- Hobbs T (2021) *Are these stunning photos of imaginary worlds a new artform?* BBC Culture. Eriřim: <https://www.bbc.com/culture/article/20210521-are-these-stunning-photos-of-imaginary-worlds-a-newartform>.
- Jenkins H and Deuze M (2008) Editorial: convergence culture. *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies* 14(1): 5–12.
- Kenny J (2016) Jacqui Kenny 'the agoraphobic traveller'. Eriřim: <https://www.theagoraphobictraveller.com/about-the-agoraphobic-traveller>

- Kenny J (2017) The agoraphobic Traveller shares her street View portraits: Google. Erişim: <https://blog.google/products/maps/agoraphobic-traveller-shares-her-street-view-portraits/>
- Khan I (2004) Saatchi gallery. Erişim: https://www.saatchigallery.com/artist/idris_khan.
- King M (2022) Harmful biases in artificial intelligence. *The Lancet Psychiatry* 9(11): e48.
- Kozlovic AK (2016) *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era*, edited by L Murray, Alphaville: Journal of Film and Screen Media, (12), ss. 116–122.
- Kuo KY (2021) From IRL (in-real-life) to URL: capturing the art biennial amid COVID-19. *Journal of Contemporary Chinese Art* 8: 291–311.
- Longeray P (2021) *His Holiday Got Cancelled, So He Went on Vacation in a Video Game Instead*. Vice France.
- Merzmensch (2020) Pareidolia of AI. Towards data science: medium. Erişim: <https://towardsdatascience.com/pareidolia-of-ai-dba7cf44bfde>
- Mineault P (2023) Denoising diffusion models for neuroscience. xcorr: AI & neuro. Erişim: <https://xcorr.net/2023/02/06/denoising-diffusion-models-for-neuroscience/>
- Mitchell WJ (1992) *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-photographic Era*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Möring S and Mutiis M (2019) Camera ludica: reflections on photography in video games. In: M Fuchs and J Thoss (eds), *Intermedia Games-Games Inter Media: Video Games and Intermediality*: Bloomsbury.
- Mulvey L (2006) *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. Reaktion Books.
- Odell J (2009) Re-enactments. Erişim: <https://www.jennyodell.com/reenactments-series.html>.
- Olivier M (2015) Glitch Gothic. In: M Leader (ed), *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era*. New York: Bloomsbury, pp. 253–270.
- Phillips JW (2017) The end of ontology and the future of media theory. *Media Theory* 1(1): 122–136.
- Ritchin F (2013) *Bending the Frame: Photojournalism, Documentary, and the Citizen*. New York: Aperture.
- Salge JH, Pollmann S, and Reeder RR (2021) Anomalous visual experience is linked to perceptual uncertainty and visual imagery vividness. *Psychological research* 85: 1848–1865.
- Schofield MP (2018) *Aura and Trace: The Hauntology of the Rephotographic Image*. Leeds, UK: Doctoral dissertation, University of Leeds. Erişim: <https://etheses.whiterose.ac.uk/22615>
- Sontag S (2002) *On Photography*. London: Penguin.
- Stone P (2013) Dark tourism scholarship: a critical review. *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research* 7: 307–318.

- Tagg J (1988) *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*. Basingstoke: Macmillan Education.
- The Agoraphobic Traveller Men in green 360° (2017) YouTube. Erişim: <https://youtu.be/o97oKp0y2TM>
- The street views Google wasn't expecting you to see – in pictures (2012) The Guardian (Mon 20Feb2012edn). Erişim: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2012/feb/20/google-streetview-nine-eyes-in-pictures>
- Timby K (2018) The invention of the myth of total photography. *International Journal on Stereo & Immersive Media* 2(1): 4–21.
- Uricchio W (2012) *The Algorithmic Turn: Photosynth, Augmented Reality and the Changing Implications of the Image*. Cultural Technologies.
- Ward P (2002) *Picture Composition*. Taylor & Francis.
- Wells L (2022) *Land Matters: Landscape Photography, Culture and Identity*. Routledge.
- Williams JM and Blagrove M (2022) Paranormal experiences, sensory-processing sensitivity, and the priming of pareidolia. *PLoS One* 17(9): e0274595.
- Wolfreys J (2015) Spectrality. In: W Hughes, D Punter, and A Smith (eds), *The Encyclopedia of the Gothic*. John Wiley & Sons.
- Xiang C (2023) Artists are suing over stable diffusion stealing their work for AI art. Motherboard: Vice. Erişim: <https://www.vice.com/en/article/dy7b5y/artists-are-suing-over-stable-diffusion-stealingtheir-work-for-ai-art>
- Zhang H, Liu J, Huber DE vd. (2018) Detecting faces in pure noise images: A functional MRI study on topdown perception. *Neuroreport* 19(2): 229–233.

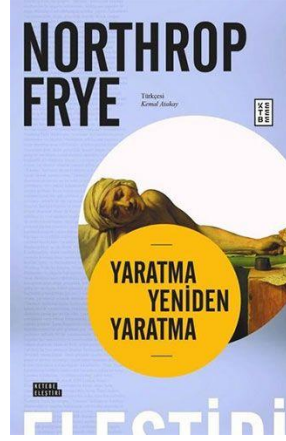
Kitap İncelemesi

Yaratma Yeniden Yaratma

Uğurcan KAÇMAZ*

ORCID NO: 0000-0002-2378-8537

*Yüksek Lisans Programı Öğrencisi, art.ugurcan@gmail.com, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı.



Frye, N. (2022). *Yaratma Yeniden Yaratma*. (Kemal Atakay, Çev.). Ketebe Yayınları.

GİRİŞ

Edebiyat eleştirmeni, akademisyen ve editör olan Kanadalı Northrop Frye (1912-1991), 1929'da Victoria College'a girerek 1933'te Felsefe ve İngiliz Dili'nden mezun oldu. Ardından Toronto'da Emmanuel College'da teoloji okudu. Yazarın felsefe, İngiliz Dili ve teoloji alanlarındaki eğitimi; İngiliz edebiyatı ve İncil'i belli problemler etrafında ele aldığı birçok çalışmaya imza atmasına imkân tanımıştır. Kutsal Kitap'taki imgelerin ve şiirsel dilin İngiliz edebiyatının yapısını ve imgelerini nasıl etkilediğini ele aldığı *Yaratma Yeniden Yaratma* adlı çalışma, sanatsal yaratıcılığın kökenini araştırmaktadır. Yazar bu amaçla, hem İngiliz edebiyatında hem de Kutsal Kitap'ta ilk dikkat çekenin "yaratma" kelimesi olduğunu belirtir. Kitabın ön sözünde, kitaptaki metinlerin 1980 tarihinde Toronto Üniversitesi ve St. Thomas Kilisesi'nde verdiği konferanslardan derlendiği ifade edilmiştir (Frye, 2022, ss. 11-12). Kutsal Kitap'ın seküler edebiyat üzerindeki etkisini inceleyen bu metinler, yaratma kelimesinden yola çıkarak; yaratmanın hem tanrısal hem de beşerî bağlamına odaklanmaktadır. Yazarın ön sözde belirttiği Kutsal Kitap'taki şiirsel yapı ve imgelemin İngiliz edebiyatındaki dönüştürücü etkisi, her bölümde daha yoğun bir biçimde tartışılır. Bu anlamda yazar, ön sözde okura vaat ettiği amacını gerçekleştirmiştir.

"Yaratma"; Kutsal Metin'de geçen Tanrı'nın insan için tasarladığı ideal doğasından (Aden bahçesinden) düşmesiyle, o mükemmelliğe tekrar yükselmek için, ait olmadığı bir doğadan hareketle o ideal doğayı yeniden yaratmaya çabalaması, geriye dönmeye çalışmasıdır. Kutsal Metin perspektifinde üst düzey bir varlık olan insan; Tanrı'nın başlangıçta onun için tasarladığı doğa düzeyinden, ona yabancı, alt düzeyde bir doğaya düşer. Bu doğa, insan için tekinsiz ve tehlikeli bir gerçeklik içerdiğinden; insan bu doğa dolayısıyla bir imge dünyası yaratır. İnsanın tüm yaratılarının kaynağı ve yaratıcılık nedeni, insanın Kutsal Metin'de geçen bu üst düzey doğaya yeniden yükselmesidir. "Yaratma" bu nedenle, yeniden yaratma olarak Tanrı'nın tahayyül ettiği o başlangıca geri dönüşle ilgilidir. Frye, yaratma kavramını öncelikle insan hayatının temel bir niteliği olan yaratıcılıkla ilişkilendirdikten sonra, geleneksel dinî fikirlere geçeceğini ve ardından bu bağlamı genişleteceğini söylemektedir (Frye, 2022, ss. 11-12). İnsana ait iki doğa düzeyi tespit edilmektedir: Üst düzey insanın sahîh olarak ikamet edebileceği ev, doğasına uygun ileri gelişmişlik seviyesiyken; alt düzey doğaysa insanın değil, bitki ve hayvanların doğası olan çevredir. İnsanı bu düşkünlükten başlangıçtaki düzeye yükselten her tür eylemi ve tasarısı, onu başlangıçtaki yaratılışına geri döndürmeyi içerir. İnsan bu dönüşe dâhil olarak yeniden yaratmaya, hatta Frye'in tabiriyle "yaratmama" eylemine dâhil olur.

Kitap üç bölümden oluşmaktadır. Üç bölümde de yaratma kavramına yaklaşım, geleneksel yaratılış mitleri içerisinde söze asli önem veren Hristiyan mitolojisidir. Hristiyan mitolojisinde, Tanrı insandan önce dünyayı yaratır ve insan uygarlığının hayatta kalması için modeller sağlar. Bu modeller, Frye'a göre mitolojiden yola çıkarak anlaşılır. Dolayısıyla kültürün ve yaratının ne olduğu ve kökeni, onun mitle ve daha spesifik olarak edebiyatla olan ilişkisiyle yakından ilgilidir. Tanrı'nın insan için yarattığı Aden bahçesine Adem'i koyması, bir mükemmellik eseridir ve insanın "yaratılmış" doğası için en uygun mekândır. Oysa Adem'in günahıyla insanlık, tanrısal yaratım ile temasını kaybedip yabancı olduğu bir doğa düzeyine düşer. Düşmüş olunan doğa, yeniden yaratılan doğadır ve pastoral şiirden, mimariye, birçok sanat biçimiyle insanlığın kolektif hafızasına kaydedilir. Söz ve yasa, insanın günahıyla kaybetmiş olduğu bu doğayı her yaratıcı üretim süreciyle kayıt altına almaktadır. İnsanın kaydettiği bu kayıp, unutulmuş ve bastırılmış gerçek; insanın yaratıcı çabasının amacı olan yeniden yaratma vizyonudur. Frye, her ne kadar yaratma mefhumuna ideolojik ve dogmatik bir çerçevede yaklaşırsa da ele alınan girift bağlamlar

içindeki temel sorun, sözün ve yasanın bir yargılama mantığı çerçevesinde bedenleşme çabasıdır.

KÜLTÜREL TECRİT

Frye ilk bölümde, insanın düşüşüyle yeniden yarattığı doğa ve onun gerçekliği ile ilgili bir kavram daha kullanır. Bu, insan hayatının kültürel bir dış kabuk tarafından sarmalandığı ve adına "kültürel tecrit" denildiği kabuktur. Doğa insan karşısında ilgisizdir, tekinsizdir ve insana doğrudan öğreteceği bir şey yoktur. Başka bir deyişle, mükemmel doğaya yaklaşmak ve ona tekrardan yükselmek için başka bir şey gereklidir. İnsan, ancak sözü edilen kabuğun kültürel aurası içinde öğrenip yaratabilir. İnsanlık; bu yabancı olduğu dünyanın çıplak gerçekliğine karşı güvenli bir alanla, ikinci bir doğanın üretimiyle -sanat ve kültürle- kaybettiği doğaya geri dönmeye çalışır. Bu kabuğun sözel parçası, mitolojiden oluşmaktadır. Mitoloji ve edebiyat ilişkisinden önce, Frye ilk bölümde yoğun bir biçimde Oscar Wilde'ın *Maskelerin Hakikati* ve *Yalanın Gözden Düşüşü* adlı denemelerindeki tezleri ele almaktadır. Burada, "yaratma"nın yalan ve hakikatle olan ilişkisi; kültür, toplum ve gerçeklik kavramlarıyla şekillenerek, Frye'in yaratma teziyle sentezlenir. Wilde'ın denemelerinin ana tezi; insanın doğada diğer hayvanlar gibi doğrudan ve çıplak olarak ikamet etmediği, doğadan inşa edilen bir dış kabukla çevrelenen yapay bir doğada ikamet ettiği, doğadan inşa edilen bu dış kabuk, kültürün ve uygarlığın kendisidir (Frye, 2022, s. 13). Söylenbilir ki bu yabancı doğayı anlayabilmek için; onun aracılığıyla bir başka doğa inşa edilmelidir. İnsanın kendisine yabancı gördüğü ve kaygılandığı doğanın yanı sıra kendi kaygılarının da aynası olan bir dünyadır ve "dünyaya fırlatılmışlık" söyleminin asli nedenidir (Frye, 2022, s. 14).

Frye'in yaratmaya dair bir diğer ana tezi, insanın toplumsal gelecek vizyonunun geçmişin yaratıcılık vizyonu ile olan bağlantısıdır (Frye, 2022, s. 25). Yaratma edimi; bu bağlamıyla toplum, kültür, gelenek, gerçeklik, geçmiş ve gelecek ilişkisi içerisinde onu şimdide gösterebilmektir. İnsanın düşüşüyle yarattığı (yeniden yarattığı) doğanın, yani kültür ve sanatın gayesi, insanın daha iyi bir gelecek vizyonu için yapması gereken inanç ve eylem bütünlüğünü gerçekleştirebilmektir. Yaratım, bu nedenle kökünü mitolojiden almaktadır ve kültürel bağlamıyla insan için bir gelecek inşası sağlamış olur. Mitoloji, dışarıdaki doğaya doğrudan bakmamakta; kültürün ve toplumun aurasıyla tabiri caizse tinsel bir daire çizerek, toplumsal kaygıları yansıtmaktadır (Frye, 2022, s. 15).

Modern zamanlarda ortaya çıkan "yaratım" ve "yaratma" kavramları; XVI. yüzyıl sonlarında klasik retorikten devşirilen ve bilimsel bilgi için

kullanılan "icat" terimine, "hayal gücü", "esin" ve doğal yetenek" anlamlarının girmesiyle özerk bir kavram olarak icat edilmiştir. İcat, bu anlamıyla modern zamanlarda XVII. yüzyıl ve sonrasındaki gelişmelerle, yani sanatın icadından sonra ortaya çıkmıştır (Shiner, 2013, 80-104). Frye, "yaratma" kavramının kökenini, tarihte ortaya çıktığı biçimiyle araştırmamaktadır. "Yaratım"ı antropolojik ve sosyo-kültürel açıdan ele alarak kavramın kökenini tartışmaya açmaktadır.

Wilde'dan uzun bir alıntı yapan Frye, Wilde'ın *Sanatçı Olarak Eleştirmen* denemesindeki müzik hakkındaki yorumunu ele alarak bu yorumun sadece müzik için değil, genel olarak kültür için de kullanılabileceğini söylemektedir. Sıradan bir kişi, esrarlı müziğin yarattığı etkiyle sanki ruhunun bir zamanlar korkunç deneyimler yaşadığını ya da çılgın romantik aşklar içerisinde fedakârlıklarda bulunduğunu zanneder. Bu etki, tam olarak geçmişte yaşanmış şeyin "yeniden" hatırlanmasıdır. Dolayısıyla unutulmuş, bastırılmış bir geçmişin yeniden hatırlanmasıdır. Wilde bu açıdan, Frye için hatırlanan ve bastırılan iki deneyim tarzı saptar. Bastırma, Freud'un bastırma mekanizmasından farklı bir bastırma düzeyidir. İnsanın duymasal deneyimleri, anıları, alışkanlık ve gündelik ritüelleri filtre işlevi görerek rahatsız edici ve tehdit edici karşılaşmalar denetlenir ve insan gerçekliğine uyumlu hâle getirilir (Frye, 2022, ss. 19-20). Sanat ise, bu gerçek ve bastırılmış gerçeği çağrıştırmaya-çağırma ilkesidir. Bu ilke, bütün bir insanlık tarihinin kültürel ve tarihsel varoluşuna içkindir. İnsan hayatındaki bütün kültürel nesnelere, olaylar ve sanat eserleri; insan hayatının karışıklığı ve karmaşasından doğar. Geçmişte yaşanan kanlı olaylar, insanlığın acımasızlığı ve deliliği içinden doğmuştur. Frye bu ilkeyi toplumsal varoluşa bağladıktan sonra, kültürel mirasın gerçek ve bastırılmış toplumsal geçmiş olduğunu ve sanatların büyük hayallerinin geçmiş olduğunu söylemektedir. Yaratıcı olan, sıradan deneyim tarafından bastırılanın dışavurumudur. Öyle ki "klasik" ve "başyapıt" gibi kelimelere gerçekliğini veren, onları bir klasik ve başyapıt olarak görmemize neden olan şey; geçmişten gelen ve yinelenen hayallerin kayboluşunu reddetmesidir. Bütün atalara tapınılmasının ardında yatan gerçeklik ve kendi kimliğimiz, bu geçmişe uzanan kültürel doğanın yapısına göre oluşmaktadır.

Buradan sonra Frye; geleneksel olarak günümüzde bildiğimiz doğa, gerçeklik ve kurulu düzen gibi varoluşun kabul edilmesi gereken verileriyle ilişkili her kültürel bağıntı örüntüsünde, yaratmaya, evreni var etmeye yönelik tanrısal edime geri dönülme çabası olduğunu iddia etmektedir. Bunun en net göstereninin ise sanat olduğunu söylemektedir (Frye, 2022, ss. 18-19). Yaratımın insani boyutu ve insan

faaliyetlerinin kökeninde yatan, yaratma duygusunu sarsan şeylerdir ve yaratmanın tersine çevrilmesi ve onun etkisiz kılınmasıdır. Burada Frye, Tanrı ile insanın buluştuğu ana dikkat çekerek insani yaratma ile tanrısal yaratmanın bir fenomen olarak belirginleştiği anı, nükleer fizikteki madde ile anti maddenin buluşması olarak betimler. Her biri diğerini yok eder. Öyle ki burada Frye'in yaratmayla ilgili en özgün olduğu kavramsallaştırma ortaya çıkmaktadır. İnsan başarısının olağanüstü biçimleri olarak sanatlara özgü yaratma, bir tür yaratmama (*decreation*) vaziyetidir (Frye, 2022, s. 19).

Bir sanat eseri yaratıcı hâle geldiği nispette, geleceğe yansıttığı ideal bir toplum vizyonu içermesi ve bu vizyona dayanma temayülü gösterir. Kutsal Kitap'taki yaratılış miti, bu nedenle hem insan uygarlığı için hem de edebiyat ve diğer sanatlar için kökensel bir kalıp içerir. Kutsal Metin'in imgelerinde de bu vizyonun çekirdeği bulunur ve insan, doğadan yola çıkarak insan eliyle yaratmaya varır. Frye, burada ana tezini açıklığa kavuşturur. İnsan sahici bir çalışmaya giriştiğinde, yabancı olduğu doğadan insani bir eser yaratır ve bu çabası Kutsal Metin'in başlangıcındaki Tanrı'ya atfedilen "yaratma" statüsünden başkadır, eksiktir. Bu nedenle yaratmanın ideal formu-modeli; her tekil eserle beraber geleceğe yansıtılır, devredilir. Yaratmanın geleceğe yansıtıldığı ideal imajı, esasen "yeniden yaratma" olarak bir tür karşı yaratma hareketi olarak adlandırılır. Bu yeniden yaratmanın motivasyonu, Kutsal Kitap'taki Tanrı'ya atfedilen yıkıcı faaliyetlerdir ve yeniden yaratmanın insan için model teşkil eden yönü, Tanrı'nın başlangıçtaki yaratıcı faaliyetleridir (Frye, 2022, ss. 27-28).

Kültürel tecrit içindeki insanın aynada gördüğü şey, bu dünya içinde bu dünyanın merkezi ve onun nihai gayesi olduğu kanaatidir. Aynanın silikleşerek gerçek bir dünyaya açılan pencere hâlini almasıyla da insan varlığına ihtiyaç olmadan kendi varlığını sürdürebilen doğanın kayıtsızlığıdır. Doğada kazara var edilen bu insana aynadan değil de pencerenin gerçekliğinde nazar ettiğinde, insan karşılaştığı resmin zıt kutbuna yani kültürel fanusuna geri döner. Bu kültürel fanus veya kültürel aura arasında diğerleriyle beraber var olmuş sözel parça, Frye'in tabiriyle insanın sözlerle aktardığı yaratının bütünsel unsuru, edebiyatın da merkezinde yer alan "mitoloji"dir. Mitoloji, doğanın doğrudan bakılabilen penceresine ait değildir. İnsanın var ettiği kültürel tecride, auraya ve aynaya aittir.

Frye'in yaratım kavramsallaştırması, her kültür ve her insan topluluğunun yaratım modelini kapsayacak şekilde genişletilmek zorunda değildir. Buna rağmen birçok farklı sanat biçimi için yaratma,

Frye'in yaratımı ele aldığı bağlamdadır. Bu anlamda, Frye'in diğer mitolojilere ve kültürlere karşı ön yargılı olduğu söylenemez. Frye, ikinci bölümde, hem diğer mitolojileri hem de modern ve klasik yapay mitolojileri ele alarak neden Kutsal Metin'e odaklandığını açıklar. Bunun nedeni; Kutsal Metin'in söz ve olmak arasındaki ilişkisiyle birlikte, tanrısal yaratının uygarlığın edimselleşmesi için bir model sunmasıdır. Her ne kadar farklı kültürlerin mitolojik anlatılarını ele alıp incelemiş olsa da Frye'in ilgilendiği, erken dönem Orta Doğu ve Akdeniz kültürlerinde baskın olan yaratılış mitleridir (Frye, 2022, s. 36). Buradan da bu uygarlık ve kültürün, Batı uygarlığı ve kültürü olduğu anlaşılır. Dolayısıyla yaratma ve yeniden yaratma ilişkisi, Frye'in ön sözde belirttiği üzere yaratmayı belli bir perspektiften ele alarak kaynağı ve kökenini Kutsal Metin'in imge ve metaforlarında bulmaktadır. Frye açısından yaratma, seküler edebiyat ve Kutsal Metin arasındaki ortak bir mefhumla yani yaratımla ele alınıp değerlendirilmektedir. Elbette bu değerlendirme, bu tarz bir sanatsal yaratımın tüm sanatlar açısından geçerli olduğu anlamını taşımaz. Başka bir deyişle, insanın neden bir şeyler yarattığının nedenselliği ya da yaratmanın ne ise o olarak ele alınması araştırma kapsamına dolaylı yoldan girmektedir.

YASA, SÖZ VE YARATI

Frye, kitabın birinci ve ikinci bölümünde yaratma kavramına yaklaşmanın iki yolu olduğunu gösterir. Geleneksel yaratılış mitinde Tanrı, insandan önce dünyayı yaratır ve insanlık için uygarlığın modellerini sağlar. Bir bahçe ekerek içerisine Adem'i koyar ve insanların yaşadığı kentlerden önce bir melek şehri yaratır. Tanrı'nın bu yaratısı, mükemmellik eseridir. İnsan günahıyla kendi düşüşünü gerçekleştirip tanrısal yaratım ile temasını kaybeder ve yabancılaştırıcı bir doğa içine fırlatılır. Yaratılışa özgü diğer yaklaşımı, insanın insan merkezci biçimiyle yeniden yaratılan doğasıdır ve bu doğa, pastoral şiiirden mimariye, muhtelif sanat biçimleriyle açığa çıkıp uygarlık tarihine kaydedilir. Bu kaydın en yüksek noktası, insanın yaratıcı çabasının bütünsel amacı olan yeniden yaratma vizyonudur. Frye'in mitoloji tanımı ve ilgisi, her kültürün somut türde mitoloji ve edebiyat ürettiğidir; ama edebiyat, mitolojinin içerdiği hikâye formlarından gelişmektedir. Modern mit araştırmalarının gösterdiği üzere mit, yaratıcı bir hikâye olarak tasdik edildiği vakit ona inanılır ve mitin anlatısı insan deneyiminin bir modeli olarak gelişir (Frye, 2022, s. 32-34). Frye, birçok kültür içinde günümüze aktarılan mitleri ele alarak aslında birçok yaratılış mitinin spesifik bir olayla başladığını söyler. Olayın diğer yaratılış mitlerindeki ayırt edici yönü, merkeze sözü koyan ve sözün yaratımla ilişkisinin güçlü olduğu Hristiyanlık mitidir. Mitin özünde yatan, şeyleri varlığa çağıran

söz ile özdeşleşmedir. Söz, "Işık olsun." der ve ışık görünür. Yaratılış mitinin söze verdiği bu önem, Frye'in söz ile mit arasında ve mit ile edebiyat arasında kurduğu ilişkiyi daha da öne çıkarmaktadır. İnsan, tanrılara teşekkür etmeye devam ettikçe tanrılar huzursuz olur. İnsanların konuşma yetisi kazanmasıyla tanrılar kendi ayrıcalıklarının tehdit edilip edilmediklerini sorgular. Yine İncil'in "Yaratılış" bölümünde, insanların yaşam ağacına uzanıp ölümsüz olabilme ihtimalinden ve insanoğlundan gelebilecek bir tehdidin korkusu Tanrı tarafından dile getirilir. İnsan, bilgiyle olağanüstü bir şeyi ele geçirir. Tanrı ve insan ihtilaflarının Hristiyan versiyonunda Tanrı konuşarak Tanrı sözü hâline gelir ve kendini kısmi olarak ölüme mahkûm eder. Böylece konuşmanın gücüne sahip olan insan, ait olmadığı bir yere düşerek Tanrı'nın potansiyel katili olur. İşte insanın yaşadığı doğa, teolojik bakımdan düşüktür ve dünya insan için Tanrı'nın öngördüğü asıl yer olmadığından, insan doğaya ve hayvanlara uyum sağlayamaz (Frye, 2022, ss. 49-50). Tanrı'nın, insanın yaşaması için tasarladığı daha üst düzey bir doğa vardır ama insan, günahıyla bu doğadan yabancı bir doğaya düşer. Üst düzey doğaya yeniden erişebilmek için yasa, ahlâk ve din gibi insan için iyi olan şeyler gereklidir. Bilinçli olma, çıplak bedenin örtülmesi ve disiplinli olma gibi durumlar insan için doğal kabul edilir. Sanat burada, insanın ideal doğasına erişmesi için en uygun olan şeydir. Adem'in düşüşü, sanatla onarılan ve sanatın özü itibarıyla idealize edici bir işlevi olduğunu gösterir. Sanat, ahlâk ve din ilkeleri gibi oluşumların gayesi, insanın ilkel ve duygusal yanını din ve ahlâkın gösterdiği hakikate ikna edebilmektir. Dolayısıyla yeniden yaratma, yani sanattaki yaratma aslında Tanrı'nın başlangıçtaki yaratılış vizyonuna yaklaşımdır. İnsanın bu vizyona yaklaşması, bir başlangıçtan ziyade sondur. Frye, modern şiirde ağırlıklı olarak bu temanın işlendiğine dair örneklerle tezini güçlendirmektedir. Geçmişteki sanat geleneğinin vizyonu, geleceğe yansıtılan idealize bir toplum içindir. Bu vizyon, "bastırma"dan kısmi de olsa kurtulan, sıradan deneyimin bunaltısından ve sınırlarından kaçıştır. Yaratılışa geri dönüş, Tanrısız sözün aşağı doğru hareketinin enerji ve lütfundan oluşur.

Frye'in söz ve yaratım ile kurduğu ilişkiyi, modern Kabalacılar Luriacı kabalistlerin *Tsimtsum* ilkesi denilen yaratılış mitiyle ilişkilendirdiğimizde, Tanrı'nın söz hâline gelmesiyle kendini ölüme mahkûm etmesinin ardında, yaratmanın oturduğu asli bağlamın aslında sonsuz bir yargılama sistemi olduğu görülmektedir. Yasa, toplumsal yapıyı bir arada tutan mutlak soyut irade olarak bedenleşmeye, kendini sürekli bir biçimde hatırlatmaya çalışır. Söz merkezli yaratım mitinin doğasında ve onun insanlık tarihi içerisindeki kültürel ve toplumsal

faktörlere kaydedilmesinin özünde yatan, sözün ve yasanın kendini gerçekleştirme arzusudur.

Tsimtsum ilkesine göre Tanrı, başlangıçta kendi içine çekilerek, kendisini bir nevi yok etmektedir. İçe çekilerek kendi içindeki bölgeyi boşluğa terk eder. Daha doğrusu bir boşluk yaratır ve bu dünyanın oluşması, Tanrı'nın insanlık için en büyük fedakârlığıdır. Tanrı kendi içine çekilerek boş bir uzam bırakır; kısmi olarak yokluğa karışır ve kendini bir yasaya bağlayarak sözde var olur (Scholem, 2011, ss. 41-42). Her şeyde ve her yerde var olan Tanrı, dünya var olabilsin diye daralmaya, kendisiyle meskûn olmayan "boş" bir uzay bırakmaya razı olur ve dünya bu boşluk içinde yerini alır. Tanrı'nın merhametiyle, bize acıyarak bahşettiği bu boş uzamı böyle işleriz. Tanrı, insanlık var olabilsin diye kendini sözleşmeye bağlar ve egemenliğini sınırlandırır. İnsanlık; Tanrı'nın küçülmesinin, silinmesinin, kısmi yokluğunun ürünüdür (Cioran, 2001, s. 128). Söze dönüşerek kendi kısmi yokluğunu getirmiş olan Tanrı, yasayla var olur. Dolayısıyla Frye'in söz merkezci yaratılış mitiyle, kendi ölümünü getiren Tanrı'nın insanlığa bıraktığı miras, bu boşluk ve boşluk içerisinde yaratılan kültürel tecrittir. Tanrı'nın sözleşmeye bağlanmasıyla yaratılmak istenen de uygarlığı yaratan insanlığın ve onun kutsal ruhunun kalıtımsal hatırasıdır. Bu hatıra, insanlık tarafından her yeniden yaratımla canlandırılmak istenmekte ve anımsanmaya çalışılarak Tanrı'nın, sözün yeniden bedenleşeceği ve tanrısal yaratmanın doğasına, insan özüne ulaşma çabasıdır.

Kendini insanlık için yok eden, söze dönüşen ve böylelikle insan için boşluğu yaratan Tanrı; insanın her yaratma edimiyle sonsuza dek hatırlanır. Tanrı'nın yokluğu, yasanın bedenleşmesiyle telafi edilir ve Tanrı'nın yeniden boşluğu doldurma arzusuyla ilişkilendirir. Onun katlinden sorumlu olan insanlık, sonsuz bir yargılanma içerisinde eksiklikler varlığı olarak bu geçmişi telafi edebileceği gelecek için yeniden yaratmalıdır. Böylesi bir yaratma ve boşluk ilişkisi; Tanrı'nın kısmi yokluğunun yasanın ve sözün insanı sonsuza kadar yargılayacağı, işlediği bağışlanamaz günahın hatırasını anımsatacağı ve yaratımın sanatsal ufkuna içkin olmayan aşkınsal bir mevcudiyet metafiziğine dayalıdır. Tanrı, söz ile her ne kadar egemenliğini daraltmış olsa da geride bıraktığı boşluk onun yegâne varlık izi olur: Sonsuza dek hatırlanması gereken ve asla canlanamayacak bir düşüncenin bedenleşme çabası biçiminde... "Yaratma" da, Frye'in ele aldığı gibi insanın toplumsal vizyonu ve geleceği için yabancı olduğu dünyayı kutsal yaratma anına götürmek isteyen beyhude bir fantezi ürünü olur.

İnsanın "yaratma" kavramında böylesi bir yazgıya mahkûm olması, onun kültürel koşullanmasını da açıklar ve insanın kim olduğu sorusu önceden cevaplanmış olur. İnsanın yaratıcılık faaliyetlerinin, söz ve yaratılış mitinin kökeni olarak görülmesi anlaşılabilir. Bu mitin kökeninde yer alan ilke *Tsimtsum* ilkesidir ve bu ilkeye göre, insan sürekli yargılanacak ve asla canlanamayacak bir düşünceyi canlandırmaya çalışacaktır. Kafka'nın adalet ve yargı sistemini çarpık biçimde gösterdiği *Ceza Kolonisi* adlı eserinde, ceza makinesi bir işkence aleti olarak çalışan bir yazı sistemidir. Bu yazı sistemi, kendisi yaratıcı olmamasına rağmen daha önce başka bir yerde kararı verilmiş hükümleri ve söylemleri mahkûmun derisine, ete kabartma yöntemiyle yazı olarak geçiren bir yazı makinesinin olduğu bir sistemdir. Makine, bu sayede söz merkezli yasanın bedenleşmesini ve yaşam kazanmasını sağlayarak sözü ve yasayı ete kemiğe büründürür. Tanrı'nın sözleşmeye bağlanarak ardında bıraktığı boşluk, yeniden yaratmanın nedenselliğini de açıklar. Yaptığı fedakârlıktan pişman olan Tanrı-Yasa yeniden canlanmaya çalışır. Makine; esasında cümleyi, sözü, cezayı uygular ama yasa bedenleşemez ve bedende sabitlenemez; çünkü yasa aslında anlık, soyut ve tinseldir. Mahkûmun ya da toplumun bedeni, böylelikle kültürel tecrit içinde öznelleşir (Grosz, 2020, s. 198). Söz, yani Tanrı, ete kemiğe bürünerek insanlar arasında yaşamıştı ve söze olan güven ve imanın-inancın hazinesini kalpte yeşertecekti. Böylelikle inanç ve eylem birliği ile uygarlık, Tanrı'nın öngördüğü mükemmel doğa düzenine yükselecekti. Söz, ete ve bedene tesir ettiğinde; yaşaması gereken söz olacakken, fedakârlıkta bulunması gereken ölümlü beden olacaktır.

SONUÇ

Frye'ın, yaratmanın kültürel ve toplumsal bağlamıyla Hristiyan mitinde ve bu mitin kalıplarında gelişen edebiyat formlarıyla kurduğu güçlü ilişki, rasyonel bir tutarlılık sergilemektedir. Yine de söz ve yaratım arasında kurulan antropolojik ve edebî bağlam içerisinde göz ardı edilemeyecek bir ontolojik yargı bulunmaktadır. Yaratmanın vuku bulacağı zaman ve mekân, Hristiyan teolojisinde ve Hristiyan Tanrı'sının zaman ve mekânında işler. Oysa yaratmayla yaratılan şey, tekil olanın kendi zaman ve mekânını yaratabilmesidir. Başka bir deyişle asli bir öze yükselme ya da ikinci bir doğa yaratımı değil; bizzat doğanın, zamanın, mekânın ve bedenin yaratılması gerekir. Tıpkı her yaratmanın yeniden yaratma, hatta yaratmama olarak, sona doğru gerilemesi ve ilerlemesi gibi... "Yaratmama"nın böylelikle "yaratılmama" olarak revize edilmesi gerekmektedir. Böylesi bir ilişki; cezayı, yargıyı, sözün bedenle ilişkisinde bedenlenmeyi sadece Tanrı içgörüsüne ve niyetine dayandırır.

Tanrı kelimesinin nasıl ele alınabileceğini Frye bize Kutsal Kitap'ta *Mısır'dan Çıkış* bölümünde, yanan çalı hikâyesinde gösterir. Tanrı, kendini "Ben, benim." şeklinde ifade eder. Araştırmacılar bunun "Ben, ben olacağım." olarak çevrilebileceğini söyler. Frye, belki de Tanrı'nın bir fiil olabileceğini ileri sürer. Üstelik kendi varlığını dile getiren bir fiil değil, kendini gerçekleştirme sürecini içeren bir fiil... Öyleyse Tanrı, onun sözü ve ruhu geleneksel bağlamda değerlendirildiğinde, insanlığı kurtarabilecek olan ve kurtarılmayı isteyen tinsel varlıklar olarak ele alınabilecektir. Frye açısından bu kurtarıcı, insanın kendiliği aşma çabasını içerir (Frye, 2022, ss. 73-74). Oysa söz ve ruhun bu şekilde kavranışı, insanın sahip olduğu ya da daha doğrusu insana sahip olan niteliklerin bir fiil ve yüklem hâline geldiği ve benliği bir fiil olarak yürüten ondan üstün bir sürecin, iradenin göstereni hâline geldiği anlamındadır. Nitelikler arttıkça insanın tanrısal yaratmada öngörülen doğası ele geçirilemez. Çünkü ele geçirilirse bu, tarihin ve kültürün sonu olacaktır. Dolayısıyla böylesi bir ideal, aslında yaratmanın sonsuz bir yargılama ve sonsuz bir eksiklikler varlığı olarak yabancılaşmış insanı, sadece kültürel olarak değil varoluşsal açıdan da hapseder. Denilebilir ki Tanrı'nın vaat ettiği topraklarda ikamet eden bütün insanlık olsa bile, bu bütün insanlık söylemi; Tanrı'nın yerini almaya çalışan bir başka kavram, fiil olan insanlık, toplum, gelecek gibi aşkın ve tinsel kavramlar olacaktır. Tanrı'nın kendini kısmi olarak yok etmesiyle tekrardan bedenleşmeye çalıştığı kültürel tecrit içinde, insanlık ideali için onun yerine ikame edilen farklı kavramlar sürekli tekerrür edecektir. Ayrıca ilahi yaratma ve insani yaratma arasındaki kültürel bağlam, "İnsan nedir?" sorusunu kültürel farklılıklara rağmen önceden cevaplandırılan kökensel bir bağlama oturtur. Oysa sözleşmeye bağlı olan ve o sözleşme nedeniyle açığa çıkan boşluk içinde yeniden yaratılacak o bütünlük ideali yerine, hiçten yaratılan hakiki bir yaratıya bırakmalıdır. Bu yeniden yaratmanın zaman ve mekânı, Hristiyan mitolojisindeki tanrısal zaman ve mekân olmamalıdır.

KAYNAKÇA

- Cioran, E. M. (2001). *Doğmuş olmanın sakıncası üzerine*. (Kenan Sarılioğlu, Çev.). Gendaş Kültür.
- Frye, N. (2022). *Yaratma yeniden yaratma*. (Kemal Atakay, Çev.). Ketebe Yayınları.
- Grosz, E. (2020). *Uçucu bedenler: Bedensel bir feminizme doğru*. (Kevser Güner, Çev.). Notabene Yayınları.
- Scholem, G. (2011). *Sabetay Sevi: Mistik mesih*. (Eşref Bengi Özbilen, Çev.). Kabalıcı Yayınevi.
- Shiner, L. (2013). *Sanatın icadı*. (İsmail Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

Röportaj

Başak Ürkmez: "Her şeyden önce burası herkesin arşivi. Bizim belleğimiz ve kültür mirasımız."

Yonca ERTÜRK

Tarih: 29 Nisan 2024 / Yer: MSGSF Fındıklı Kampüsü / Süre: 2 sa.

"İyi bir arşiv oluşturmak için sinemayla ilgili tüm kurumların bizimle iş birliği ve iletişim hâlinde olmasını istiyoruz. Yeni binamızda beklentileri karşılayacak bir mekân yaratıp arşivimizi kurtarmayı hedefliyoruz. Arşivlerin mali haklarla korunan ve net kuralları olan yapılar olması gerektiğini bilerek standartlarımızı iyileştirmeyi planlıyoruz."



Resim 1. Başak Ürkmez

Yonca ERTÜRK: Hoş geldin Başak, bu söyleşiyi kabul ettiğin için çok teşekkür ederim. Öncelikle kendini kısaca tanıtır mısın?

Başak ÜRKMEZ: Ben Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümü öğretim üyesiyim. Yaklaşık yirmi yıldır Mimar Sinan'da, özellikle Grafik Tasarımı Bölümü'nde animasyon, sinema ve fotoğraf üzerine çeşitli dersler veriyorum. Ama uzun süredir animasyon arşivleri ve animasyon sineması tarihi üzerine çalışıyorum. İngiltere'de yayımlanan Orta Doğu animasyonu ile ilgili, alanında tek olan bir araştırma kitabında "Türkiye Animasyonu" bölümünü yazdım. Aynı zamanda Cihangir'de Grafik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi arşivimiz var. Uzun bir süredir arşivcilik hakkında çalışıyoruz. Özellikle görsel ve işitsel materyallerin nasıl tasnif edileceği konusunda farklı araştırma ve çalışmalarımız var. Sinema Televizyon Arşivi'nde birtakım sorunlar çıktığında, Rektörlüğümüz arşivcilik geçmişimizden ötürü bizden bu konuda inisiyatif almamızı istedi. Sinema Televizyon Arşivi'nin mevcut durumunu iyileştirmek için alanın uzmanlarından oluşan bir danışma kurulu oluşturarak yola koyulduk. Yaklaşık üç yıldır profesyonel bir ekibin desteğiyle Sinema Televizyon Arşivi'ni yönetmeye çalışıyorum.

Yonca ERTÜRK: Mimar Sinan Sinema Televizyon Merkezi Film Arşivi ne zaman, hangi amaçla ve kim tarafından kurulmuştur?

Başak ÜRKMEZ: Arşivimiz Türkiye'de film koruma mantığının olmadığı bir dönemde Sami Şekeroğlu tarafından büyük emeklerle kurulmuştur. Sami Hoca, ilk önce üniversitede Kulüp Sinema 7 adında bağımsız bir kulüp kuruyor. Hem sinema gösterimleri yapıyor hem de mevcut filmleri toplamaya başlıyor. O sırada yanında Bülent Erkmen ve Ersu Pekin gibi birçok isim var. Çok aktif gösterimler yapıyorlar ve ilk arşivleme çalışmalarına başlıyorlar.

Zamanla YÖK Kanunu'nun değiştirilmesiyle birlikte bu oluşum Sinema Televizyon Uygulama ve Araştırma Merkezi'ne dönüşüyor. Daha sonra da üniversite senatosu tarafından Prof. Sami Şekeroğlu'nun adı veriliyor. Merkezimizin şu anda tam adı Prof. Sami Şekeroğlu Sinema Televizyon Uygulama ve Araştırma Merkezi.

"İlk dönemlerde filmleri koruma mantığı henüz gelişmediği için çeşitli kurumlardan ikna yöntemiyle film toplanarak uzun sürede bir arşiv oluşturulmuş."

Yonca ERTÜRK: Sinema Televizyon Merkezi döneminde Film Arşivi'nden yararlananların kayıtları düzenli olarak tutulmuş mu? Bu arşivden bilimsel ya da ticari amaçlarla kimler ve hangi kurumlar yararlanmış?

Başak ÜRKMEZ: İlk dönemlerde filmleri koruma mantığı henüz gelişmediği için çeşitli kurumlardan ikna yöntemiyle film toplanarak uzun sürede bir arşiv oluşturulmuş. 1984 yılında da Kültür ve Turizm Bakanlığı'na ait filmler arşive eklenmiş. Bu filmlerin çoğu nitrat tabanlı filmler...

Yonca ERTÜRK: Kültür ve Turizm Bakanlığı arşivi de bu arşive mi eklenmiş?

Başak ÜRKMEZ: Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın yaklaşık iki bin kutudan oluşan filmleri dışında daha çok sektörün filmlerinden oluşan yüz yirmi bin kutu bizim arşivimizin büyük kısmını oluşturuyor. Zaman içinde merkezin güven kazanması, filmlerin burada saklamasını sağlamış. Film saklamak ve korumak problemlili ve çok zor bir iş. Türkiye'de üretilen filmlerin yüzde doksanı bizim arşivimizde saklanıyor.

Yonca ERTÜRK: Hâlihazırda yeni yapılan filmler de arşivinize ekleniyor mu?

Başak ÜRKMEZ: Tabii, şimdi dijital teknolojiye geçtikten sonra yalnızca asetata basılan filmleri veya yeniden aktarılan filmleri saklıyoruz. Ama bizim hedefimiz dijital bir arşiv oluşturup günümüzde üretilen filmleri de saklamak. Çünkü diziler de dâhil olmak üzere günümüzde yapılan diğer filmlerin de saklanması hedeflerimiz arasında. Ancak bu ciddi ve masraflı bir proje. Onun için şu anda bir plan oluşturduk; önümüzdeki yıllarda günümüzde üretilen filmleri de arşivimizde saklamayı planlıyoruz.

Yonca ERTÜRK: Çok güzel!

Başak ÜRKMEZ: Arşivimizde yer alan her şeyin kaydı tutulmuş durumda. Önceki dönemde kayıtlar kendi arşivleme mantığımızı göre tutulmuş. Bunları şimdi uluslararası bir kodlama sistemine dönüştürmeye başladık. Tabii yüz yirmi bin kutu var. Hepsinin elden geçmesi gerekiyor. Bunları uluslararası standart kodlarla eşleştirmeye çalışıyoruz.

Yonca ERTÜRK: Ben de birkaç sefer arşivi kullanmak istediğimizi hatırlıyorum. Kimler yararlanmış? Faydalananlar olmuş mu yıllar içinde?

Başak ÜRKMEZ: Arşivin kullanımında yıllar içinde çok problem yaşanmış. Arşiv ilk başta iyi niyetlerle kurulmuş. Ne var ki zaman içinde teknik yetersizlikler ve eleman eksiklikleri nedeniyle kullanımı ve şartları uluslararası standartların dışına çıkmış. Arşivler zaten açık yapılar değildir. Araştırmacılara belirli kurallarla açılır. Geçmişte merkezimiz öncelikle arşivi korunma mantığı ile hareket etmiş. Bu yüzden bazı filmler ulaşılamaz hâle gelmiş.

“Ulusal film arşivlerinin temel işlevini yerine getiriyoruz. Arşivimizin statü kazanıp araştırmacılara daha çok açılması gerekiyor.”

Yonca ERTÜRK: Evet, ben de onu merak ediyorum. Orada bir arşiv var, korunuyor; ama içindekine ulaşılamazsa aslında biraz da yok gibi...

Başak ÜRKMEZ: Arşivimizdeki çoğu film yapımcılara ve hak sahiplerine ait. Merkezimiz, araştırmacılarla film sahiplerini bir platformda birleştiriyor. Bir araştırmacı ya da kurum geldiğinde, biz ilk önce mali hak sahibinden bunun iznini almasını istiyoruz. O izinle bize başvurduğunda ilgili filmi teslim ediyoruz ya da elinde bir kopyası varsa mali hak sahibini onunla buluşturarak bu işlemleri yapıyoruz. Tabii Kültür ve Turizm Bakanlığı filmleri ayrı bir kategori oluşturuyor. Bakanlık izniyle belirli koşullarda paylaşılabilir. Ulusal film Arşivlerinin temel işlevini yerine getiriyoruz. Arşivimizin statü kazanıp araştırmacılara daha çok açılması gerekiyor. Her kopyanın belli arşiv koşulları içinde gösterilmesi ve araştırmacının direkt seyredebilmesi gerek. Bazı filmler için bunu yapabiliyoruz; ama tüm filmler için henüz bu standarda ulaşmış değiliz. Bu, zaman içinde yeterli eleman ve teknik olanaklar sağlanarak yapılabilir. Bu süreci planlıyoruz. Çoğu zaman ulaşılamaz çok zor bir arşiv olmuş. Uluslararası standarda oturtmayı hedefliyoruz. Burası her şeyden önce ulusal statüde bir yer olmalı ve ilgili kanunla bu statüye gelmesi gerek.

“Herkes filmini evinde ya da herhangi bir depoda saklayamaz. Böyle bir durum filmlerin bir süre sonra ölmesi demek, kültürel mirasımızın yok olması demek. O yüzden bizim gibi merkezlerin

devlet desteğiyle o iklimlendirmeyi yapması gerek. Çünkü bu çok maliyetli bir iş.”

Yonca ERTÜRK: Arşiv, Mimar Sinan’a bağlı değil mi?

Başak ÜRKMEZ: Arşivimiz, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi’ne bağlı Uygulama ve Araştırma Merkezi statüsünde bir yapı olarak çalışıyor. Film saklama anlaşmalarımız üniversiteyle yapımcılar arasında filmlerin burada depolanması ve saklanması amacıyla oluşturulmuş. Bakanlıkla da aynı şekilde anlaşmalarımız var. Filmleri uygun koşullarda saklamak ve korumak için kurulmuş bir merkeziz. Filmleri, belirli sıcaklıklarda oluşturulan iklimlendirmeyi sağlayarak saklamak gerekiyor. Bunu sağlamak için de bizim gibi merkezlere ihtiyaç var. Herkes filmini evinde ya da herhangi bir depoda saklayamaz. Böyle bir durum filmlerin bir süre sonra ölmesi demek; kültürel mirasımızın yok olması demek. O yüzden bizim gibi merkezlerin devlet desteğiyle o iklimlendirmeyi yapması gerek. Çünkü bu çok maliyetli bir iş. Filmler bütün dünyada ancak böyle güvenli merkezlerde saklanabiliyor.

Yonca ERTÜRK: Hollywood’da da büyük bir proje var bildiğim kadarıyla... Özellikle Martin Scorsese’nin önyak olduğu büyük bir restorasyon ve arşiv çalışması var.

Başak ÜRKMEZ: Tüm ülkelerde film arşivleri mevcut. Bu arşivler FIAF (International Federation of Film Archives, 1938) denilen uluslararası bir federasyona bağlı, Film Arşivleri Federasyonu. Biz, bu kurumun 1969’dan beri üyesiyiz.

Yonca ERTÜRK: Başka üye var mı Türkiye’de?

Başak ÜRKMEZ: Sinematek bu yıl kabul edildi. FIAF’ın iki kategorisi var. Bu kategoriler, üyeler ve ortaklar. Merkezimiz üye kategorisinde, Sinematek ise ortak kategorisinde yer alıyor. Üyeler, orijinal bir hareketli görüntü koleksiyonunun korunması konusunda meşru ve birincil sorumluluğu olan ve bu sorumluluğu üstlenecek kaynaklara sahip kuruluşlardır. Ortaklar ise federasyonun hedefleri ile ilgili bir alanda faaliyet gösteren; ancak arşivlenebilecek nitelikli bir hareketli görüntü koleksiyonuna sahip olmaları gerekmeyen kuruluşlardır. Sinematek’in FIAF’a kabul edilmesine çok sevindik ve bu süreci destekledik. Her ülkeden ne kadar fazla katılım varsa bu alanda daha güçlü bir ortam oluşacaktır. Sinematek’le ortak çalışmalar yapıyoruz.

Yonca ERTÜRK: Film Arşivi, Mimar Sinan Sinema Televizyon Merkezi'nden Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Rektörlüğü'nün kontrolüne ne zaman geçti?

Başak ÜRKMEZ: Uzun yıllardır Sinema Televizyon Bölümü ile Sinema Televizyon Uygulama ve Araştırma Merkezi ortak bir yapı olarak yönetiliyordu. Rektörlük değişiminden sonra arşiv elemanları ile rektörlüğün çeşitli yazışmalarından arşivin gerektiği gibi yönetilmediği ve birtakım problemler olduğu tespit edilmiş. Rektörlük bunun üzerine çeşitli soruşturmalar başlatmış. Sonuçta, yeni bir yönetim kurularak arşivin yeniden yapılandırılması planlanmıştır.

Arşiv binasının depreme dayanıksız olduğu uzun süredir biliniyordu. Bu durum, çeşitli kurumlar tarafından da raporlanmıştı. Mevcut rektörlük döneminden önce de raporlandırma çalışmalarına başlanmış, hatta ilk önce bizim mimarlık bölümümüz böyle bir rapor vermiş. Arşivin depreme dayanıksız olduğu bu raporlarda belirtilmiş. Rektörlüğümüz Handan İnci döneminde de tekrar rapor alınmasını istedi. Bu sefer Büyükşehir Belediyesi'ne ait İSTON aracılığıyla bir raporlandırma yapıldı. Tüm binada göçme riski olduğu tespit edildi. Tüm raporları web sitemizde paylaşıyoruz. Binanın bir an önce boşaltılması gerektiği ortaya çıktı. Bunun üzerine acil bir eylem planı yapmamız gerekti. Binada çok önemli bir film mirası var ve binanın alt katında duruyor. O yüzden tüm alan uzmanlarından danışma kurulları oluşturarak ilk önce mevcut durumu raporlandırılm dedik. Yani arşivin durumu ne? Oradan başladık. Arşivin raporlandırması da uzman kurumlarca yapıldı. Çeşitli kurumlardan, devlet arşivlerinden ve sinemayla ilgili kurumlardan bir ekip, bu raporu hazırlayıp arşivin mevcut durumunu tespit ettiler. Arşivin standartların çok altında olduğu ortaya çıktı. Bu raporun sonucunu da web sitemizde yayınlıyoruz.

Yonca ERTÜRK: Bu, iklimlendirme konusundan mı kaynaklı?

Başak ÜRKMEZ: Arşiv iyi bir amaçla kurulmuş; ama zaman içinde arşive hiçbir yatırım yapılmamış. Özellikle iklimlendirme kısmı ve ideal ısı değerlerine ulaşamıyorduk; uluslararası standartların çok altındaydık. Onun üzerine bir eylem planı ile burayı acil olarak başka bir yere nasıl taşıyabiliriz diye araştırdık. Uzun süre uygun bir yer aradık. Devlet kurumlarıyla yazıştık ve uygun olabilecek yerlere baktık. Geçici olarak taşıyalım ki binayı yıkıp tekrar yapılmasını sağlayalım istedik; ama hiçbir kurum bize uygun bir yer gösteremedi. Bunun üzerine biz de kendi

mekânlarımızı tekrar gözden geçirdik. Üniversitemizin Bomonti'deki binasının altında bulunan sekiz katlı bir otopark alanı dikkatimizi çekti. Bu alanın dört katını arşive dönüştürebileceğimizi düşündük. Bu fikrin iyi projelendirilmesi gerekti; çünkü bir otoparkı film arşivine dönüştürmek, onun etrafını kaplamak ve iklimlendirmesini sağlamak gerekiyordu. İşte bunun için bütçelendirme çalışmaları yapıldı. Kültür ve Turizm Bakanlığı ile Cumhurbaşkanlığı Strateji Dairesi'nin ortak bir bütçe bulmasıyla taşınmayı ve yapılandırmayı sağlayabildik. Şu anda istediğimiz iklimlendirme şartlarına sahip geçici bir mekânımız var.

“Arşivin eksi dört derecede, dünya standartlarında korunacağı ve ziyaretçiler tarafından fuaye alanlarından rahatça görülebileceği bir proje hazırlandı. FIAF’la da yazışarak çeşitli uzmanlardan görüş alındı. Çok iyi bir arşiv tasarlandı.”

Yonca ERTÜRK: Niye geçici? Orası güzel bir yer değil mi?

Başak ÜRKMEZ: Çünkü temel amacımız Balmumcu'daki alana uluslararası standartta bir arşiv inşa etmek. Bunun için de Hasan Çalışlar ve Kerem Erginoğlu Mimarlık Şirketi ile yaklaşık dokuz aylık bir çalışma yaptık. Uzmanlar, danışma kurulumuz ve proje bilim kurulumuz ile birlikte yepyeni bir bina tasarlandı. Arşivin eksi dört derecede, dünya standartlarında korunacağı ve ziyaretçiler tarafından fuaye alanlarından rahatça görülebileceği bir proje hazırlandı. FIAF’la da yazışarak çeşitli uzmanlardan görüş alındı. Çok iyi bir arşiv tasarlandı. Eğitim binaları, restorasyon alanları, iki tane profesyonel çekim stüdyosu, tüm dönemlerin projeksiyon makinelerine sahip dört yüz seksen kişilik bir salon ve iki cep sineması ile yeni bir kültürel miras alanı olarak hizmet verecek.

Yonca ERTÜRK: Araştırmacıların gelip yararlanabileceği bir alan.

Başak ÜRKMEZ: Çok büyük bir medyatek de var. Zaten mevcut kitap arşivimiz çok iyi. Bu arşive ek olarak, filmlere de direkt ulaşım sağlayan, seyretme odalarının olduğu çok güzel bir bina tasarlandı. Hayalimiz bunu bir an önce gerçekleştirmek. Geçici mekâna taşındık; şimdi mevcut bina yıkılacak ve yepyeni bir bina yapılacak. Bunlar üç yıl içinde gerçekleşecek. Umarım bu süreç hızlı işler. Şu anda nitrat tabanlı filmlerimizi henüz taşıyamadık. Çünkü nitrat tabanlı filmler için başka koşullara sahip şehir dışında bir mekân arıyoruz.

Yonca ERTÜRK: Çok yanıcı ve tehlikeli bir malzeme değil mi?

Başak ÜRKMEZ: Çok yanıcı ve patlayıcı! Nitrat tabanlı filmlerden kısaca bahsedeyim. Kültür Bakanlığı'na ait filmlerin çoğu nitrat tabanlı filmler. Bunlar Osmanlı döneminde ve Cumhuriyet'in ilk döneminde üretilmiş filmler. Devlete ait özel törenler gibi görüntüleri kapsayan bir koleksiyon. Sinemamızın ilk dönemlerinde üretilen filmlerimiz de nitrat tabanlı. Yaklaşık iki bin tane kutudan oluşan bu filmleri şehir içinde saklamak çok mümkün değil. Çünkü çabuk alev alan filmler bunlar. Bütün dünyada nitrat tabanlı filmler şehir dışında özel koşullarda saklanıyor. Restorasyon amacıyla şehir içine çok az sayıda getiriliyor. Bu filmlerin arşivlenmesi diğer ülkelerde çok sıkı kurallara bağlanmıştır. Biz şu anda bu tehlikeli materyali Balmumcu'da şehrin ortasında tutuyoruz. O yüzden tüm ilgili kurumlarla görüştük. Vali Bey de gelip gördü durumu. Bir an önce o materyalin şehrin dışınd bir yerde saklanıp ancak restorasyondan geçirilecekleri zaman merkezimize getirilmesi gerekir. Şimdi biz o aşamadayız. Uygun bir mekân bulduğumuz an nitrat tabanlı filmleri oraya taşıyacağız.

Yonca ERTÜRK: Bu söyledikleriniz eski filmler için mi geçerli?

Başak ÜRKMEZ: Arşivimizin bütününe göre az sayıda olan nitrat tabanlı filmler, toplamda iki bin ile iki bin iki yüz arası kutudan oluşuyor.

Yonca ERTÜRK: Onlar hâlâ Balmumcu'da duruyor, diğerleri gitti mi?

Başak ÜRKMEZ: Nitrat tabanlı filmler dışında tüm arşivi taşıdık. Film arşivimiz dışında yüz bin parçadan oluşan sinema endüstrisi ile ilgili makine koleksiyonumuz var. Bu arşiv zaman içinde prodüksiyon firmalarının ve sinema salonlarının kapanması ile toplanmış. Bu malzemeyi taşımak filmleri taşımaktan daha zor bir iş... Çünkü bazı makinelerin sökülmesi gerekiyor ve artık ustaları da yok. Mevcut ustalarını bulmak, sökmek, paketlemek, bu taşımamanın en zor kısmıydı. Hepsinin güvenli ortamda taşınması gerekiyordu. Bir vidayı bile kaybetmeden en küçük parçaya kadar paketleyip yeni yerimize taşıdık.

Yonca ERTÜRK: Bomonti'deki otoparktan dönüştürülen mekândan söz ediyorsunuz değil mi?

Başak ÜRKMEZ: Geçici olarak kalacağımız ve uygun iklimlendirme koşullarına sahip binaya arşivimizi taşıdık. Bu mekân, biz çıktıktan sonra üniversitenin diğer arşivlerini saklamak üzere yapıldı. Bu da üniversite içinde bir devamlılık olacak. Dört katlı bir arşiv... Üniversitemiz önemli arşivlere sahip, her bölümün çeşitli arşivleri var. Onlar için de çok iyi bir mekân oldu. Daha sonra onlar için kullanılacak.

Yonca ERTÜRK: Çok güzel. Film arşivi neden Mimar Sinan'dan, Mimar Sinan Rektörlüğü'ne geçti?

Başak ÜRKMEZ: Film Arşivi, önceden de rektörlüğe bağlı bir birimdi. Daha önceki yönetimlerde Sinema Televizyon Enstitüsü ile organik ilişkisi devam etmiş. Rektörlük, anlattığım çeşitli problemlerden dolayı yeniden bir yönetim ve danışma kurulu kurdu. Şu an alan uzmanlarından oluşan bir danışma kurulumuz var. Jak Şalom'dan Kerem Ayan'a kadar sinema sektörünün tüm alanlarından temsilci barındırıyor. Festival yöneticileri de var, teknik adamlar, arşiv uzmanları ve kâğıt uzmanları da var. Toplamda 15 kişilik bir danışma kurulumuz var. Onun dışında da projelere göre değişkenlik gösteren bilim kurulları oluşturuyoruz. Taşıma projesi için ayrı bir bilim kurulu kuruldu. Ortak karar vererek hareket ediyoruz.

Yonca ERTÜRK: Film Arşivi'nin taşınma sürecinde nelere dikkat edildi?

Başak ÜRKMEZ: Bomonti'de altyapı ve iklimlendirme için bir proje hazırladık. Proje ekibi, otoparkı bir film arşivine dönüştürmek için ilgili kısımda bir kabuk yarattı. Otoparkın içine yerleştirilen yeni duvar sistemleri ve iyi bir iklimlendirme ile film arşivi için uygun bir ortam oluşturuldu. Filmler, afiş ve senaryo gibi basılı malzemeler belirli kategorilerde ayrı bölümlerde duruyor. Endüstriyel malzeme ayrı katlara yerleştirilmiş durumda... Yeni koşullarda çalışmaya başladık. Balmumcu'daki inşaatın üç sene içinde bitmesini bekliyoruz. Sonra arşivimiz tekrar geri gidecek. O zaman profesyonel, dünya standartlarında bir binaya kavuşacak. Yeni binalarımızın projelerini FIAF'la paylaştığımızda onlar da çok heyecanlandılar. Yeni binada Novec adında yangın söndürme sistemleri kullanmayı planlıyoruz. Bu, ilk kez bizim arşivimizde bu kadar büyük bir alanda kullanılacak. O yüzden İngiliz arşivi sonuçları merak ediyor, bizim film üstünde yaptığımız testleri önemsiyorlar. Çünkü bahsi geçen yangın söndürme sistemini bu boyutta kullanan bir arşiv henüz yok. Dünya için de örnek bir arşiv olacağımızı düşünüyoruz.

Yonca ERTÜRK: FIAF'la ilgili de bilgi verir misin?

Başak ÜRKMEZ: FIAF çok önemli bir kurum. Dünyadaki film arşivleri alanında en üst kurum. Yaklaşık yüz yirmi üyesi var. Dünyadaki tüm film arşivleri FIAF üyesidir. Üyeleri arasında düzenli bir yazışma trafiği var. Örneğin FIAF sıklıkla bir film araması gerçekleştirir. Bu film arşivinizde mevcut mu? Kimin arşivinde gibi? Aynı zamanda teknik bilgilerle restorasyon bilgilerini devamlı paylaşan çok aktif bir kurum. Yıllık toplantılar yapıyor, restorasyon amaçlı workshoplar yapıyor. FIAF, dünyadaki en aktif federasyonlardan biridir.

“Her kutunun içinin tek tek kontrol edilmesi gerekiyor. Bunun için uzun bir zamana ihtiyaç var. Sonuçta kutunun üstünde yazanla içindeki film çok farklı olabilir.”

Yonca ERTÜRK: Arşivde hangi filmlerin bulunduğunu kesin olarak biliyor muyuz?

Başak ÜRKMEZ: Biz tabii kendi arşivimizin bütün envanterini biliyoruz. Ama şöyle bir durum var. Her kutunun içinin tek tek kontrol edilmesi gerekiyor. Bunun için uzun bir zamana ihtiyaç var. Sonuçta kutunun üstünde yazanla içindeki film çok farklı olabilir. Filmin haklarına sahip olan kişi gerekli hâllerde filmi bizden teslim alıyor ve sonra iade ediyor. Bu konuda sorumluluk hak sahiplerindedir. Kurallarımız bu şekilde işliyor. Bu, başka bir sisteme dönüşmeli... Bu işleyiş, araştırmacılar zaman içinde tüm filmleri taradıkça netleşebilir. Bizim arşivimizin en büyük problemi eleman eksikliği... Yurt dışında bizim büyüklüğümüzdeki bir arşivde seksen kişi çalışıyor. Bizim şu anda sadece dört aktif çalışmamız var.

Yonca ERTÜRK: Çok az gerçekten... Bir yaz okulu ya da staj programı ile ekip toparlanabilir mi? Örneğin gönüllü olarak çalışmak isteyen öğrencilerden destek alınabilir mi? Çok önemli bir konu bu...

Başak ÜRKMEZ: Film restorasyonu çok profesyonel bir iş. Bunun için ayrı bir okul kurulup oradan mezun verilmesi gerekir. Bunun için de YÖK'e başvurduk. Görsel işitsel arşivlerin restorasyonu ile ilgili bir bölüm kurmak istiyoruz. Bu, tamamen film restorasyonuna odaklanmış bir bölüm olacak. Dünyada da sayılı bölümlerden biri olmasını hedefliyoruz. Çünkü bu alanda çok az okul var dünyada... YÖK'ten izinlerin çıkmasını bekliyoruz.

Yonca ERTÜRK: Sektörde bazı film restorasyonu şirketleri var. Onlarla da çalışıyor musunuz?

Başak ÜRKMEZ: Bu alanda çeşitli profesyonel şirketler var. Biz de ilgili şirketlerle çalışıyoruz. Merkezimizden filmi alan mali hak sahipleri, onları tercih ettikleri şirketlere götürüyor ve işlem bittikten sonra bize tekrar geri getiriyorlar. Bu süreç tamamen o kişilerin inisiyatifindedir. Ama bizim merkezimiz uzun yıllar restorasyon çalışmaları da yaptı. Bundan sonra da yapacak. Hatta şu anda teknolojimizi yeniliyoruz. Biz aktarım işlemlerini çok daha iyi seviyede yaparak ilgili şirketlerle koordineli bir şekilde çalışabiliriz.

Yonca ERTÜRK: Diyelim ki bir film şirketine ait filmler sizin arşivinizde duruyor. Siz bu şirketi arayıp “gelin filmlerinizi restore edelim” tarzında bir teklif götürmeyi düşünüyor musunuz ileride?

Başak ÜRKMEZ: Bütün filmlerin bir raporlandırmasını yapmak istiyoruz. “Sirke sendromu” adı verilen bir faktör var. Filmler uygun koşullarda saklanmazsa zamanla bozulup yok oluyor. O durumdaki filmleri kurtarmak için, tabii hak sahiplerini de uyararak, sponsor bulunmasına aracı olabiliriz. İKSV gibi kurumlar her yıl bir film restore ediyor. Sinematek bu alanda düzenli çalışmalara başlamak istiyor. Bu kurumlarla yaptığımız görüşmelerde bazı filmlerin restorasyonuna öncelik tanımak için çalışıyoruz. Sinema tarihimiz açısından çok önemli olan bazı filmler yok olmak üzere olabilir. Bu kontrol aşamaları o açıdan önem arz ediyor.

Yonca ERTÜRK: Araştırmacılar bu arşivden nasıl faydalanacak? Şu anda bununla ilgili bir çalışma var mı?

Başak ÜRKMEZ: Web sitemizde hangi filmlerin arşivimizde bulunduğu dair bir liste var. Araştırmacılar, listenizde şu filmi görüyorum ya da bu filmi seyredebilir miyim diye bize yazdıklarında, eğer bizde bir dijital kopyası varsa, merkezimizde o filmi seyretmelerini sağlayabiliyoruz. Eğer aradıkları filmin dijital bir kopyası yoksa, yapımcısıyla iletişime geçmelerini sağlıyoruz.

Yonca ERTÜRK: Hâlihazırda bu sistem çalışmaya başladı mı?

Başak ÜRKMEZ: Evet, biz bu taşınma sürecinde bile gösterebileceğimiz filmleri talep edenlerle her zaman paylaştık.

“Yüz yirmi bin kutudan oluşan bir arşivimiz var. Bir film yaklaşık on iki kutudan oluşuyor. On iki bin civarında filmimiz var.”

Yonca ERTÜRK: Arşiv hakkında başka rakamlar da verebilir misin?

Başak ÜRKMEZ: Yüz yirmi bin kutudan oluşan bir arşivimiz var. Bir film yaklaşık on iki kutudan oluşuyor. On iki bin civarında filmimiz var. Filmler, nitrat ve asetat tabanlı olmak üzere ikiye ayrılıyor. Bunun dışında video ve betacam gibi farklı formatlarda olanlar da var. Basılı arşivin en geniş kısmını ise sekiz bin parçadan oluşan afiş koleksiyonu oluşturuyor. Bunun dışında, ilginç bir şekilde bu süreçte bulduğumuz, “sinema fenerleri” dediğimiz çok büyük boyutlu afişlerimiz de var.

Yonca ERTÜRK: Sinema fenerleri, sinema kapılarına asılan resimler mi oluyor?

Başak ÜRKMEZ: Sinema fenerleri, yaklaşık üç metre ile sekiz metre boyutlarında değişen ve sinemaların dış cephelerine asılan, genelde elle boyanan büyük boyutlu afişlerdir. Temel özellikleri, afiş ressamı tarafından yapılmış çok büyük boyutlu çalışmalar olmalarıdır. Arşivimizde on üç parçalık bir sinema feneri koleksiyonumuz var. Bizdeki koleksiyon, dünyada da sayılı koleksiyonlardan biri... Bildiğimiz kadarıyla Hollanda arşivinde üç adet, Fransa arşivinde ise beş adet sinema feneri bulunuyor.

Yonca ERTÜRK: Peki bu sinema feneri arşivi iyi durumda mı?

Başak ÜRKMEZ: Bu koleksiyonu Kültür ve Turizm Bakanlığı ile bir proje oluşturarak restore ettik. Yeşilçam'ın Sinema Fenerleri (2022) adıyla bu çalışmanın bir yayını da gerçekleştirildi. Koleksiyon şu anda çok iyi durumda. İstanbul Sinema Müzesi'nde bu koleksiyondan iki parça sergileniyor.

Tekrar arşivimize dönersek; senaryolar, özellikle çekim senaryoları, yani yönetmenlerin kendi çekim notlarını yazdığı iyi bir senaryo koleksiyonumuz var. Sinema materyalleri, çeşitli broşürler ve on bin parçaya yakın bir kitap koleksiyonu var. Projeksiyonlardan yıkama

makinelere kadar sinema endüstrisinin çeşitli malzemelerinden oluşan, yüz bin parçaya yakın bir ekipman koleksiyonumuz var.

Yonca ERTÜRK: Harika... Bomonti'de kaç kişi çalışacak?

Başak ÜRKMEZ: Hayalimiz çalışan sayısını zaman içinde arttırarak arşivi daha iyi bir seviyeye getirmek. Ama şu anda çalışan sayımız daha önce de ifade ettiğim gibi çok yetersiz. Biz bu alanda istihdam edeceğimiz kişilere eğitim vermek istiyoruz. Çünkü ülkemizde film arşivciliği konusunda yetkin olan kişilerin sayısı çok yetersiz.

Yonca ERTÜRK: Önceki dönemde yaşanan sorunlarda yetersiz sayıda personelle çalışmanın bir payı olabilir mi?

Başak ÜRKMEZ: Arşiv hiçbir zaman istenen sayıda insana ulaşamamış. Personel sayısının belirli bir planla zaman içinde arttırılması da yeğlenmemiş. Belirli kadrolar çalışmış, istifalar olmuş. Bu konuda kurumsal bir politika belirlenerek ilerlenmesi gerekir.

Yonca ERTÜRK: Restorasyon çalışmaları devam edecek mi?

Başak ÜRKMEZ: Temel alanlarımızdan biri restorasyon. Taşınma süreci nedeniyle restorasyonla ilgili makine parkurumuz da tamamen söküldü ve yeni yerimizde tekrar kuruldu. Bu parkurumuzu geliştirmeyi planladık. Önümüzdeki yıldan itibaren yeniden restorasyon yapmaya başlamayı hedefliyoruz.

"Her zaman bir sürpriz bekliyoruz. Umarım çok merak ettiğimiz filmleri buluruz."

Yonca ERTÜRK: Sinema tarihimizin kayıp olduğu söylenen filmleri ile ilgili bir çalışmanız var mı?

Başak ÜRKMEZ: Sinema tarihimizdeki kayıp filmler her zaman konuşulan bir konu olmuştur. Ne yazık ki 1955'te Hasköy'de büyük bir sinema deposu yangını oluyor. Bu yangında sinema arşivimizin büyük bir kısmını kaybediyoruz; ama kurtarılan kısım şu anda bizim arşivde... Kayıp filmler konusunda şöyle bir durum var: Tüm arşiv kutularını tek tek kontrol etme aşamasına geldiğimizde o kutuların içinden bambaşka filmler çıkabilir. Her zaman bir sürpriz bekliyoruz. Umarım çok merak

ettiğimiz filmleri buluruz. Bazen öyle bir şey oluyor ki işte Antep'ten, başka illerden pozitif kopyalar çıkıyor. Kayıp bir filmin pozitif kopyası geliyor. Filmlerin negatiflerine ulaşamazsak da her zaman bu tarz bir sürprizle karşılaşmak ihtimal dâhilinde...

Yonca ERTÜRK: Hâlâ bu şekilde ortaya çıkan filmler var mı?

Başak ÜRKMEZ: Anadolu'nun çeşitli yerlerinde zaman zaman bazı kayıp filmler ortaya çıkıyor. Bunun yanı sıra yurt dışına kaçırılmış bazı filmler de var. Onlar da bir gün dönebilir arşimize... Her zaman bu tarz şeyleri bekliyoruz. Bir sinema kapanıyor mesela ya da bir depo boşalıyor. Ortaya kayıp bir film çıkıyor. Geçen senelerde şöyle ilginç bir olay yaşadık. BiBak adıyla Berlin'de faaliyet gösteren bir kurum var. Onlar Türkiye'den Almanya'ya göç eden ilk jenerasyonu konu alan olan *Kara Kafa* filmi üzerine bir proje gerçekleştirdiler. Bu film bizim arşimizden çıktı, Arsenal Arşivi'nde restore edildi ve tekrar bizim arşimize getirildi. Böylece sinema tarihimizin önemli bir filmi kurtulmuş oldu.

Yonca ERTÜRK: Dedektiflik gibi... Her zaman bir şey çıkabilir. Arsenal Arşivi de bir film arşivi mi?

Başak ÜRKMEZ: Evet, umarım hep böyle güzel filmler çıkar. Arsenal Arşivi, Almanya'daki ulusal film arşividir. Dünyadaki farklı arşivlerle FIAF aracılığıyla birleşiyoruz. BiBak veya İKSV gibi festival kurumları bize fon bularak aracı oluyor. Restorasyon çok pahalı bir işlem. Fon bulduklarında çeşitli kurumlar birleşip filmlerin kurtarılmasını sağlıyor.

"Bu filmleri aktaralım ve bu tehlikeli malzemedan kurtulalım yorumları her zaman gündeme gelir. Ne olursa olsun ana materyali korumalıyız ki başka bir teknoloji gündeme geldiğinde ona geçebilelim."

Yonca ERTÜRK: Arşivin dijital ortama aktarılması ile ilgili bir planlama var mı?

Başak ÜRKMEZ: Yapımcılar televizyon ya da YouTube gösterimleri için filmleri dönüştürüyorlar. Teknoloji her gün yenileniyor. Şu anda 4K seviyesinde aktarılıp gösteriliyor. Ama belki ileride 11K'lara çıkacak,

zamanla başka platformlara da geçeceğiz. O yüzden bize en çok sorulan soru şudur: Bu filmleri niye saklıyoruz hâlâ? Bu filmleri aktaralım ve bu tehlikeli malzemedan kurtulalım yorumları her zaman gündeme gelir. Ne olursa olsun ana materyali korumalıyız ki başka bir teknoloji gündeme geldiğinde ona geçebilelim. Ayrıca dijital ortama aktarılmış filmlerin ne kadar süre saklanabileceği bir muamma. Aslında dijital teknolojinin saklama koşulları daha problemlidir. Ben bu arşivi bulutta mı saklayacağım? Eğer öyleyse kaç tane kopyasını almam gerekir? Biz üç kopya üzerinden gidiyoruz. Bir filmin orijinal materyalini bütün dünyada saklıyor; biz de saklamak zorundayız.

Yonca ERTÜRK: Bununla ilgili bir yazı okumuştum. Sadece dijital platformlarda yayınlanan, fiziki kopyaları bulunmayan filmlerin, buluttan veya platformdan silindiklerinde tamamen ortadan kaybolacakları ileri sürülüyordu.

Başak ÜRKMEZ: Şimdi her şey bulutta saklanıyor ama bulut sistemleri bir gün ortadan kalkarsa geriye hiçbir şey kalmayacak. Bulutta saklanan filmlerin farklı ortamlarda da kopyalarını buldurmalıyız. Yani o kopyalama mantığının da hep aynı mekânlarda değil, farklı mekânlarda olması gerekir. Teknolojinin tüm ara elemanlarını, aşamalarını ve aletlerini de özellikle korumalıyız. Biz çoğu zaman bir betacam kasedi çalıştıracak alet arıyoruz. Betacamın geçmişi ne ki? Biz bu teknolojiyi yakın zamana kadar kullanıyorduk.

Yonca ERTÜRK: Film gösterimleri, söyleşi ve atölye gibi etkinlikler yapmayı planlıyor musunuz?

Başak ÜRKMEZ: Bu tür etkinlikleri düzenli olarak yapmak istiyoruz; ama taşınma bizi çok zorlayan bir süreçti. Bütün yan etkinliklerimizi durdurduk. Ama yine de bazı etkinlikler yaptık. Özellikle IASA, Dünya Görsel ve İşitsel Arşivler Federasyonu, İstanbul Üniversitesi'nde büyük yıllık konferansını yaptı geçen sene. Biz de orada yeni arşiv binamızı tanıtan büyük bir sergi düzenledik. Konferansın ana sergisini biz yaptık. Orada bütün dünyadan gelen uzmanlar arşivimizin yeni binasını gördüler. Onlarla birlikte çeşitli workshoplara katılım sağlandı. Bu aşamada da mümkün olduğu kadar çok etkinlik gerçekleştirmeye, özellikle yeni binayı ve arşivin durumunu anlatan söyleşiler yapmaya çalışıyoruz. Bu söyleşileri web sitemizde de yayınlıyoruz (Prof. Sami Şekeroğlu Sinema-TV Merkezi Taşınma ve Yenileme Süreci Bilgilendirme Toplantısı). Ne var ki Bomonti'de şu anda film gösterimi veya atölye

planlamamız pek mümkün değil. Hedefimiz üç yıl sonra kendi mekânımızda tamamen programlı olarak etkinlikler gerçekleştirmek.

Yonca ERTÜRK: Bomonti'deki arşivde filmlerin dışında senaryolar, afişler ve lobi fotoğrafları gibi materyallerin arşivi de yapılacak mı?

Başak ÜRKMEZ: Evet, şimdi dijital arşivimiz için ayrı bir proje de geliştirdik. O da web sitemizin ve diğer platformlarımızın da yeniden tasarlanması. Amacımız kullanıcıların filmlere YouTube gibi platformlar üzerinden kolayca ulaşmalarını sağlamak. Filmlerle ilgili bilgilere ulaşılacak bir web sitesi tasarımı yaptık şu anda. Onun arka planı da tasarlandı. Bunun için yavaş yavaş doldurarak kullanıcılara açmayı planlıyoruz. Dijital arşivimiz konusundaki çalışmalarımız ilerliyor.

Yonca ERTÜRK: O zaman direkt sizin sitenizde istediğimiz kelimelerle arama yapabileceğiz, öyle mi?

Başak ÜRKMEZ: Arşivin, ulusal film arşivi mantığında çalışması planlanıyor. Buna da açıklık getireyim: Merkezimizin tam adı, Prof. Sami Şekeroğlu Uygulama ve Araştırma Merkezi'dir. Ama merkezimizin çatısı altında Ulusal Film Arşivi (UFA) adıyla bir marka yaratmaya çalışıyoruz. Bu, kendi ülkemizin ulusal arşivi olacak; ama yine merkezimize bağlı çalışacak. Bağımsız bir isim altında onu daha da güçlendirmeye çalışıyoruz. Bu yaklaşım çok tepki alıyor.

Yonca ERTÜRK: Niçin?

Başak ÜRKMEZ: Siz merkezimizin adını Ulusal Film Arşivi olarak değiştiriyorsunuz diyorlar. Aslında biz arşivi markalaştırarak güçlendirmeye çalışıyoruz. Genel merkezimizin yapısını tabii ki bozmuyoruz; çünkü merkezin film arşivi dışında birçok çalışma alanı var. Daha geniş ve başka yoğunlukta çalışan bir merkez olmalıyız. Amacımız üniversiteden bağımsız bir yapı oluşturmak değildir; üniversite çatısı altında Türkiye'deki tüm filmleri kapsayan ve yasalarla güvence altına alınmış bir Ulusal Film Arşivi (UFA) kurmak istiyoruz.

“Bütün ülkelerin ulusal film arşivleri var. Bu da bizim ulusal film arşivimiz. O yüzden tüm kesimlerin bu oluşumu korumak için elinden geleni yapması gerekir.”

Yonca ERTÜRK: Son olarak paylaşmak istediğin bir konu var mı?

Başak ÜRKMEZ: Her şeyden önce burası herkesin arşivi. Bizim belleğimiz ve kültür mirasımız. Bütün ülkelerin ulusal film arşivleri var. Bu da bizim ulusal film arşivimiz. O yüzden tüm kesimlerin bu oluşumu korumak için elinden geleni yapması gerekir. İyi bir arşiv oluşturmak için sinemayla ilgili tüm kurumların bizimle iş birliği ve iletişim hâlinde olmasını istiyoruz. Yeni binamızda beklentileri karşılayacak bir mekân yaratıp arşivimizi kurtarmayı hedefliyoruz. Arşivlerin mali haklarla korunan ve net kuralları olan yapılar olması gerektiğini bilerek standartlarımızı iyileştirmeyi planlıyoruz.

Yonca ERTÜRK: Çok teşekkür ederiz.