



# D S A N A T

ISSN: 2757-8011



---

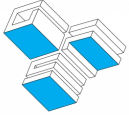
ALTI AYDA BİR YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGİ

---

SAYI:5 - MART 2023

## **İÇİNDEKİLER**

1- Karia Dönem Seramiklerinde Matematiğin Kullanımı ile Sofra Seramiklerine Yansımasının İncelenmesi.....	1
2- Resimleri Duy, Müziği Gör: Disney Fantasia (1940) .....	19



## KARIA DÖNEM SERAMİKLERİNDE MATEMATİĞİN KULLANIMI İLE SOFRA SERAMİKLERİNE YANSIMASININ İNCELENMESİ

### THE USE OF MATHEMATICS IN CARIAN CERAMICS AND INVESTIGATION OF ITS REFLECTION ON DINNERWARE CERAMICS

Aysun Erzincan<sup>\*</sup>, Nurcan Yıldız<sup>\*\*</sup>, Demet Parlak<sup>\*\*\*</sup>,

Melek Arslan<sup>\*\*\*\*</sup>, Levent Mercin<sup>\*\*\*\*\*</sup>

#### Öz

Sanat ve matematik genel anlamda iki ayrı disiplin olarak bilinir. Ancak sanatın üretilme süreci, eserler ve tasarım ürünleri incelendiğinde, denge, oran-orantı ve örüntü gibi birçok unsurun olduğu ve bunların matematiğin alanına da girdiği görülür. Ayrıca her iki disiplin incelendiğinde matematiğin düşünsel bir sürece bağlı olduğu bilinse de soyut bilgileri esas aldığı söylenebilir. Matematiğin bu özelliği ile sanatın soyut göstergeleri arasında benzerlikler olduğu belirtilebilir. Modern sanat akımının örnekleri de biçim ve içerikleriyle soyut düşünceleri ortaya koymaktadır. Sanattaki uyum ve düzen, soyut olarak vurgulanan doğadaki geometrik düzenin ortaya çıkmasını sağlamakta ve matematiksel kavramları doğrudan ya da dolaylı biçimde sergilemektedir. Geometri sanatın pek çok türünde ve birçok eserde karşımıza çıkmaktadır. Benzer bir durum endüstriyel ürünlerden biri olan sofrta seramikleri için de geçerlidir. Sofra seramiği üreten firmalar ve buna bağlı olarak dünyada söz sahibi olan ülkeler, varlıklarını sürdürürebilmek ve pazar paylarını arttırabilmek için sürekli çabalamaktadırlar. Bu rekabet içerisinde özgün dekor ve form tasarımları öne çıkmaktadır. Bunu yerine getirebilmek için firmalar geçmiş kültürlerden de esinlenmektedirler. Türkiye’de de bu anlamda Zeugma mozaikleri, Anadolu kilim motifleri, Anadolu Medeniyetleri, çini motifleri vb. kültür değerlerinden esinlenildiği bilinmektedir.

Anadolu’nun hemen hemen her bölgesi geçmiş uygarlıkların kültür ve sanat eserleriyle doludur. Ege bölgesindeki “Karia” olarak adlandırılan bölge de bunlardan biridir. Ancak bugüne kadar sofrta seramiklerinde Karia bölgesi seramik yüzey tasarımlarının geometrik biçimlerden esinlenilerek tasarlanmış sofrta seramiği ürünlerine rastlanmadığı söylenebilir. Bu araştırma tarihin önemli dönemlerinden biri olan “Karia Dönemi” seramiklerindeki matematiksel ve geometrik desen ile motiflerden esinlenilerek özgün, estetik, farklı sofrta seramiği yüzey tasarımları oluşturulması amacıyla gerçekleştirilmiştir. Aynı zamanda bu dönemin seramik yüzey tasarımlarının hikayelerini özgün sofrta seramikleri aracılığı ile geleceğe taşınmasının bir ihtiyaç olduğu gerekçesiyle hazırlanmıştır.

Araştırma genel tarama modellerinden ilgili literatürün incelenmesi, Karia bölgesi seramik yüzey dekor tasarımlarının analizi ve elde edilen verilere göre özgün ürün tasarımları ortaya konulması şeklinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmada Karia bölgesi seramiklerinde açık kiremit, bej, koyu kahve ve koyu yeşil tonlar kullanıldığı görülmüştür. Bunların yanı sıra çizgiler ile yuvarlak, üçgen, dikdörtgen ve geometrik şekillerin birbirine orantılı kullanıldığı anlaşılmıştır. Karia bölgesi seramiklerindeki geometrik dekorlardan esinlenilerek ortaya konulan özgün sofrta seramiği tasarımlarının benzerlerinden farklı, estetik ve hikâyeleri olan özellikleri sayesinde sektördeki rekabet ortamında avantajlar sağlayabileceği söylenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Seramik, Karia, Dekor, Geometrik, Sanat



Geliş Tarihi / Received  
12.03.2023

Kabul Tarihi / Accepted  
30.03.2023

Yayın Tarihi / Publication Date  
30.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding author  
E-mail: aysunerzincan@gmail.com

Cite this article: Erzincan, A. ve ark.,  
Karia Dönem Seramiklerinde  
Matematiğin Kullanımı ile Sofra  
Seramiklerine Yansımalarının  
İncelenmesi, D-Sanat, Cilt:1, Sayı:5



Content of this journal is licensed under a  
Creative Commons Attribution-  
Noncommercial 4.0 International License.

\* YL.Öğr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Ens., aysunerzincan@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7406-4344

\*\* YL.Öğr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Ens., nurcanyildizyenidoğan@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3777-052X

\*\*\* YL.Öğr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Ens., demetparlak@keramika.com.tr, ORCID: 0000-0002-0572-4855

\*\*\*\* YL.Öğr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Ens., marslan@unsamadencilik.com.tr, ORCID: 0000-0002-6889-3031

\*\*\*\*\* Prof. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi., levent.mercin@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5721-6054



## Abstract

Art and mathematics are generally known as two separate disciplines. However, when the production process of art, works and design products are examined, it is seen that there are many elements such as balance, ratio-proportion and pattern, and these are also included in the field of mathematics. In addition, when both disciplines are examined, it can be said that although it is known that mathematics depends on an intellectual process, it is based on abstract information. It can be stated that there are similarities between this feature of mathematics and the abstract indicators of art. The examples of the modern art movement also reveal abstract ideas with their form and content. Harmony and order in art provides the emergence of the geometric order in nature, which is emphasized abstractly, and displays mathematical concepts directly or indirectly. Geometry appears in many forms of art and in many works. A similar situation is also valid for dinnerware ceramics, which is one of the industrial products. Companies that produce dinnerware and, accordingly, the countries that have a say in the world are constantly striving to maintain their existence and increase their market shares. In this opposition, original decor and form designs come to the fore. In order to fulfil this, companies are also inspired by past cultures. In this sense, Zeugma mosaics, Anatolian rug motifs, Anatolian Civilizations, tile motifs, etc. It is known that it is inspired by cultural values.

Almost every region of Anatolia is full of cultural and artistic works of past civilizations. The region called "Karia" in the Aegean region is one of them. However, it can be said that until today, no tableware products designed inspired by the geometric shapes of the ceramic surface designs of the Karia region have been encountered in tableware ceramics. This research was carried out with the aim of creating unique, aesthetic and different table ceramic surface designs by being inspired by the mathematical and geometric patterns and motifs in the ceramics of the "Carian Period", which is one of the important periods in history. At the same time, it was prepared on the grounds that there is a need to carry the stories of ceramic surface designs of this period to the future through original tableware ceramics.

The research was carried out in the form of examining the relevant literature from general scanning models, analysing the ceramic surface decor designs of the Karia region and revealing original product designs according to the data obtained. In the research, it was observed that light tile, beige, dark brown and dark moss green tones were used in the ceramics of the Karia region. In addition to these, it was understood that lines and round, triangle, rectangular and geometric shapes were used proportionally to each other. It can be said that the original table ceramic designs, inspired by the geometric decors of the ceramics of the Caria region, can provide advantages in the opposition environment in the sector, thanks to their aesthetic and story-telling features.

**Keywords:** Ceramics, Caria, Decor, Geometric, Art

## Giriş

Sanat ve matematik genel anlamda iki ayrı disiplin olarak bilinmektedir. Ancak sanatın üretilme sürecine, eser ile ürünlerine bakıldığında denge, oran-orantı ve örüntü gibi birçok unsurun varlığı matematikle ilişkili olduğunu gösterir. Ayrıca her iki disiplin incelendiğinde birçok ortak noktalarının olduğu da fark edilmektedir. Örneğin matematik düşünsel bir sürece bağlı olsa da soyut bilgileri esas almaktadır. Matematiğin bu özelliği ile sanatın soyut düşünceler ve göstergeler arasında benzerlikler olduğu belirtilebilir.

Sanat doğayı birebir kopyalamak yerine arkasında yatan düşünceyi sergilemeyi amaç edinir. Modern sanat akımının örnekleri de biçim ve içerikleriyle soyut düşünceleri ortaya koymaktadır. Sanattaki uyum ve düzen, soyut olarak vurgulanan doğadaki geometrik düzenin ortaya çıkmasını sağlamakta ve matematiksel kavramları doğrudan ya da dolaylı biçimde sergilemektedir. Sanatın içinde barındırmış olduğu çeşitlilik ve uygulanabilirlik matematik disiplini ile bir araya gelerek yeniliklerin yapılabilmesine ve sanat için matematiğin kullanılabilir olmasına olanak sağlamaktadır (Atabey, 2022, s. 1).

Doğada görülen biçim ve şekiller insanların estetik algısını etkileyen unsurlar arasındadır. Bu biçim ve şekiller, geometri kavramına dayalı olarak matematik ile ilişkilendirilebilmektedir. Doğanın içerisindeki düzen, matematik ve geometride bulunan olgularla gün yüzüne çıkar. Sanatın doğrudan bağlantılı olduğu doğa, bu disiplinin temelinde yatan tasarım olgusunu ortaya çıkarır. Sanatın temelini oluşturan tasarım, düzen, estetik ve güzellik kavramlarından oluşmaktadır. Doğayı gözlemleyen sanatçı, bu tasarım olguları ile birlikte geometriden faydalanarak soyut tasarımlar yaratmaktadır (Görsel 1) (Cengiz ve diğ., 2020, s. 564-565).



**Görsel 1:** Vincent Van Gogh, *Yıldızlı Gece*

Sanatın pek çok alanında kullanılan geometri, geçmişten günümüze kadar ulaşmış olan birçok eserde karşımıza çıkmaktadır. İster geleneksel eserlerde isterse çağdaş algı ve yöntemler ile ortaya konan eserlerde bunu görmek mümkündür. Özellikle seramik formlar üzerine uygulanan kare, üçgen, daire, yıldız gibi geometrik dekor tasarımları, pek çok geometrik şeklin birlikte kullanılması ve tekrar edecek biçimde tasarlanmasıyla yer aldığı görülmektedir (Görsel 2) (Topan, 2021, s. 363).



**Görsel 2:** *Keremika Tasarım Merkezi, Göynek Serisi*

Seramik, insanoğlunun yerleşik hayata geçişi ile birlikte günlük hayatlarında kullanmış oldukları kap, kacak, saklama kabı ve küp gibi eşyaları ürettikleri en önemli malzemelerden biri olmuştur. Bu yönü ile insanların bulunduğu her yerde seramiğin izine rastlandığı belirtilebilir. Seramik, ortaya çıktığı dönemden bu yana uygarlıkların gelişmesine ışık tutmuş, üretildiği toplumda ekonomik, siyasi ve kültürel gelişmelerin kanıtı olan bir malzeme olmuştur. Seramik, birçok uygarlığın yapmış olduğu en eski ve kalıcı malzemelerden biri olarak günümüzde kaynak niteliği taşıyan nesnelere biri olduğu söylenebilir (Görsel 3). Bu kaynaktan yola çıkılarak pek çok uygarlığın gelişimleri takip edilmiş ve sanat eserleri ile kültürel gelişimleri gözler önüne serilmiştir (Erman, 2012, s. 19).



**Görsel 3:** *Dünyanın En Eski Animasyon Örneğini Taşıyan Vazo*

Birçok sanat eseri gibi özellikle sofraya seramiği hem kültürel hem estetik hem de matematiksel değerlerin form ve yüzey tasarımlarında kullanıldığı endüstriyel ve aynı zamanda sanatsal değerlerin ön planda tutularak hazırlandığı ürünler arasındadır. Şimdilerde sofraya seramiği üreten firmalar ve buna bağlı olarak dünyada söz sahibi olan ülkeler, varlıklarını sürdürülebilmek ve gelecekte pazar paylarını arttırabilmek için ciddi bir rekabet içerisindeyler. "Seramik olarak kabul edilen ilk örneklerin kullanımından bu yana üretim yöntem ve teknikleri sürekli değişmiş ve gelişmiştir. Bu durum hem şekillendirme (form) hem de dekorlama tekniklerinde olmuştur. Günümüzde sofraya seramiği olarak bilinen ürünler, artan talep doğrultusunda, endüstrileşme ve

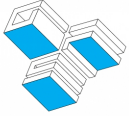
teknolojik ilerlemelere bağlı, seri olarak üretilmeye başlanmıştır. Ancak her ne kadar seri üretim sürecinde ürün sayısı önemli olsa da pazar bulabilme, rekabet edebilme ve tüketicinin ürün tercihini olumlu yönde etkilemek amacıyla, özgün ve farklı ürünler oluşturulması ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Bu anlamda ürünlerin formları, kullanım yerlerine göre yenilikçi tasarımları, özgün renk ve dekorlarıyla benzerlerinden farklılıklar içeren ürünlerin üretilmesi kaygısı başlamıştır. Hatta tüketici tercihlerini etkilemek için satış yöntemleri vb. pazarlama stratejileri dahi değişmiştir” (Mercin ve diğ., 2021, s. 125). Bu rekabet içerisinde mücadele etmede teknolojiyi üretme ve kullanma, form ile dekor tasarımlarını artırma ve özgün ürünler ortaya koyma, farklı reklam stratejilerini uygulama vb. birçok yöntem denemektedirler. Bu uygulamalar arasında hem estetik hem de özgünlük bakımından form ve dekor tasarımları bir adım öne çıkmaktadır. Firmaların tasarım merkezleri veya tasarım departmanları yoğun biçimde form ve dekor tasarımları üretmek için çaba sarf etmektedirler. Bu amacı yerine getirebilmek için tarihe, kültüre, trendlere, doğaya, mitolojiye vb. alanlardan beslenmeye dikkat etmektedirler. Bunların içerisinde tarih ve ona bağlı olarak ortaya konan sanat eserleri bu esin kaynaklarından birini oluşturmaktadır. Anadolu toprakları çok eski tarihsel bir geçmişi olmasından dolayı sofraya seramiği üreticilerinin önemli bir esin kaynağı olmakta ve tasarım merkezlerine yeni fikirler geliştirebilmeleri için özgün örnekler sunabilmektedir.

Anadolu'nun hemen hemen her bölgesi geçmiş uygarlıkların zengin sanat eseri ve diğer kültürel ürünleriyle dolup taşmaktadır. Ege bölgesindeki “Karia” olarak adlandırılan uygarlık da bunlardan biridir. Yapılan kazılar sonucunda ortaya çıkan eser ve ürünler incelendiğinde, üzerlerindeki motif ve desenlerin, matematik ve geometri ile doğrudan ilişkili olduğu görülmüştür (Görsel 4).



**Görsel 4:** Basit hayvan figürlü geometrik vazo, Geometrik Dönem, Louvre Müzesi

Yapılan bu araştırmada tarihin önemli dönemlerinden biri olan “Karia Dönemi” seramiklerindeki matematiksel ve geometrik desen ile motiflerden esinlenilerek özgün, estetik, farklı sofraya seramiği yüzey tasarımları oluşturulması ve aynı zamanda bu tarihi geçmişi olan dönemin Türkiye’de ve Dünya’da önemli bir pazar payı olan sofraya seramiklerinde kullanılarak geleceğe taşınması bir ihtiyaç olarak kabul edilmiştir. “Sofra seramiklerinde dekor tasarımlarının özgünlüğü ve estetik yönü, ürünlerin tercih edilmesinde önemli bir unsur olabilmektedir. Özgün



dekor tasarımları teknolojik gelişmelerin getirdiği yenilik ve ARGE çalışmaları ile elde edilebileceği gibi hikâyeleri olan, simgesel özellikleri barındıran ve yerel kültürden evrensel anlayışından hareketle de oluşturulabileceği düşünülmüştür” (Erzincan ve diğ., 2021, s. 157). Bu gerekçeden hareketle bu araştırma gerçekleştirilmiştir.

## 2. Bulgular ve Yorum

### 2.1. Matematik, Geometri ve Sanat İlişkisi

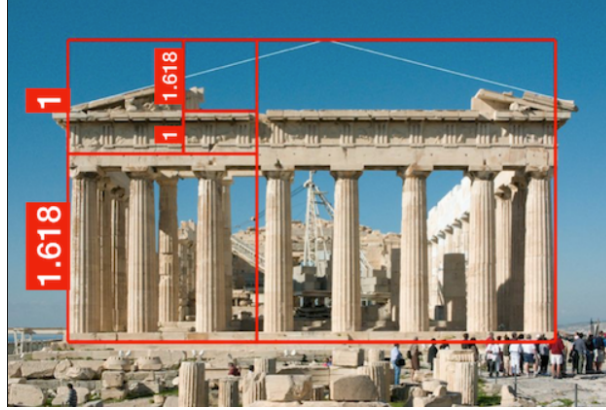
Matematik ve sanat birbirinden farklı iki bilim dalı olarak görülen disiplinlerdir. Fakat Matematik sanatın neredeyse her dalında yerini almakta ve sanatla iç içe olmaktadır. Matematik de tıpkı sanat gibi ilhamını doğadan almaktadır. Bal peteğinin düzgün bir altıgene sahip olması, bir fasulye bitkisinin bir çubuğa tırmanırken çizdiği eğri ile çözülen problemler ve eğrelti otunun geometrisinin yeni bir dalı olan fraktal geometriye örnek olması, doğa, sanat ve matematiğin ilişkisini gözler önüne sermektedir. Matematik ile sanatın en yakın ilişkide olduğu alanlardan biri de altın orandır. Mükemmel orantı olarak bilinen altın oran sayısı, antik dönemlerdeki ressam ve heykeltıraşlardan günümüz sanatçılarından sanatın pek çok alanında kullanılan bir durum olma özelliği taşımaktadır (Duru ve İşleyen, 2005, s. 480).

Altın oran, 1 sayısına eklendiği zaman kendi karesine eşit olan iki sayıdan biridir. Altın oranı matematiksel olarak tanımlamak gerekirse, ikiye bölünen bir doğru parçasının tamamının büyük parçaya oranının küçük parça oranıyla birbirleriyle eşitlenmesi sonucunda elde edilen orandır. Matematiğin en önemli sayılarından biri olan altın oran mimariden seramiğe, resimden grafik tasarıma kadar pek çok görsel sanat alanında kullanılan estetik görünümü sağlayan bir sayı olma özelliği taşımaktadır. Altın oran, insan yaşamında yer alan sanat eserleri ve eşyalarda kullanılmaya başlamadan önce doğada bulunan bazı bitkilerde bulunmaktaydı. Çam kozalağı, deniz kabuğu, karnabahar, ayçiçeği ve gelin çiçeği doğada altın orana sahip olan bitkilerden bazılarıdır. İlahi oran olarak da bilinen altın orana sahip olan doğadaki bu eşsiz örnekler, sanatçı ve tasarımcılara ilham kaynağı olmaktadır (Mercin, 2020, s. 279).

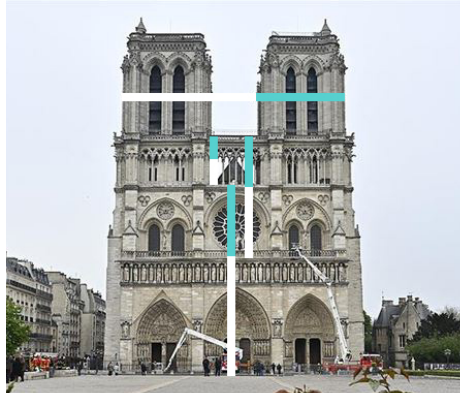
Altın oran, piramitlerden günümüz eserlerine kadar pek çok yerde karşımıza çıkmaktadır. Güzel ve estetiği bulmak için araştırma yapan sanatçılar, 1.618 sayısını yani altın oranı keşfetmiştir. Bu oran ile hazırlanan eserler güzel ve estetik olarak nitelendirilmiş ve herkes tarafından beğeni toplamıştır. Genel olarak tablo boyutları, mimari eserlerin tasarımları, heykellerin orantıları bu sayıya göre yapılmıştır. Altın oranın kullanıldığı eserler, döneminin en ünlü eserleri olmuş sanatçılar da bu eserler ile popüler hale gelmişlerdir. Yunan ve Mısır dönem sanatçılarından Rönesans sanatçılarına kadar pek çok sanatçı, eserlerinde altın oranı kullanmıştır (Tekkanat, 2006, s. 37-38).

Altın oran ortaya çıkışından itibaren birçok mimari eserde de kullanılmıştır. Altın oranın kullanılmış olduğu bu mimari eserler; Yunan Tapınaklarından biri olan Parthenon’un cephesinde (Görsel 5), İslam Mimarlığından Tunus Kayravan’daki Büyük Cami’nin mimarisinde, Notre Dame Katedrali’nde (Görsel 6), Taçmahal’de (Görsel 7), Klasik Batı Mimarlığından Palladio’nun Emo Villası ve Modern mimari yapılardan Le Corbusier’de, Villa Savoye ve Washington DC Pentagon binası örnek olarak verilebilmektedir (Selçuk, Sorguç ve Akan, 2009, s.153).

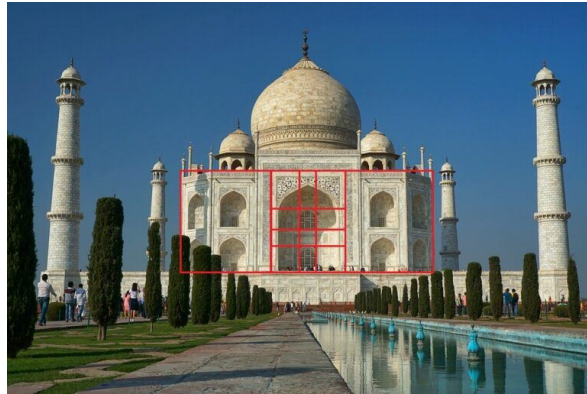




**GörSEL 5:** Yunan Tapınaklarından Parthenon'un Cephesi



**GörSEL 6:** Notra Dame Katedrali



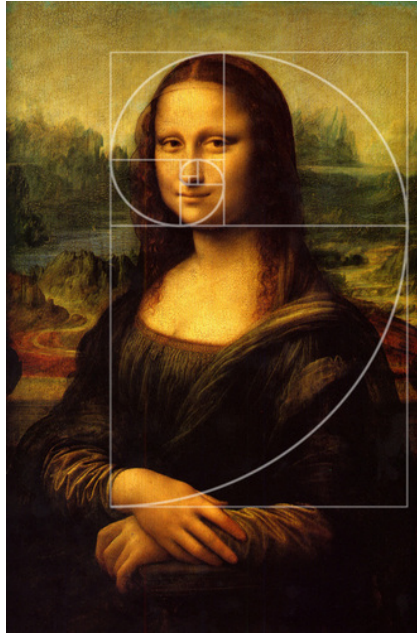
**GörSEL 7:** Taç Mahal Cephesi

Ressam ve sanat teorisyeni Piet Mondrian, altın oranı eserlerine şaşırtıcı derecede sıklıkla işlediği görülmüştür (GörSEL 8). Mondrian, başlangıçta figüratif sanat yapmış olsa da, soyut, geometrik çalışmalara odaklanmak için dönüş yapmış ve sonunda özellikle dikdörtgen-kare kompozisyonlarıyla tanınır hale gelmiştir. Sanatçı bu yaptığı eserler sayesinde, şimdi yirminci yüzyılın en önemli sanatçılarından biri olarak kabul edilmektedir.

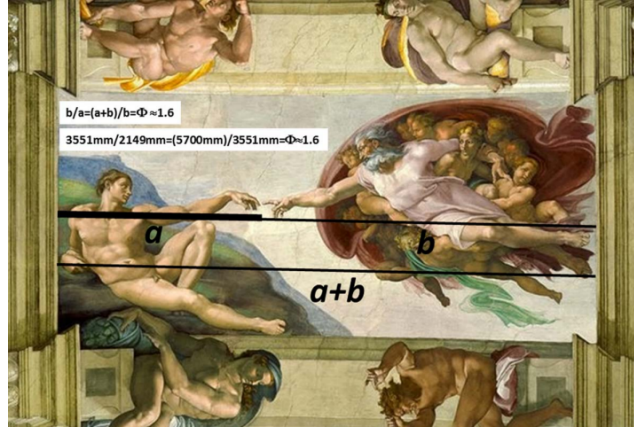


**Görsel 8:** Piet Mondrian, *Tablo 1*, 1921

Mondrian gibi birçok diğer ünlü ressamalarda eserlerinde Altın Oran'ı kullanmıştır. Leonardo'nun Mona Lisa adlı tablosu altın oranın kullanıldığı eserlerden biri olması açısından dönemin en ilgi çeken resimlerinden biri olmuştur. Resmi bu kadar önemli kılan unsurlardan birinin altın oran kuralı olduğu söylenebilir. Öncelikle tablonun orijinal boyutlarının bize altın oran kuralının uygulandığı bilgisini verir. Mona Lisa'nın yüzünün olduğu yere bir dikdörtgen çizildiğinde ve ona bağlı küçük ve büyük parça birleştirildiğinde dikdörtgenin toplamına eşit olduğunu, yani altın oran ölçülerini vermektedir. Ayrıca eserin merkezinde yer alan figürün yüz kısmını içine alan bir dikdörtgen ve ondan onu oluşturan küçük parçanın büyük parçaya onunda bütüne eşit olduğu altın oran sistemine uygun bir dikdörtgen oluşturduğu görülür (Beyoğlu, 2016: 360-382) (Görsel 9).



**Görsel 9:** Mona Lisa, *Fibonacci Sequence*



**Görsel 10:** *The Creation of Adam* fresco (1508–1512). Michelangelo Buonarroti.

Michelangelo Buonarroti'nin *The Creation of Adam* fresco adlı eseri (Görsel 10) incelendiğinde uzun (b) ve kısa çizgilerin (a) uzunlukları arasındaki oranın, iki çizginin toplam uzunlukları (a+b) ile eşit olması durumu, küçük parçanın büyüğe büyük parçanın bütüne oranına eşit olduğu anlamına geldiğini göstermektedir. Bu durum altın orana karşılık gelen bir ifade olarak kabul edilebilir. Dolayısıyla Michelangelo'nun "Adem'in Yararılışı" adlı eserinde de altın oran kuralından yararlandığı söylenebilir (Campos ve diğ., 2015, 3).

Sanat eserlerinde çok sık görülen altın oran, aslında matematiğin sanat için ne kadar kıymetli bir bilim alanı olduğunu göstermektedir. Anadolu'nu geçmişine bakıldığında da özellikle seramik ürünlerinde geometrik biçim ve şekillerin çok sık kullanıldığı görülmektedir. Dolayısı ile geçmişten gelen bu bilgi birikimi ve eser üretme sürecindeki miras, içerisinde hem işlevselliği barındıran hem de estetik kaygı ile ortaya konulan endüstriyel ürünlerden biri olan sofr seramiklerinde de kullanılmasının yansımaları, bu araştırmanın uygulama kısmına örneklik teşkil etmiştir. Buna bağlı olarak tasarlanan ve üretilen sofr seramiği örneklerine aşağıda yer verilmiş ve bu örnek uygulamalar analiz edilerek yorumlanmıştır.

## 2.2. Karia Bölgesi Sanat Ürünlerinde Geometrik Bezemelerin Analizi

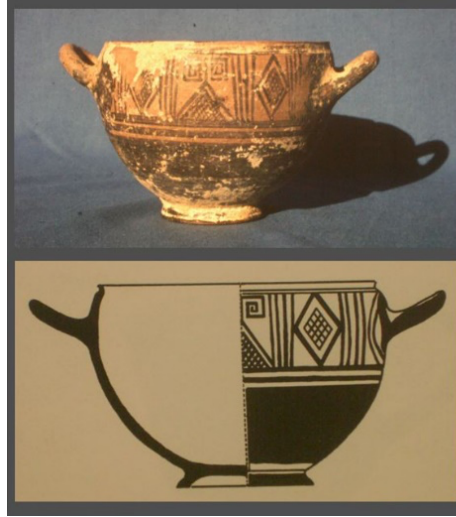
Araştırmanın bu kısmında Karia Dönemi, Karia Dönemi'nde seramik sanatı, Karia Dönemi'nde seramik sanatında matematiğin kullanım örnekleri ile araştırmacıların elde ettiği bulgulara göre araştırmacılar tarafından tasarlanan endüstriyel bir ürün olan sofr seramiği yüzey tasarımlarında matematik kullanım örneklerine ve analizlerine yer verilmiştir.

### Karia Bölgesi

Anadolu'nun Kuzey'de Babadağ, Honoz ve Dalaman çayı ile çevrili Güneybatı köşesine eski çağlarda Karia denilmiştir. Söz konusu olan dağlık bölge Akdeniz kıyılarında yer almakta ve İonia, Frigya-Lidya ve Likya bölgeleri ile çevrelenmektedir (Akurgal, 1983; Akt: Özgünel, 2006, s. 11).

Araştırmaya konu olan seramik yüzey dekorlarının önemli örneklerinden biri olan Karia bölgesine ait olan seramikler, M.Ö. 1050-680 yılları arasında üretilmiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda Karia geometrik seramiklerinde en önemli örneklere M.Ö. 950 ile 650 arasında rastlanmıştır. Karia dönemi seramik tasarım örnekleri uzun bir tarihsel sürece sahiptir. Bu ürünlerdeki form ve desen çeşitliliği ile Batı Anadolu ve Yunan Uygarlığı gibi pek çok bölgeyi etkisi altına alarak

geometrik üslup ile seramik sanatının gelişimine katkı sağlamıştır. Yapılan kazılar sonucunda ortaya çıkan Atina ve Miken mezarlarındaki seramik kalıntıları Karia geometrik seramiklerinin Yunan çömlekçiliği ile olan bağlantısını göstermektedir (Yüksel, 2018, s. 579).



**Görsel 11:** Efes Müzesi. en.no. 1/6/85. Karya Bölgesi. Milas-Damlıboğaz (Hydai) Köyü.

Karia bölgesi eserlerinin analizi kapsamında ele alınan ilk örnek (Görsel 11) Anadolu'nun Milas ilçesine bağlı Damlıboğaz köyünde yapılan kazılar sonucunda ortaya çıkartılan Karya dönemine ait kaplardan biri olan ve Karia Geometrik desenlerin önemli örnekleri arasında yer alan skyphoslardan 1/6/85 no'lu eser olmuştur. Skyphoslar, Laodikeia bölgesinde oldukça geniş bir alanda görülen, özellikle 2005 yılı sonrası Kuzey Nekropolü, Güney Nekropolü, Tapınak A, Asopos Tepesi, A Evi, Mozaikli Güney Villa, Suriye Caddesi ve Batı Tiyatrosu gibi alan kazılarında kabartmalı ve standart ölçekli ortaya çıkarılan eserlerdir... Ayrıca özellikle 2008 yılından itibaren Denizli Belediyesi ile Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın protokolü sayesinde, 12 ay üzerinden çalışmaların devam ettirilmesi ile Doğu Bizans Kapısı, Doğu Bizans Çeşmesi, Suriye Caddesi, Tapınak A, A Evi Kompleksi, İmparator S. Severus Nymphaeumu, Kuzey Tiyatrosu Sokağı, Merkezi Agora, B Nymphaeumu, Latrina (tuvalet), su deposu, Stadyum Caddesi, Efes Portikosu, Asopos Tepesi, nekropol alanları, Laodikeia Kilisesi ve Kuzey (Kutsal) Agora, propylonlar ve portiklerinde kazı vb. arkeolojik çalışmalar sonrasında yeni buluntular ortaya çıkarılmıştır (Şimşek, 2014, s. 159-160). Skyphoslar sadece bu bölgede değil, yapılan araştırmalara göre (Körsulu, 2019) bugünkü Karaman İli Ermenek İlçesi'ne bağlı Gökçeseki ve Çamlıca köylerinin hemen kuzeyindeki Philadelphia antik kenti'nde (Philadelphia kenti: Isauria veya Kilikia Tracheia'nın iç bölgesi olan Ketis bölgesi) ele geçirilen eserlerden de anlaşıldığına göre Laodikeia bölgesinin dışında da rastlandığı görülmüştür.

Efes müzesinde bulunan yuvarlak ve geniş skyphoslar (Görsel 11) Proto geometrik dönemin biçimsel özelliklerini yansıtmaktadır. Yumurta biçimli hafif içe dönük kenarları bulunan ağız yapısıyla bu dönemde yapılan ürünlerin karakteristik özelliklerini ortaya koymaktadır. Gövdeden eğimli ve yatay olarak yükselen kulplar hafif oyuntulu ağzın kenarında bulunmaktadır. Bu biçimsel yaklaşımlar dönemin erken özelliklerini gözler önüne sermektedir. Skyphos üzerinde yer alan metop bezemeleri birbirine yakın olarak betimlenmiştir. Balık sırtı ve metop betimlemeleri alt

alta dizilmiş küçük fırça darbeleri ile anahtar biçimli üçgenler oluşturmuştur. Ürünün göbek kısmında yer alan halka kaideden konik kısma doğru uygulanmıştır. Bu halkalar gövdenin birinci kısmından yatay olarak çıkmakta ve bir eğimle yükselmektedir. Kazılar sonucunda ortaya çıkan bu kaplar üzerinde yer alan bezemelerde gövde, ağız, kaide ve betim olarak birbirine oldukça yakın olacak biçimde tasarlanmıştır (Görsel 11). Kulpların arasını dikey beş adet çizginin ayırdığı metopların yanına içerisinde kafes tarama bulunan baklava dilimleri ile birlikte üç dalga şekilli betimleme yapılmıştır (URL 1).

Karia bölgesi eserlerinin analizi kısmında ele alınan ikinci örnek olan Görsel 12'deki Oinokhoe adı verilen bu kap örneği incelendiğinde, açık kiremit renkli çamurdan üretildiği görülmektedir. Bu açık renk zemin üzerine koyu kahve renklerin kullanıldığı boyalar ile desenler uygulanmıştır. Kabın omuz kısmında dikey çizgilerin ayırdığı büyük üçgen şekiller ile dik ve yatay biçimli baklava dilimleri kum saati şeklinde betimlenmiştir. Gövdede bulunan en geniş alana ise üç adet kuşak biçiminde çizgiler uygulanmıştır (URL 1).



**Görsel 12:** Efes Müzesi. en.no. 1/30/84. Karya Bölgesi. Milas çevresi. Şeref Acar. Satın alma.

#### Proto-Geometrik Dönemlerden Kalan Bezemeler ve Formlar



**Görsel 13:** Amphora, Proto-Geometrik Dönem.

Karia bölgesine ait olan diğer önemli buluntular arasında Amforalar yer alır (Görsel 13). Boyunla gövdenin birleştiği alandaki bezemeler üç adet halka şeklinde çizgi ile başlamıştır. Arada geniş bir alan içerisine kare şekillerin dama biçiminde betimlenmesiyle ara bordur oluşturularak desen iki

ince halka biçiminde çizgi ile bitirilmiştir. Kulpların iki yanda yer aldığı gövde kısmında ise geniş bir biçimde oluşturulan halka içerisine üst üste gelecek biçimde üç dalga figürü ile desen oluşturulmuştur. Oluşturulan desen alt kısımda üç ince halka şeklinde tamamlanmıştır.

#### **Geç Proto-Geometrik Dönem Seramikleri Üzerine Uygulanan Bezemeler**



**Görsel 14:** Krater, Pişmiş Toprak, Geç Geometrik Dönem, Karia, M.Ö. 8. Yüzyılın Sonu, Güneybatı Anadolu. Pişmiş Toprak - Koleksiyon - Sadberk Hanım Müzesi

Karia bölgesinde yapılan kazılar sonucunda ele geçirilen M.Ö. 8 binli yılların sonuna ait olan kap Geç Geometrik döneme ait örnekler arasında yer almaktadır (Görsel 14). Yüzeyinde bulunan bezemelerle dikkat çeken bu örnekte, döneme ait olan pek çok geometrik şekilden oluşan desenler bulunmaktadır. Ürünün ağız kısmından ayak kısmına kadar oluşan tüm gövdesine uygulanan bu desenlerde üçgen içerisine uygulanmış tarama bezemelerinden dört adet kullanılarak motife kare biçimi verilmiştir. Bu motifin sağ ve sol kısmında yer alan bezemelerde ise yine geometrik biçimli çizgilerle çiçek motifi oluşturulmak istenmiş olup, bu motiflerin iç kısımları boş bırakılarak desenler çizgi ile betimlenmiştir. Birbirini tekrar eden bu motifler sırasıyla yerleştirilerek altlı üstlü olacak biçimde ürün üzerine yerleştirilmiştir.



**Görsel 15:** Amfora, Geç Geometrik Dönem, Karia,

Görsel 15'de yer alan Geç Geometrik döneme ait olan amfora üzerinde bulunan desenlerin, bu dönemin en büyük özelliklerinden birisi olan çok uçlu pergel ile uygulandığı söylenebilir. Boyunla

gövdenin birleşmiş olduğu ince şeritlerden hemen sonra kulpun gövdesinin hemen üstünde bulunan bu halkalar amforanın bu kısmını tamamen sarmaktadır. Göbek kısmında alt ve üstte iki ince, orta kısımda kalın bir şerit uygulaması yapılarak bu alandaki desen betimlemesi tamamlanmıştır. Ayak kısmına yakın olan konik biçimli alana ise üç ince şeritten oluşan desen uygulanmıştır.

### 2.3. Karia Bölgesi Geometrik Bezeme Uygulamalarının Günümüz Sofra Seramiğine Yansımalarının İncelenmesi

Araştırmanın bu boyutunda araştırmacılar tarafından tasarlanan ve uygulanan sofrta seramiği uygulama örneklerine yer verilmiştir. Bu kapsamda 21 ürün ele alınmıştır.



Görsel 16. Keramika Tasarım Merkezi Uygulama Örnekleri

Karia bölgesi geometrik bezeme uygulamalarının günümüz sofrta seramiğine yansımalarının incelendiği ilk örnek uygulama Görsel 16'da yer almaktadır. Karia bölgesi seramik ürünleri form, renk, doku, desen veya motif açısından incelenmiş, elde edilen veriler analiz edilmiş, yorumlanmış ve belirli form ve ölçülerdeki sofrta seramiği yüzeyi üzerine nasıl yansıtılabilecekleri sorgulanmıştır.

Bu uygulama örneklerinde yer alan renkler Karia bölgesi seramiklerindeki renkleri yansıtmasına dikkat edilmiştir. Ancak bu renk yansımaları Karia bölgesi seramiklerinden farklı olarak modern bir şekilde görünebilmesi amacıyla lekesele olarak tasarlanmıştır. Bu uygulama örneklerinde özünde değişmeyen renk, şekil olarak değişmiştir.

Ayrıca yüzey üzerinde beyaz boşluklar bırakılarak açık koyu dengesi kurulmaya çalışılırken oval, çizgisel, yuvarlak, üçgen, dikdörtgen ve geometrik şekiller birbirine oransal olarak dengeli kullanılarak yüzey üzerindeki dekor dengesi de kurulmaya çalışılmıştır. Bu tasarım gurubu ile diğer tasarımların tamamında kültürel mirasın endüstriyel ürünlerde nasıl kullanılabileceği yanında kültürel mirasın geleceğe nasıl taşınabileceğine de örnek olması hedeflenmiştir.



**Görsel 17. Keramika Tasarım Merkezi Uygulama Örnekleri**

Karia bölgesi geometrik bezeme uygulamalarının günümüz sofrta seramiğine yansımalarının incelendiği ikinci örnek Görsel 17’de yer almaktadır. Bu uygulama örneklerinde yer alan renkler Karia bölgesi seramiklerindeki renklerden esinlenilerek oluşturulmuştur. Yüzey üzerinde Karia bölgesi seramiklerindeki dokusal renk olgusu, bu uygulama örneklerinde de uygulanmıştır. Kısmi olarak bazen beyaz boşluklar bazen de açık renkler kullanılarak bütünde açık koyu dengesi kurulmaya çalışılmıştır. Çizgisel, yuvarlak, üçgen ve geometrik şekiller birbirine oransal olarak dengeli kullanılarak yüzey üzerindeki dekor dengesi de kurulmaya çalışılmış ve ayrıca doku unsuru ile yüzey zengin bir görünüme dönüştürülmeye çalışılmıştır. Bu uygulamalarda genel anlamda çizgisel motiflerin daha ağırlıkta olduğu belirtilebilir.



**Görsel 18. Keramika Tasarım Merkezi Uygulama Örnekleri**

Karia bölgesi geometrik bezeme uygulamalarının günümüz sofrta seramiğine yansımalarının incelendiği ikinci örnek Görsel 18’de yer almaktadır. Bu uygulama örneklerinde yer alan renkler de diğer uygulama örnekleri gibi Karia bölgesi seramiklerindeki renklerden esinlenilerek oluşturulmuştur. Yüzey üzerinde Karia bölgesi seramiklerinde var olan dokusal renk olgusu yanında, bu uygulama örneklerinde motiflerin ritmik döngüsü ile dairesel dekorlar oluşturulmuştur. Kısmi olarak bazen beyaz boşluklar bazen de açık renkler kullanılarak yüzeyin genel görünümünde açık koyu dengesi kurulmaya çalışılmıştır. Çizgisel, dairesel vb. geometrik şekiller birbirine oransal olarak dengeli kullanılarak yüzey üzerindeki dekor dengesi de kurulmaya çalışılmış, ayrıca renk ve şekiller ile yüzeyde zengin bir doku görünümü elde edilmiştir. Bu olgu aynı yaklaşım ile Görsel 19, 20 ve 21’de de yerine getirilmiştir. Bu yaklaşım ve etkileşim ile sofrta seramiği sektörüne özgün tasarımlar kazandırılmıştır. Bu tasarımlar hazırlanırken, estetik kaygıların dikkate alınması yayında sofrta seramiği sektöründe endüstriyel bir ürün olarak rekabet edebilecek özellikleri içeren unsurları sağlaması da dikkate alındı.





**Görsel 19.** Keramika Tasarım Merkezi Uygulama Örnekleri



**Görsel 20.** Keramika Tasarım Merkezi Uygulama Örnekleri

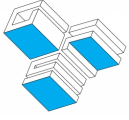


**Görsel 21.** Keramika Tasarım Merkezi Uygulama Örnekleri

### Sonuç ve Öneriler

Anadolu çok eski ve uzun bir geçmişe sahip, birçok uygarlığa beşiklik yapmış, konumu itibariyle zengin bir kültürel mirasa sahip eşsiz bir coğrafyadır. Bu eşsiz coğrafyada Ege Bölgesinde bulunan Karia bölgesi kendine has özellikleri içerisinde barındıran bir yerdir. Karia bölgesinin kendine has özellikleri arasında seramik ürünler önemli bir yer tutar. Milattan öncesine tarihlenen bu seramikler arasında farklı biçimlerde üretilmiş kaplar, Skyphoslar, Oinokhoe, Amforalar vb. diğer ürünler yer almaktadır.

Matematik ve sanat yıllardır farklı disiplinler olarak algılanmıştır. Ancak sanat eserlerinin hem formlarında hem de içerisindeki şekillerde, oran orantı, örüntü, geometrik şekiller vb. açıdan matematik kurallarına uygun uygulamaların yapıldığı bilinmektedir. Ayrıca altın oran, piramitlerden günümüzde hazırlanan mimariden sanat eserlerinde ve tasarımlara kadar pek çok yerde karşımıza çıkmaktadır. Estetik kaygıyı taşıyan sanatçılar, 1.618 sayısını yani altın oranı keşfetmiştir. Bu oran ile hazırlanan eserler güzel ve estetik olarak nitelendirilmiş ve herkes tarafından beğeni toplamıştır.



Araştırma kapsamında Karia Dönemi, Karia Dönemi'nde seramik sanatı, Karia Dönemi'nde seramik sanatında matematiğin kullanım örnekleri incelenmiştir. İnceleme sonucunda Karia bölgesi seramik tasarım örneklerinin uzun bir tarihsel sürece sahip olduğu anlaşılmıştır. Bu ürünlerdeki form ve desen çeşitliliği, Batı Anadolu ve Yunan Uygarlığı gibi pek çok bölgeyi etkisi altına alarak geometrik üslup ile seramik sanatının gelişimine katkı sağlamıştır. Yapılan kazılar sonucunda ortaya çıkan Atina ve Miken mezarlarındaki seramik kalıntılar, Karia geometrik seramiklerinin Yunan çömlekçiliği ile olan bağlantısını göstermiştir. Bunun yanı sıra incelenen seramiklerin bazılarında gövdeden eğimli ve yatay olarak yükselen kulplar hafif oyuntulu ağzın kenarında bulunmaktadır. Bu bölgede üretilmiş olan Skyphoslar üzerinde yer alan metop bezemeleri birbirine yakın olarak betimlendiği, balık sırtı ve metop betimlemeleri alt alta dizilmiş küçük fırça darbeleri ile anahtar biçimli üçgenler oluşturduğu anlaşılmıştır. Ayrıca ürünün göbek kısmında yer alan halka kaideden konik kısma doğru uygulanmış ve bu halkalar gövdenin birinci kısmından yatay olarak çıkmakta ve bir eğimle yükselmiş, kazılar sonucunda ortaya çıkan bu kaplar üzerinde yer alan bezemelerde gövde, ağız, kaide ve betim olarak birbirine oldukça yakın olacak biçimde tasarlanmıştır. Karia'da bulunan Oinokhoe adı verilen kap, açık kiremit renkli çamurdan üretilen, açık renk zemin üzerine koyu kahve renklerin kullanıldığı boyalar ile desenler uygulandığı bir üründür. Kabın omuz kısmında dikey çizgilerin ayırdığı büyük üçgen şekiller ile dik ve yatay biçimli baklava dilimleri kum saati şeklinde betimlenmiştir. Gövdede bulunan en geniş alana ise üç adet kuşak biçiminde çizgiler uygulanmıştır. Bu özellikler seramiklerin özgün ve estetik görünmesini sağlamıştır. Karia bölgesine ait olan bir diğer önemli buluntu ise Amforalardır. Amforalar genel olarak üç adet çizgisel halkanın gövde ile birleştiği, arada geniş bir alan içerisine kare şekillerin dama biçiminde betimlenmesiyle ara bordur oluşturularak desenin iki ince halka biçimindeki çizgi ile tamamlandığı seramiklerdir.

Araştırma kapsamında Karia bölgesi seramik ürünleri form, renk, doku, desen veya motif açısından incelenmiş, elde edilen veriler analiz edilmiş, yorumlanmış ve belirli form ve ölçülerdeki sofa seramiği yüzeyine yansıtılmıştır. Tasarımlarda yer alan renklerin Karia bölgesi seramiklerindeki açık kiremit, bej, koyu kahve ve koyu yosun yeşili tonları yansıtmasına dikkat edilmiştir. Fakat bu renk yansımaları Karia bölgesi seramiklerinden farklı olarak modern bir şekilde görünebilmesi amacıyla yüzey üzerine dağılmış bir fon rengi olması yerine lekesel olarak betimlenmiştir. Ayrıca sofa seramiği yüzey tasarımında beyaz boşluklar bırakılarak matematiğin de içerisinde olan denge kavramı, açık koyu değerleri ile kurulmaya çalışılmıştır. Bunların yanı sıra çizgilerle birlikte yuvarlak, üçgen, dikdörtgen ve geometrik şekiller birbirine orantılı kullanılarak yüzey üzerindeki dekor dengesi de sağlanmaya çalışılmıştır. Tasarımların tamamında kültürel mirasın endüstriyel ürünlerde nasıl kullanılabilineceğinin somut örneklerini ortaya koyması ile birlikte kültürel mirasın geleceğe nasıl taşınabileceğini de göstermesi hedeflenmiştir.

Elde edilen yukarıdaki sonuçlara göre, sadece endüstriyel ürünlerden biri olan sofa seramiklerinde değil, zengin bir kültürel mirasa sahip olan Anadolu medeniyetlerine ait tarihi eserlerden ve kültürel ürünlerden esinlenilmesi önerilmiştir.

### **Kaynakça**

Atabey, Semiha, (2022). Matematik Sanat Arasındaki İlişki ve Özgün Uygulamalar, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı, s.1,



Beyoğlu, Aylin, (2016). Sanat Eğitiminde Altın Oran ve Leonardo da Vinci'nin Eserleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal Of Education Faculty), 2016, Cilt: XIII, Sayı: I, ISSN:1305-2020, 360-382,

Campos, Deives De; Malysz, Tais; Joao Antonio Bonatto-Costa; Geraldo Pereira Jotz; Lino Pinto De Oliveira Junior And Andrea Oxley Da Rocha, (2015). More Than A Neuroanatomical Representation in The Creation of Adam by Michelangelo Buonarroti, A Representation of the Golden Ratio. Clinical Anatomy 00:00–00. P.3, DOI: 10.1002/ca.22580,

Cengiz, Özgür, Uluşık, Deniz, Kaya, Fevzi Nuri, (2020). Çağdaş Sanat Yapıtlarında Fraktal Geometri Etkileri Üzerine Bir Değerlendirme, Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı 26, DOI:10.9775/kausbed.2020.031, s. 563-576,

Duru, Adem ve İşleyen, Tevfik, (2005). Matematik ve Sanat, Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi Sayı: 111, s. 480,

Erman, Deniz, Onur, (2012). Türk Seramik Sanatının Gelişimi: Toprağın Ateşle Dansı, Acta Turcica, Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, Yıl 4, Sayı 1, s. 19,

Erzincan, A., Yıldız, N., Erken, E., Parlak, D., Akbak, S., Evren, B., Ebeoğlu, S., Arslan, M. & Mercin, L. (2021). Anadolu Kilim Motiflerinin Sofra Seramiklerine Yansıması. Medeniyet Sanat Dergisi, 7 (1), DOI: 10.46641/medeniyetsanat.913171, s. 127-162,

Körsulu, Hatice, (2019). Isauria Bölgesindeki Philadelphia (Ermenek-Gökçeseki) Antik Kentinden Kurşun Sırlı Seramikler. Seleucia. Sayı 9. ISSN 2148-4120. S. 247-271,

Mercin, L., Erzincan, A., Yıldız, N., Erken, E., Parlak, D., Akbak, S., Ebeoğlu, S. & Arslan, M. (2021). Sofra Seramiklerinde Dekorlama Teknikleri, Ink-Jet Dekorlama Tekniği İle Diğer Tekniklerin Birlikte Kullanımı. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 11 (24), DOI: 10.16950/ijad.937255, s. 125,

Mercin, Levent, (2020). Altın Oran'ın, Sanat ve Tasarım Ürünlerine Yansımasının İncelenmesi, IV. Uluslararası Bilimler Işığında Yaratılış Kongresi Bildiri Kitabı, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, s. 279,

Özgünel, C. (2006). Karia Geometrik Seramiği, İstanbul: Homer Kitapevi ve Yayıncılık. s. 11,

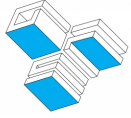
Selçuk Arslan, Semra, Sorguç Gönenç, Arzu ve Akan Er, Aslı, (2009). Altın Oranla Tasarlamak: Doğada, Mimarlıkta ve Yapısal Tasarımda  $\Phi$  Dizini, Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi, Cilt 10, Sayı 2, ISSN 1305–6468, s. 153,

Şimşek, Celal. (2014). 10. Yılında Laodikeia (2003-2013). İstanbul: Ege Yayınları 1. Baskı ISBN 978-605-4701-36-0. s. 159-160,

Tekkanat, Nihal, (2006). Altın Oran'ın Kaynakları ve Sanat'a Yansıması, (Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anabilim Dalı, Antalya, s. 37-38,

Topan, Beyda, (2021). Türk Mimari Eserlerindeki Geometrik Desenlerin Geometri Öğretiminde Kullanılabilirliğine İlişkin Öğretmen Görüşleri, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, e-ISSN:2146-5983, Sayı: 58, s. 362-389,

URL 1. Karya Bölgesi Kapları (adil-evren.com) ,



Yüksel, İsmet, (2018). Seramik Yüzeyle Geometrik Unsurların Kullanımı, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research Cilt: 11 Sayı: 59, s. 579.

### **Görsel Kaynaklar**

Görsel 1: <https://www.oggusto.com/sanat/sanatici/vincent-van-gogh-hayati-eserleri-ve-bilinmeyenleri> (Erişim Tarihi: 16.11.2022),

Görsel 2: Keramika Tasarım Merkezi Arşivinden (16.11.2022),

Görsel 3: <https://arkeofili.com/irandaki-yanik-sehirde-5200-yillik-bezeli-deri-bulundu/> (Erişim Tarihi: 16.11.2022),

Görsel 4: <https://collections.louvre.fr/en/> (Erişim Tarihi: 16.11.2022),

Görsel 5. <https://www.sanatkarnavali.com/altin-oran-nedir-dogada-ve-sanatta-altin-orannin-izleri/> (Erişim Tarihi: 18.12.2022),

Görsel 6. <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/fransanın-sembolu-notre-dame-yanginin-ardindan-onarilmayi-bekliyor/1803968> (Erişim Tarihi: 18.12.2022),

Görsel 7. <https://negibi.com/mukemmel-oran-altin-oran-nedir-altin-oran-hayatumuzun-her-yerinde/> (Erişim Tarihi: 12.01.2023),

Görsel 8. <https://www.artandobject.com/slideshows/golden-ratio-revealed-7-masterpieces> (Erişim Tarihi: 12.01.2023),

Görsel 9. <https://thefibonaccisequence.weebly.com/mona-lisa.html> (Erişim Tarihi: 16.01.2023),

Görsel 10. [file:///C:/Users/tm.nb/Downloads/Campos\\_et\\_al-2015-Clinical\\_Anatomy.pdf](file:///C:/Users/tm.nb/Downloads/Campos_et_al-2015-Clinical_Anatomy.pdf) (Erişim Tarihi: 25.01.2023),

Görsel 11. Evren, Adil (2022) Karya Bölgesi Kapları. Karya Bölgesi Kapları (adil-evren.com)\_(Erişim Tarihi: 12.02.2023),

Görsel 12. Yükseklik:20 Gövde Çapı:20 Kaide Çapı:20, Karya Bölgesi Kapları (adil-evren.com) (Erişim Tarihi: 22.02.2023),

Görsel 13. [file:///C:/Users/tm.nb/Downloads/6.%20hafta%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/tm.nb/Downloads/6.%20hafta%20(3).pdf) (Erişim Tarihi: 01.03.2023),

Görsel 14. [sadberkhanimmuzesi.org.tr](http://sadberkhanimmuzesi.org.tr) (Erişim Tarihi: 01.03.2023),

Görsel 15. [https://www.britishmuseum.org/collection/object/G\\_1978-0701-8\\_](https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1978-0701-8_)(Erişim Tarihi: 01.03.2023),

Görsel 16, 17, 18, 19. Keramika Tasarım Merkezi Arşivi (Erişim Tarihi: 05.03.2023).



## RESİMLERİ DUY, MÜZİĞİ GÖR: DISNEY FANTASIA (1940)

### HEAR THE PICTURES, SEE THE MUSIC: DISNEY FANTASIA (1940)

Ceyda Kurteş\*, Hami Onur Bingöl\*\*

#### Öz

Walt Disney, hem bir animatör hem de bir şirket olarak animasyonun gelişiminde son derece önemli rol oynamıştır. Popülaritesi yanında görüntü ve ses konusundaki ustalığıyla öne çıkan Disney'in, bu niteliklere sahip önemli yapıtlarından biri de Fantasia'dır. Uzun metrajlı bir çizgi film olan Fantasia, Disney ve ekibinin 1940 yılında ortaya koymuş olduğu etkileyici bir sanatsal yapıttır. Her ne kadar döneminde yeteri kadar yankı uyandırmayı başaramasa da değeri sonradan anlaşılmiş benzersiz bir filmidir. Benzersiz yönüyle yeni bir tür sanat formu olarak nitelendirilebilecek film, hikâye anlatımına daha önce eşi görülmemiş bir estetik boyut kazandırmıştır. Disney bu yapıtıyla sanatı ve klasik müziği yediden yetmişe her kesimden insanla buluşturmuştur. Üstelik yayınlandığı döneme âdeta bir ayna tutan film izleyicisine pek çok mesaj da vermektedir. Bu araştırma kapsamında filmin her bir bölümü görüntü, ses ve teması bakımından incelenmiş ayrıca animasyonların altında yatan mesajlar ortaya konulmaya çalışılmıştır. Filmin içeriği onun pek çok yönden incelenmesini gerektirdiğinden araştırma, sağladığı bilgi ve fikirler açısından önemlidir. Araştırmada ilgili kişilere film hakkında bilgi ve yoruma dayalı bir kaynak sunulması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda gerçekleştirilen araştırma, söz konusu filmin analizi ve ilgili literatürün incelenmesi kapsamında yürütülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, Çizgi Film, Fantasia, Walt Disney.

#### Abstract

Both as an animator and as a company Walt Disney has played an extremely important role in the development of animation. As well as its popularity, Fantasia is one of the important works of Disney, which stands out with its mastery of image and sound. Fantasia, a feature-length cartoon, is an impressive artistic work created by Disney and his team in the year of 1940. Although it did not attract enough attention at the time, it is a unique animated film which value was understood later. The cartoon, which can be described as a new kind of art form with its unique aspect, has brought an unprecedented aesthetic dimension to storytelling. With this work, Disney brought art and classical music together with people from all walks of life. Moreover, it gave many messages to the movie audience by holding a mirror to the period it was broadcast. Within the scope of this research, each part of the film was examined in terms of image, sound and theme, and the messages underlying the animations were tried to be revealed. Research is important in terms of the information and ideas it provides, as the content of the cartoon requires it to be examined from many aspects. In the research, it is aimed to present a resource based on information and interpretation about the animated film to the relevant people. The research carried out in this direction was carried out within the scope of the analysis of the animated film in question and the review of the relevant literature.

**Keywords:** Animation, Cartoon, Fantasia, Walt Disney.



Geliş Tarihi / Received  
15.11.2022

Kabul Tarihi / Accepted  
22.03.2023

Yayın Tarihi / Publication Date  
30.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding author  
E-mail: ceyda.kurtes@dpu.edu.tr

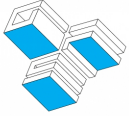
Cite this article: Kurteş, C., Bingöl, H.O.  
(2023), Resimleri Duy, Müziği Gör;  
Disney Fantasia (1940), D-Sanat, Cilt:1,  
Sayı:5



Content of this journal is licensed under a  
Creative Commons Attribution-  
Noncommercial 4.0 International License.

\* Arş. Gör. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, ceyda.kurtes@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7762-3941

\*\* Doç. Dr. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, hamionur.bingol@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1522-6419



## Giriş

Şüphesiz ki bir animatör olarak Walt Disney, animasyon dünyasının gelişim sürecinde bir kilometre taşıdır. 1940 yılında ortaya koyduğu 126 dakikalık uzun metrajlı çizgi filmi olan Fantasia'sıyla o güne kadar karşılaşılmamış bir çizgi film formuna imza atmıştır. Bu animasyon filmi, gösterime girdiği dönemde finansal bir başarısızlığa ve genelde olumsuz eleştirilere yol açsa da 1960'ların sonlarında Disney'in ölümünden sonra değeri anlaşılmış etkileyici bir yapıttır. Şirketin kuruluşundan sonra uzun yıllarca maddi ve manevi açıdan birtakım zorluklar yaşayan Disney'in, şirketini ayakta tutmak için daha önce yapılmamış bir şey ortaya çıkarması gerekliydi. Bu düşünceyle doğan Fantasia'nın yapım amacının, çizgi film kavramını geniş kitlelerle buluşturmak için klasik müziğin etkileyici gücünü kullanmaya çalışmak olduğunu söylemek mümkündür.

Yapımı 2.28 milyon USD'ye mal olan çizgi film, Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada toplamıyla birlikte şirkete 83.3 milyon USD hasılat getirmiştir. Disney'in tüm yaratıcı çabası ve maddi açıdan yaptığı yatırımlarıyla ortaya koyduğu Fantasia; animasyonları, müziği ve konusu bakımından incelenmeye değer bir yapıttır.

## Araştırmanın Amacı

Fantasia, günümüzde animasyon başta olmak üzere pek çok farklı disiplinden sanatçı, tasarımcı veya araştırmacı tarafından büyük saygı görmektedir. Bu çizgi film, animasyon eğitiminde yer verilen çalışmalardan biridir; ancak film hakkında Türkçe bir kaynağa rastlanmamıştır. Bu nedenle araştırma kapsamında filme dair bilgi ve yorum içeren bir kaynak oluşturulması amaçlanmıştır.

## Araştırmanın Önemi

Araştırmanın okuyuculara müziğin soyut ve fantastik görsellerle nasıl bir ilişki kurduğu konusunda bilgi ve fikirler sunacağı düşünülmektedir. Araştırma bu bakımdan önem taşımaktadır.

## Sınırlılık

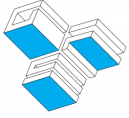
Bu araştırma, Disney'in 1940 yılında yayınlanan Fantasia filmiyle sınırlandırılmıştır.

## Araştırmanın Yöntemi

Araştırma, nitel veri toplama yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Verilere ulaşabilmek için doküman inceleme yoluna başvurulmuştur. Başta Fantasia filminin analizi olmak üzere ilgili kitaplar, tezler ve makale gibi kaynaklardan yararlanılmıştır.

## Fantasia (1940)

1939 yılının başlarında prodüksiyonuna başlanan Fantasia, sekiz parça olarak planlanmıştır: Bach'ın "Toccatina and Fugue in D Minor", Pierné'nin "Cydalise and the Goat-Foot", Tchaikovsky'nin "The Nutcracker Suite" (Fındıkkıran Süiti), Mussorgsky'nin "Night on Bald Mountain" (Kel Dağda Gece), Schubert's "Ave Maria," Ponchielli's "Dance of the Hours" (Saatlerin Dansı), Debussy'nin "Clair de Lune" Stravinsky'nin "The Rite of Spring" (Bahar Ayini), ve Dukas'ın bahsi geçen "The Sorcerer's Apprentice" (Büyücünün Çırağı) (Lenburg, 2011: 77). Film programında Philadelphia Orkestrası'nın müziğini yönetme işini müzik şefi Leopold Stokowski üstlenmiştir.



Filmin başlangıcında filmin sunucusu ve müzik eleştirmeni olan Deems Taylor, Fantasia'nın programında üç farklı müziğin olduğunu belirtmektedir: İlk müzik türünün kesin bir hikâye anlattığını, ikincisinin spesifik bir konusu olmasa da bir dizi pek de kesin olmayan görselleri çizdiğini ifade eder. Üçüncü müziğin ise başlı başına kendi iyiliği için var olan bir müzik türü olduğunu belirtir (Deems Taylor, 1940, Fantasia).

### 1. Tokkata ve Füg

Müzik-görsel ilişkisinin en yoğun hissedildiği bölümlerden birisi Fantasia'nın açılış sekansıdır. Burada, rengârenk soyut ve fantastik görselleri içeren animasyonların müzikle eş zamanlı bir uyumu söz konusudur. Bu tür deneysel soyut filmleriyle tanınan avangart sanatçı Oskar Fishinger, Fantasia'ya J.S. Bach'ın D Minör Toccata ve Füg'ü için yaptığı kısa ve öz katkılarıyla bilinmektedir (Heller ve Vienne, 2016: 108). Fishinger, 1938'de Fantasia'nın bu parçalarının tasarlanması ve canlandırılması için Disney Stüdyoları tarafından işe alınmıştır (Krasner, 2008: 12). Fantasia'nın "Resimleri duy, müziği gör!" sloganı, görsel müziğin sanatın geleceği olduğuna inanan Fishinger'in sanatına da tam anlamıyla uygun bir tanımdır.

20. yüzyılın ilk zamanlarında pek çok sanatçı tarafından işitsel ve görsel deneylere dayalı, insanın algısıyla alay eden "sinestezik" filmler üretilmiştir. Görsel müzik yaratma amacıyla yapılan bu filmler birtakım renk, ışık, şekil ve ses deneylerini kapsamaktadır. Fantasia'nın ilk bölümünde de bu sinestezik ve deneysel film anlayışının benimsendiği açıkça görülmektedir.

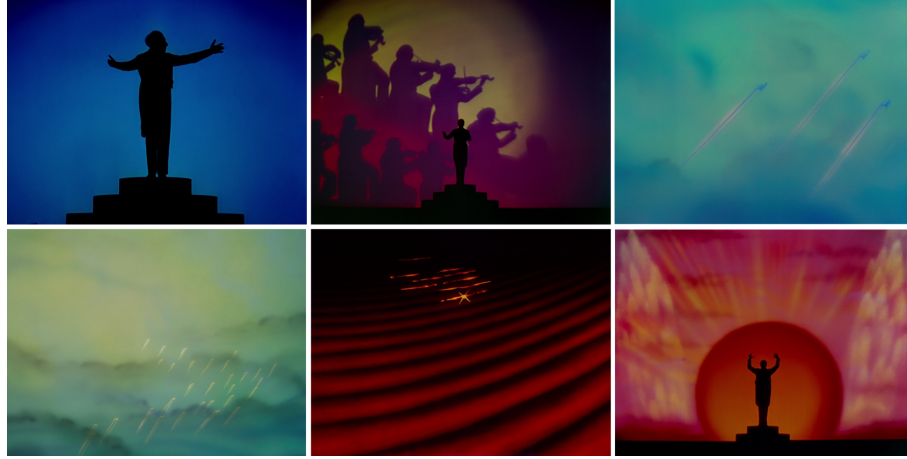
Bu noktada kulaklara farklı gelmekte olan sinestezik kavramını kısaca tanımlamak gerekirse, bir duyuşsal veya bilişsel yolun uyarımının otomatik olarak başka bir duyuşsal veya bilişsel yolda algılanmasına yol açan nörolojik bir durum olarak tanımlamak mümkündür (Cai vd., 2010: 1). Sinestezik, bilimde olduğu kadar sanatta da büyük bir merak konusudur, çünkü işitsel ve görsel algının nasıl bu denli iç içe olabildiği hala bilinmemektedir (Guevara, 2016: 20-21). Üstelik, Cai vd., (2010) tarafından yürütülen bir araştırmada Fantasia'nın sinestezik sanatçılar tarafından yapıldığına dair herhangi bir kanıt olmamasına rağmen filmde birtakım sinestezik etkilerin ortaya çıktığı da saptanmıştır. Bu bilgiden hareketle de Fantasia'nın yapım ekibinde olan takımın, çizgi filmdeki sinestezik olgusunu naif bir biçimde, farkında olmadan kullanmış olduklarını da söylemek mümkündür.

Stokowski, Bach'ın ilk parçası olan Toccata'yı yönetmek üzere sahnede görüldüğünde siyah silüetiyle tıpkı filmdeki soyut görsellerin bir parçası olarak görünmektedir. Orkestranın sahneye vuran gölgeli silüetleri de bu etkiyi vermektedir. Farklı türdeki her bir enstrümantalisten farklı renkte spot ışıklarıyla aydınlatılmış silüetleri, seslerin ayrımını pekiştirmektedir. Disney'in burada orkestra ve görüntüleri farklılaştırmak için ışık, renk, alan ve stereofonik ses yerleşimini kullanarak Stokowski'nin yorumunu güçlendirdiği görülmektedir (Clague, 2004: 96).

Parçanın ikinci bölümünde, Füg başladığında soyut görseller ekranda müzikle uyumlu bir ritimde dans etmeye başlar. Füg devam ederken bulutların arasında hareket eden yaylı çalgıların soyutlamaları sesin hareketini taklit etmek ve melodik yapıyı anlatmak için ekranda görülmektedir. Canlandırılmış soyut görseller melodiyi meydana getirirken her bir görüntü rengi farklı türde yaylı çalgıya atfedilmektedir: Kemanlar sarı gibi parlak bir renkle, çello veya piriç gibi kalın alt tınlar kırmızı ya da yeşil gibi koyu bir renkle eşleştirilmiştir. Bu şekilde seyirciyi müziği renkler ve formlar aracılığıyla nasıl okuyabileceği öğretilmektedir (Clague, 2004: 96). Müzik

devam ederken ekranda dalgalar, diskler, dağlar vb. gibi soyut öğeler uzay boşluğunda hareket ediyor gibi görünmektedir.

Fantasia'nın açılışında dikkat çeken bir başka nokta ise açılışın karanlık bir atmosfere sahip olmasıdır. Bu durum, içinde bulunulan dönemin koşullarına bağlanabilir. Film, 2. Dünya Savaşı'nda Hollywood animasyonunun propaganda dönemi eşiğinde ortaya çıkmıştır. Filmde savaş propagandası konusunda doğrudan bir gönderme olmasa da Mik (2021)'in belirttiği gibi açılış ürkütücü ve ani renk değişimleriyle elbette dönemin zahmetli gerilimiyle ilişkilendirilebilir.



**Görsel 1.** Fantasia, *Toccata and Fugue in D Minor*, 1940, Animasyon

## 2. Fındıkkıran Süiti (The Nutcracker Suite)

Filmin ikinci bölümü olan Çaykovski'nin Fındıkkıran Süiti, animasyon ile müziğin en çok eşleştiği bölümlerden biridir. Disney, Fındıkkıran Süiti için alışılmadık dışındaki bir anlatı seçerek orijinalindeki oyuncaklar ve fındıkkırandan vazgeçmeyi tercih etmiştir. Disney ve animatörleri, oyuncakların tasvir edilmesi yerine doğanın görüntülerinden ilham aldığı türlü bitkiler, hayvanlar ve orman manzaraları ile ilişkilendirilmiş fantastik öğeleri canlandırmıştır (Rosenmund, 2012: 13). Seyirciye küçük bir göletin etrafında toplanan periler, çiçekler, mantarlar ve akvaryum balıkları gibi minik canlıların büyülü dünyası gösterilmiştir. Benzon (2011)'in deyişiyle bu bölüm "animist bir mikro kozmos" sunmaktadır. Doğal yaşam dünyasının bazı yönlerini ele alan bölüm ise altı parçadan meydana gelmektedir.

Bölümün açılışı "Dance of the Sugar Plum Fairy" ile başlamaktadır. Sekansta birçok perinin çiçeklere ve örümcek ağı üzerine çiy taneleri bıraktığı görülmektedir. Doğal dünyanın işlerini yapan doğa ruhları olarak tasvir edilen periler, çiçeklerin üzerindeki sabah çiyinden sorumludur. Periler esasını sallayarak ışıltılı çiy tanelerini bırakırken müzikle oldukça senkronize hareket etmektedir. Stokowski buradaki görsel-ışitsel senkronizasyonu daha iyi sağlama amacıyla müziğin temposunu normalinden biraz daha yavaşlatarak perilerin parmak ucu üzerinde gezinebilmesi için zaman tanımıştır (Rosenmund, 2012: 13). Bölümdeki diğer dikkat çekici ayrıntı ise perilerin elindeki asaların tıpkı orkestra şeflerinin batonuna benzemesidir.

"Chinese Dance" olarak adlandırılan bölümde mantarların, perilerin döktüğü çiy tanelerinden sonra canlandığı ve dans etmeye başladığı görülmektedir. Müzikle uyumlu dans eden çekik gözlü mantarların şapkaları, Asyalıların taktığı konik biçimli şapkaları andırmaktadır.



Sevimli mantarların dansı ardından “Dance of The Reed Flutes” adlı bölümde su yüzeyinde dans eden çiçekler görülmektedir. Seyirciye müzik eşliğinde çiçeklerden bir bale gösterisi sunulmaktadır. Taç yapraklarıyla tıpkı etekli kızlara benzeyen çiçekler küçük bir şelale kenarından yuvarlandığında bölüm sona erer.

Çiçeklerin şelaleden yuvarlanmasıyla birlikte odak noktası su altına çekilerek yeni bir sekans başlar. Bu, Fantasia’nın diğer bir bölümü olan “Arabian Dance”tir. Disney buradaki dansı “akvaryum balığı balesi” olarak yeniden kavramsallaştırır ve seyirciye insan dansının animasyonlu bir koreografiye nasıl dönüştürüldüğü anlatılır (Rosenmund, 2012: 13). Balıklar yavaş tempoda kıvrımlı dansları ve seyirciye doğrudan, kasıtlı olarak bakan iri gözleriyle egzotik ve cazibeli bir tavır sergilemektedir. Ayrıca balıkların bazı hareketlerinin Disney’in stüdyoya getirdiği bir oryantal dansçının hareketleri temel alınarak canlandırıldığı bilinmektedir (Benzon, 2011: 21).

“Russian Dance” olarak adlandırılan sonraki bölümde bir grup devedikeninin canlanarak dans etmeye başladığı görülmektedir. Bir süre sonra onlara orkideler de eşlik etmektedir. Müzik bitimiyle birlikte çiçekler hareketini durduğunda tıpkı bir manzara tablosunun içinde gibi dururlar.

“Waltz of the Flowers” adlı son bölümde orman manzarası içinde bir süre sonra tekrar periler görünmektedir. Doğada değişime yol açan periler, açılıştan geceden gündüze geçişi sağlarken bu bölümde mevsimlerin geçişinde görev almaktadır. Yazın başlangıcıyla başlayan mevsim yerini sırasıyla sonbahar ve kışa bırakmaktadır. Bu değişimle birlikte havada uçan karahindiba ve ipek otu tohumlarının yeryüzüne indiği görülmekte ve bu durum üremeyi temsil ederken aynı zamanda bir sonraki neslin devreye gireceğine dair bir göndermede bulunmaktadır (Benzon, 2011: 22).



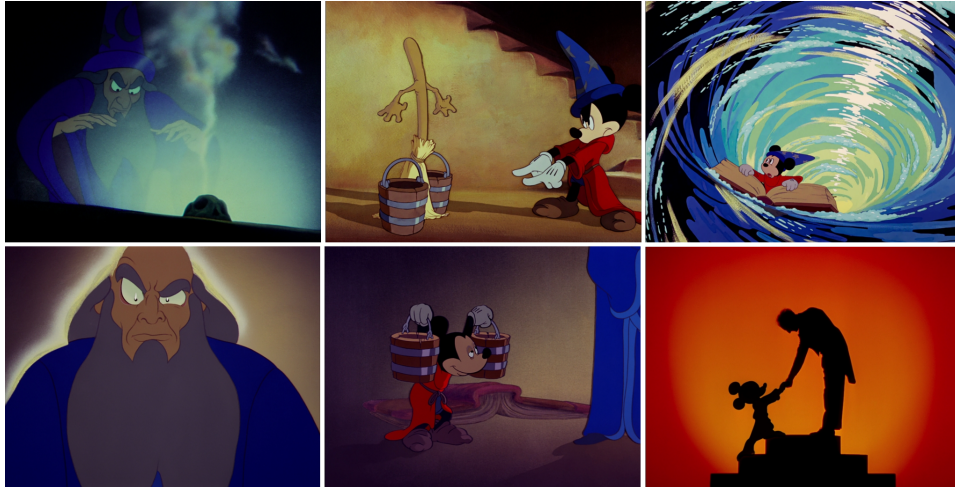
Görsel 2. Fantasia, *The Nutcracker Suite*, 1940, Animasyon

### 3. Büyücünün Çırağı (The Sorcerer's Apprentice)

Filmin üçüncü bölümünde Disney’in en önemli karakterlerinden Mickey Mouse, “Yen Sid” (karakterin ismi tersten ‘Disney’ olarak okunmaktadır) adında güçlü bir büyücünün çıraklığını yapmaktadır. Deems Taylor’ın “iş öğrenmeye hevesli ve zeki biri” olarak tanımladığı Mickey

Mouse, parlak zekâsıyla ona verilen işlerini kısa yoldan halletmeyi tercih eder. Büyücünün ona öğrettiği sihir numaralarını henüz onları nasıl kontrol edeceğini bilmeden kullanmaya başlar ve sonucunda işler istediği gibi gitmeyerek kontrolden çıkar. Bir süre sonra büyücü Yen Sid ortaya çıkar ve etraftaki karmaşayı durdurur. Bu durum üzerine Mickey büyücüye biraz mahcup biraz da muzip bir tavır sergilerken büyücü Mickey'e sert bir tavırla yaklaşmaktadır. Aslında burada seyirciye ebeveynlerin çocuklarına bilimsel yönetim tekniklerini uygularken karşılaştıkları umut ve endişe durumu etkili bir şekilde anlatılmaktadır (Sammond, 2005:175).

Disney filmlerinde açıkça yaştan ziyade gençliğin en iyisini bildiği vurgulanmaktadır. Gençliğin, sırf daha yaşlı oldukları için sözde bilge olanların kurallarına uymayı reddetmesi haklı bir tutum olarak gösterilir; ancak gerçekten bilge yetişkinlerin varlığına dikkat edilmeli ve gençliğin bilge akıl hocalarından çok şey öğrenebileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Genç olmanın en büyük problemi de bu noktada yatmaktadır: Eskinin bilgisini ne zaman dinlemeyi ya da reddetmeyi ayırt etmenin zorluğu (Brode, 2004: 15)...



Görsel 3. Fantasia, *The Sorcerer's Apprentice*, 1940, Animasyon

#### 4. Bahar Ayini (Rite of Spring)

Bölüm, Fantasia'nın dördüncü ve en uzun bölümüdür. Filmin sunucusu Deems Taylor, Stravinsky'nin bu balesini yazarken amacının "ilkel yaşamı ifade etmek" olduğunu belirtir. Disney, bunu biraz daha farklı bir yönden ele alarak dünyanın doğal tarihini yeniden canlandırmak istemiştir. Disney, Stravinsky'nin yeniden doğuş ve fedakârlık temalı balesini döngüsel bir doğum, ölüm ve yeniden doğuş dansına çevirmiştir (Clague, 2004: 97).

Deems Taylor, bu filminin senaryosunu sanatın değil bilimin yazdığını ifade etmektedir. Çünkü Disney'in amacı, yaşamın kökenleri ve evrimini açıklayan belgesel niteliğinde bir animasyon filmiydi. Onun taahhüt ettiği şeylerden biri, Charles Darwin'in evrim teorisiydi ve filmde bu teorinin akla yatkınlığını göstermek için animasyonu yaratıcı bir şekilde kullanmıştır (Schuchardt, 2019: 262).

Filmin üretim aşamasında, ilgili birkaç uzmanın Disney animatörleri ile iş birliği yaptığı bilinmektedir (Williamson, 2020). Üstelik Disney'in animatörleri, dinazorların nasıl hareket etmiş

olabileceğine dair ilk yeniden yaratmayı sağlayarak bilime bir katkıda da bulunmuştur (Clague, 2004: 98).

Film, samanyolu galaksisinin 3 boyutlu gibi görünen katmanları arasından volkanik dünyanın görüntüsüne geçmektedir. Tarih öncesi yaşamın aşamalarını tasvir eden filmde sırasıyla dünyadaki volkanik patlamalara, tek hücreli mikroorganizmaların yaşamına, deniz canlılarının karaya çıkmasına, dinazorların yükselişine ve düşüşüne şahit olunmaktadır. Bu süreçte müziğin animasyonlarla oldukça uyumlu olduğu ve değişen eylemlere göre alçalıp yükseldiği görülmektedir. Müzik özellikle yanardağı patlamalarındaki ritmik vuruşlarda ve T-Rex'in savaş sahnesindeki hareketlerinde belirginleşmektedir.

Yeryüzündeki yaşamın evrimsel aşamalarını sunarak evrim teorisini öğreten Disney, seyircisini aynı zamanda Darwin'in doğal seçilimi konusunda da eğitmiştir. Filmde Stegosaurus gibi otobur bir türle T-Rex gibi etobur bir tür arasındaki av-avcı ilişkisine tanık olunuyor. Etobur türün hayatta kalabilmesi için avlanması, otobur türün ise kaçması gerekmektedir. Burada Darwin'in başarılı ve en uygun olanın hayatta kalması teorisi anlatılır. Ancak bir süre sonra ne yazık ki iki türün de yeryüzünden silindiği görülmektedir. Disney burada seyircisine bir ders daha vermektedir: Sekansın üzücü bir şekilde sonlandırılması aslında gelecekte işleri daha farklı yapmamız açısından bir teşvik görevi de görmektedir (Brode, 2004: 120).



**Görsel 4.** Fantasia, *Rite of Spring*, 1940, Animasyon

## 5. Pastoral Senfoni

Filmin ikinci yarısı Beethoven'ın "Pastoral Senfoni" adlı parçasıyla başlamaktadır. Walt Disney, Beethoven'ın Pastoral Senfonisi'ni bilindik kırsal bir manzaranın tasviri yerine çeşitli mitolojik karakterlerin yer aldığı Olimpos Dağı'na dönüştürmüştür. Disney'in burada Technicolor'un sunmuş olduğu imkanları sonuna kadar kullanarak seyircilerine pastel renk tonlarının geniş bir yelpazesini sunduğu görülmektedir.

Bölüm, sırasıyla Pegasuslar ile temsil edilen ebeveyn ve çocuklar, Centaurlar ve Centauretler'in eşleşmesi, Bacchanal (Bacchus-Dionysos ile ilgili bir şenlik), Zeus ve Vulcan ile birlikte çıkan fırtına ve ardından sakin bir gece kapanışıyla sona erer. Bir gün içindeki fantastik bir yaşantının kesitini sunan bölüm genel olarak ev hayatıyla ilişkilendirilmektedir (Benzon, 2011: 54). Bölüm daha



kapsamlı bir ifadeyle izleyiciye erkekler, kadınlar, gençlik, aşk, aile, ebeveynlik, oburluk, güç ve bireyin idealize edilmiş, yardımsever ve ruhsallaştırılmış bir doğa anlayışına ilişkin perspektifleri sunmaktadır (Clague, 2004:103).

İlk sahnede Olimpos Dağı'nın bir manzarası ardından tek boynuzlu atlar ve Faunlar ortaya çıkmaktadır. Ardından seyirciyi Pegasus olarak ifade edilen kanatlı atlardan oluşan bir aile karşılamaktadır. Ebeveynlerin siyah ve beyaz gibi zıt bir renkle çocukların ise pastel renkli tonlarda tasvir edildiği görülmektedir. Buradaki renk temelli ilişkide, ebeveynler hem birbirini tamamlayıcı hem de karşıt güçlerin bir sembolü olarak ying-yang'i temsil ederken çocuklar ise renkli ve oyuncu kişiliklerinin altında potansiyel olarak var olan olgun ve mükemmel yaşamı temsil etmektedir (Mik, 2021:581).

Bir sonraki sahnede seyirciyi dışı olduğu bilinen at ve insan karışımı Centauretler karşılamaktadır. Centauretler'in bir kaplıcada yıkandığı ardından kanatlı minik yaratıklar olan aşk tanrıalarının onların bakımını yaptığı görülmektedir. Centauretler kendilerini az sonra sahnede görünecek olan ve erkek tür olarak adlandırılan Centaurlar için hazırlamaktadır. Centaurlar ortaya çıktığında Centauretler kendilerini bir defiledeymiş gibi onlara sergilemektedir. Centauretler'in tasvirleri o zamandaki kadınlarının sosyal statüsüne, mükemmel ev hanımı olmalarına ve bir Amerikan evinin dekorasyonuna tekabül etmektedir (Mik, 2021:585). Centaur-Centaurette çiftlerinin birbiriyle aynı renkte eşleşmesi dikkat çekici diğer bir noktadır. Çiftler kendiliğinden eşleştiğinde aşk tanrıları diğer yarısını bulamamış, çekingen bir mavi çifti de birbiriyle buluşturmaktadır.

Bir sonraki sahnede tüm bu fantastik yaratıkların bir şenliğe hazırlandığı ve Bacchus için şarap hazırladığı görülmektedir. Bacchus'a şarap ikram eden ve onu yelleyen zebra görünümlü siyah tenli kadınların hizmet görevini üstlendiği ve şenliğe katılmadığı görülmektedir. Bu durum şüphesiz Amerika'da tarih boyunca süregelen birtakım toplumsal sorunlarla ilişkilendirilebilir. Pastoral Senfoni'de buna benzer başka sahneler de mevcuttur. Disney Stüdyosu'nun aldığı eleştirilerden dolayı Pastoral Senfoni'nin 1969'da yayınlanan versiyonunda bazı sahneleri kesmek zorunda kaldığı bilinmektedir (Mik, 2021:588). Yine de Disney Stüdyosu cinsiyetçilik ve ırkçılık gibi kavramları icat etmemiştir; onun bu tutumları yayınlandığı dönemin Amerika'sına özgü olmakla birlikte tüm güzellikleri ve kusurlarıyla Amerika'nın nerede olduğunu ve ne olmayı istediğine dair bir hatırlatıcı görevi görmektedir (Clague, 2004:105).

Son sahnede şenliği aniden başlayan şiddetli bir fırtına sonlandırmaktadır. Zeus koyu bulutlar arasından çıkmakta ve Vulcan'ın dövmüş olduğu yıldırımları Bacchus'a kasten ve hiddetli bir şekilde yöneltmektedir. Burada Zeus, o dönemde ABD'yi bekleyen gerçek savaşı hatta Fantasia'nın her bölümünde izlerine rastlanabilen savaşı temsil etmektedir (Mik, 2021: 591).



Görsel 5. Fantasia, *Pastoral Symphony*, 1940, Animasyon

## 6. Saatlerin Dansı (Dance of the Hours)

Saatlerin Dansı, orijinalinde Ponchielli'nin La Gioconda Operası içinde yer alan bir baledir. Ponchielli'nin balesi adından da anlaşılabilceği gibi bir gün içinde yaşanan belirli saatleri seyirciye sırasıyla tasvir etmektedir. Filmde günün saatlerini bölümlere ayıran Disney, bu baleyi alışılmadık türden bir gösteriye çevirmiştir. İlk bölümünde sabahın erken saatleri devekuşları, ikinci bölümde gün ortası su aygırları, üçüncü bölümünde akşamüstü filler, dördüncü bölümde gece vakti timsahlar görülmekte ve ardından gece vaktinde bir final yapılmaktadır. Filmde yer alan karakterler bahsedilen türde hayvanlar olduğundan Ponchielli'nin Saatlerin Dansı, hicivli bir komediye dönüşmektedir (Rosenmund, 2015:6). İzleyici burada adeta bir sirk gösterisine konuk olmuş gibidir.

Fantasia'daki Saatlerin Dansı; birtakım uyumsuzluk, belirsizlik ve tutarsızlıklar bütününden meydana gelen bir bale parodisi olarak nitelendirilebilir. Bu bölümde bir filin çıkardığı baloncuk üzerinde durması gibi pek çok absürt ve komik sahne görebilmek mümkündür. Filmde gergedan ve fil gibi kaba ve iri görümlü hayvanlar Disney animatörleri tarafından zarif bir şekilde tasvir edilmeye çalışılmıştır. Disney'in temel düşüncesi, esasında zarif bale dansçılarının üstlendiği rolleri hantal hayvanlara yaptırmaktır (Benzon, 2011: 58). Üstelik hayvanların rollerini sürdürmekte güçlük çektiği de dikkat çekmektedir. Örneğin, deve kuşlarının sabahın erken saatinde uykulu olduğu için dans etmekte zorlandığı ve acıktıkları için üzümün peşine düştüğü görülmektedir. Diğer bir dikkat çekici nokta ise balenin gerçekleştirildiği mekânın belirsizliğidir. Deems Taylor'un ifadesine göre mekân, Venedikli bir soylu olan Dük Alvise'nin sarayındaki salon ve onun önündeki büyük bahçede gerçekleşmektedir. Bölümde gösterilen mekân her ne kadar dışarı gibi görünse de pek çok ipucu aslında burasının içerideki bir sahne olduğunu desteklemektedir. Sahne girişinde teker teker açılan perdeler, devekuşlarının dans ettiği sahnede görülen gökyüzünün sanki bir duvar kâğıdı gibi parça parça durması ve sonlara doğru timsah ile gergedan üzerinde görülen spot ışıkları bu düşünceyi desteklemektedir. Disney böylelikle izleyicisine hayvan dansçıların rollerini yapmakta zorlandığı bir ön plan eylemi sunarken aynı zamanda sahnede olmakla gerçekte olmak arasında bir ayırım da sunmaktadır (Benzon, 2011: 59).



Görsel 6. Fantasia, *Dance of the Hours*, 1940, Animasyon

## 7. Kel Dağda Bir Gece (A Night on Bald Mountain) - Ave Maria

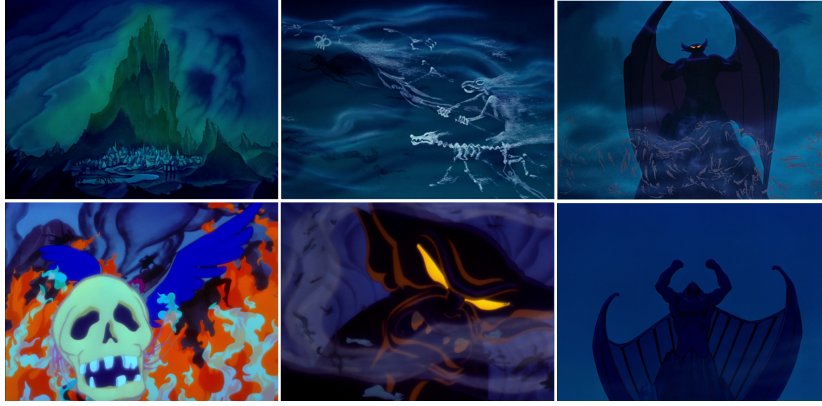
Filmin kapanışı Modest Mussorgsky'nin "Night on Bald Mountain" ve Franz Schubert'in "Ave Maria" adlı iki parçanın birleşiminden oluşmaktadır. Parçalar yapı ve atmosfer bakımından farklı olsa da ikisi arasında pürüzsüz bir geçiş ve ilişki gözlemlenmektedir. Disney bu bölümde seyircisine laik ve kutsal, iyilik ve kötülük gibi zıt temaları bir arada sunmaktadır. Görünüşte birbirine zıt iki anlatı temasını bir araya getiren Disney ve ekibi, seyircinin film üzerinde düşünmesini sağlarken aynı zamanda daha önce sunulan müziği anlama biçimlerini kullanarak çıkarabileceği daha geniş bir anlamlandırma işi yapabilmesi için yer sağlamaktadır (Rosenmund, 2015:17).

Bölümün ilk yarısında Deems Taylor'un ifadesiyle "Bald Mountain" (Kel Dağ), geleneklere göre şeytan ve müritlerinin toplanma alanıdır. Bölüm gerek müziği gerekse ürkütücü tasvirleriyle şüphesiz en korkutucu animasyonlardan biri olarak nitelendirilebilir. Bu yönüyle bölüm Amerikalı izleyiciler için Cadılar Bayramı ile ilişkilendirilebilir; ancak buradaki olaylar Walpurgis Gecesi'nde geçmektedir. Walpurgis Gecesi, "Cadıların Gecesi" olarak da bilinen ayrıca Almanya'da 'Walpurgisnacht' adıyla her sene 30 Nisan'da kutlanan bir pagan festivalidir (Farrant, 2022). Bu özel günün yerel varyantlarına Avrupa ve İskandinav olmak üzere daha pek çok farklı ülkede rastlamak mümkündür.

Gece vakti dağın zirvesinde uyanan Chernobog adlı iblis çeşitli ruhlar, cadılar ve yaratıkları hizmetine çağırılmaktadır. Chernobog "kara tanrı" anlamına gelen ve Slav mitolojisinden esinlenen bir yaratıktır. Bu güçlü ve heybetli karakter, babası Ukraynalı bir süvari olan Disney animatörü, Bill Tytla tarafından canlandırılmıştır. Tytla'nın bu karakter üzerine çalışması, genel olarak kabul edilmiş görüşe göre, şu ana kadar en iyi elle çizilmiş animasyon olarak değerlendirilmektedir (Benzon, 2011: 66). Kendisi aynı zamanda Fantasia'nın diğer bir güçlü karakteri olan Yensid'i de canlandıran isimdir.

Chernobog'un uyanışından itibaren giderek yayılan kasvetli ve karanlık hava, filmin yayınlandığı dönemdeki savaşın gerilimini çağırıştırılmaktadır. Chernobog'un karanlık güçleri tarafından mezarlarından dirilen ruhların tasvirleri, aynı zamanda Silly Symphony serisindeki The Skeleton

Dance'ı de anımsatmaktadır. Ölümünden sonra dirilme gibi dini motiflere rastlanan bölümde, Bahar Ayini'nin aksine dini ilkelerin benimsendiği bir yaklaşım söz konusudur. Dirilen ruhlar ölümden sonra bir yaşam olduğu olasılığını artırırken aynı zamanda insanın varoluşunun yalnızca fiziksel olmadığını da öne sürüyor olabilir (Miller, 2019:273). Tıpkı bir orkestra şefi gibi hareket eden Chernobog'un güçleriyle yönlendirdiği ruhlar, dağa ulaştığında birtakım grotesk türde figürlere bürünerek dans etmeye başlamaktadır.



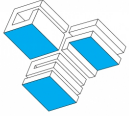
**Görsel 7.** Fantasia, *A Night on Bald Mountain*, 1940, Animasyon

Alevler arasında bir süre daha devam eden şeytani cümbüş arkadan duyulan bir çan sesiyle duraksar ve ruhlar yavaş yavaş dağılır. Filmin ilk gösteriminde seyircilerin bu çan sesini duyduğunda koltuklarından dönerek tiyatronun arka duvarlarına baktığı bilinmektedir (Granata, 2002:74). Bu da Disney'in geliştirmiş olduğu ses sisteminin ne denli inandırıcı olduğunu göstermektedir. Filmde çan sesiyle birlikte Chernobog'un zevkli yüz ifadesi dağılarak yerini ıstırap dolu bir ifadeye bırakır. Onun kanatlarını kapayarak korkuyla sindiği bu sahne şüphesiz Fantasia'nın en etkileyici sahnelerinden birisidir. Buradaki çan sesini aslında bir tür ilahi müdahale olarak yorumlamak mümkündür (Benzon, 2011: 76).

Günün ilk ışıkları belli belirsiz ortaya çıktığında filmin son sekansı başlamaktadır. Ave Maria, burada seyirciye bir umut ışığını yakmaktadır. Bir önceki sekansta hâkim olan kasvetli atmosfer yerini kademeli olarak artan şekilde dingin ve aydınlık bir sahneye bırakmaktadır. Aslında burada seyirciye söz konusu dönemin kasvetli havasına karşın bir umut aşılandığı da söylenebilir.



**Görsel 8.** Fantasia, *Ave Maria*, 1940, Animasyon



Bölümde hareket epey kısıtlı ve görüntüler oldukça minimaldir. Hareket yalnızca elinde bir ışık kaynağını taşıyan rahiplerin geçişinde ve kamera geçişlerinde görülmektedir. Rahiplerin geçtiği sahnede, ellerindeki ışığın suya yansımalarının ustaca tasvir edildiği bunun görüntüye inandırıcılık kazandırdığı görülmektedir. Rahiplerin üzerinden geçtikleri köprünün üç gotik kemerle desteklenmesi köprüye güçlü bir ayinsel rezonans kazandırmaktadır (Benzon, 2011: 79). Kamera geçişinde görülen önlü arkalı ağaçlarda ise etkileyici bir derinlik etkisi gözlemlenmektedir. Belirli bölgelere uygulanan flu alanlar bu derinliği daha da pekiştirmektedir. Walt Disney, elbette animasyonda derinlik izlenimini geliştirmeye çalışan ilk animatör değildi; ancak derinliği iyi şekilde kullanan ve animasyon filmlerinde bunu en üst düzeye çıkaran ilk kişiydi (Lenburg, 2011: 66).

### **Sonuç**

Walt Disney'in görsel ve işitsel açıdan sınırları zorlayan yapıtı olan Fantasia, pek çok yönden önemli bir çizgi filmidir. Çizgi film seyircisine müzikle, görselle ve renklerle eğlenceli bir deneyim yaşatan görsel ve işitsel bir sentezdir. Gerek "Fantasound" olarak adlandırdığı kendine ait müzik teknolojisiyle gerekse Technicolor'un sunduğu renk teknolojisiyle döneminin imkânlarını sonuna kadar kullanmıştır. Bu da onu zamanının ötesinde bir film yapmaktadır. Filme yönelik maddi ve manevi açıdan tüm çabasını ortaya koyan Disney, dönemin koşullarına rağmen etkileyici bir yapıta imza atmıştır. Fantasia döneminde genelde olumsuz eleştirilere maruz kalsa da yaratmış olduğu yeni bir çizgi film formuyla teknik ve estetik yönden benzersiz bir yapıt olarak kabul edilmektedir.

Animasyonu, klasik müziği kitlelere sunmak için bir araç olarak kullanan Disney, sanatını yalnızca ayrıcalıklı bir kesime değil her kesimden ve her yaştan insana duyurmayı başarmıştır. Disney ve ekibinin filmde sergilediği teknik ustalık, Fantasia'nın seyircisine vermek istediği mesajları da inandırıcı kılmıştır. Böylelikle müziği günlük yaşamdan imgelerle eşleştirerek vermek istediği mesajları pekiştirmiştir.

Fantasia, genel bir çerçevede ele alındığında onun bir savaş filmi olduğu çıkarımında bulunmak yanlış olmayacaktır. Çünkü filmin neredeyse tüm bölümlerinde dönemin gergin havasını hissetmek mümkündür. Film iyisiyle kötüsüyle, hem döneminin hem de söz konusu dönemin ABD'sinin sosyal ve kültürel yaşamından izler taşımaktadır. Aynı zamanda evrensel nitelikteki mesajlarıyla her seyircisine dokunabilen Fantasia, ülkesinin sınırlarını da aşmış bir yapıttır.

### **Kaynakça**

Algar, J., Armstrong S., Jr, F. B., Ferguson N., Hand, D., Handley, J., Hee, T., Jackson, W., Luske, H., Roberts, B., Satterfield, P., Sharpsteen, B. *Fantasia* (1940). <https://www.imdb.com/title/tt0032455/>.

Benzon, W. L. (2011). Walt Disney's Fantasia: The Cosmos and the Mind in Two Hours. *Available at SSRN 1966567*.

Brode, D. (2004). *From Walt to Woodstock: How Disney Created the Counterculture*. University of Texas Press.

Cai, D., Goto, S., Shinohara, T., Nagata, N., Kurumisawa, J., & Fukumoto, A. (2010). Synesthetic Color Scheme in Fantasia. In *ACM SIGGRAPH 2010 Talks* (pp. 1-1).





Clague, M. (2004). Playing in' Toon: Walt Disney's "Fantasia" (1940) and the Imagineering of Classical Music. *American Music*, 22(1), 91-109.

Granata, C. L. (2002). Disney, Stokowski, and the Genius of Fantasia. *The Cartoon Music Book*, 336.

Guevara, S. (2016). An Analysis of Disney's Fantasia Opening Sequence. (Master's Thesis, University of Barcelona) Retrieved from: [https://www.academia.edu/30029734/AN\\_ANALYSIS\\_OF\\_DISNEYS\\_FANTASIA\\_OPENING\\_SEQUENCE](https://www.academia.edu/30029734/AN_ANALYSIS_OF_DISNEYS_FANTASIA_OPENING_SEQUENCE).

Heller, S. ve Vienne, V. (2016). *Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir*. (B. Bayrak, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.

Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics*. Focal Press.

Lenburg, J. (2011). *Walt Disney (Legends of Animation): The Mouse That Roared*. New York: Chelsea House.

Mik, A. (2021). Et in (Disney) Arcadia Ego: in Search of Hope in the 1940 Fantasia. Katarzyna Marciniak (Ed.), *Our Mythical Hope: The Ancient Myths as Medicine for the Hardships of Life in Children's and Young Adults' Culture içinde* (s.577-592). Poland: University of Warsaw Press.

Miller, J. (2019). Colonizing the Geography of the Imagination: Media, Mind, and the Magic Kingdom. Richard B Davis, William Irwin. (Ed.), *Disney and Philosophy: Truth, Trust, and a Little Bit of Pixie Dust*. (s. 271-281). John Wiley & Sons.

Rosenmund, W. D. (2015). *Evolving Fantasia: Listening for Fun and Education in Walt Disney's Dynamic Commodity* (Doctoral Dissertation, University of Pittsburgh).

Sammond, N. (2005). *Babes in Tomorrowland: Walt Disney and the Making of the American Child, 1930–1960*. Duke University Press.

Schuchardt, R. M. (2019). Colonizing the Geography of the Imagination: Media, Mind, and the Magic Kingdom. Richard B Davis, William Irwin. (Ed.), *Disney and Philosophy: Truth, Trust, and a Little Bit of Pixie Dust*. (s. 259-270). John Wiley & Sons.

### İnternet Kaynakları

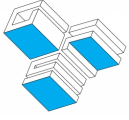
Williamson, C. (2020). On Biology and Natural History in "Fantasia" (1940) Retrieved from: <https://blog.animationstudies.org/?p=3956> (Erişim Tarihi: 19.11.2022),

Farrant, T. (2022). Walpurgis Night: the pagan festival of bonfires, witches and Celtic folk music. <https://www.euronews.com/culture/2022/05/02/walpurgis-night-the-pagan-festival-of-bonfireswitchesandcelticfolkmusic#:~:text=Walpurgis%20Night%2C%20also%20known%20as,mark%20the%20arrival%20of%20spring> (Erişim Tarihi: 05.01.2023).

### Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Fantasia, Toccata and Fugue in D Minor, 1940, Animasyon.

[https://www.intanibase.com/iad\\_entries/screenshots.aspx?shortID=37791](https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots.aspx?shortID=37791), Erişim tarihi: 05.01.2023,



Görsel 2. Fantasia, The Nutcracker Suite, 1940, Animasyon.

[https://www.intanibase.com/iad\\_entries/screenshots.aspx?shortID=37792](https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots.aspx?shortID=37792), Erişim tarihi:  
06.01.2023,

Görsel 3. Fantasia, The Sorcerer's Apprentice, 1940, Animasyon.

[https://www.intanibase.com/iad\\_entries/screenshots.aspx?shortID=37793](https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots.aspx?shortID=37793), Erişim tarihi:  
06.01.2023,

Görsel 4. Fantasia, Rite of Spring, 1940, Animasyon.

[https://www.intanibase.com/iad\\_entries/screenshots.aspx?shortID=37794](https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots.aspx?shortID=37794), Erişim tarihi:  
06.01.2023,

Görsel 5. Fantasia, Pastoral Symphony, 1940, Animasyon.

[https://www.intanibase.com/iad\\_entries/screenshots.aspx?shortID=37795](https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots.aspx?shortID=37795), Erişim tarihi:  
06.01.2023,

Görsel 6. Fantasia, Dance of the Hours, 1940, Animasyon.

[https://www.intanibase.com/iad\\_entries/screenshots.aspx?shortID=37796](https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots.aspx?shortID=37796), Erişim tarihi:  
06.01.2023,

Görsel 7. Fantasia, A Night on Bald Mountain, 1940, Animasyon.

[https://www.intanibase.com/iad\\_entries/screenshots.aspx?shortID=37797](https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots.aspx?shortID=37797), Erişim tarihi:  
06.01.2023,

Görsel 8. Fantasia, Ave Maria, 1940, Animasyon.

[https://www.intanibase.com/iad\\_entries/screenshots.aspx?shortID=37797](https://www.intanibase.com/iad_entries/screenshots.aspx?shortID=37797), Erişim tarihi:  
06.01.2023.