

Dokuz Eylül Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Sanat ve Tasarım Dergisi

Dokuz Eylül University
Graduate School of Fine Arts
Journal of Art and Design

Güz Fall
Kasım November 2024
Sayı Issue 1

ArtDE*

#01

GÜZ FALL 2024
Sayı Issue 1

ArtDE*

Dokuz Eylül Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Sanat ve Tasarım Dergisi

Dokuz Eylül University
Graduate School of Fine Arts
Journal of Art and Design

E-ISSN 3062-0864

TÜBİTAK - ULAKBİM
Dergipark Açık Dergi Sistemleri
JournalPark Open Journal Systems



Dokuz Eylül Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınıdır
Publication of Dokuz Eylül University
Graduate School of Fine Arts

ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi

ArtDE Journal of Art and Design

E-ISSN 3062-0864

YAYIN NO: 09.1200.0000.000/BY.024.066.1276

GÜZ 2024 – Sayı 1

FALL 2024 – Issue 1

İMTİYAZ SAHİBİ OWNER

DEÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü Adına

On Behalf of DEU Graduate School of Fine Arts

Prof. Arzu Atıl (Enstitü Müdürü Director of The Institute)

SORUMLU MÜDÜR MANAGING EDITOR

Prof. Filiz Adıgüzel

GRAFİK TASARIM GRAPHIC DESIGN

Öğr. Gör. Emre Duygu

YÖNETİM MERKEZİ MANAGEMENT CENTRE

ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tınaztepe Yerleşkesi, 35395 Buca/İzmir

Telefon: +90(232) 3016802

Faks: +90(232) 3016803

ONLINE YAYINLANMA TARİHİ

ONLINE DATE OF PUBLICATION

30 Kasım 2024 | 30th November 2024

YAYIN TÜRÜ TYPE OF PUBLICATION

6 aylık, ulusal, süreli BIANUALLY, NATIONAL, PERIODICAL

TR www.dergipark.org.tr/tr/pub/artde

EN www.dergipark.org.tr/en/pub/artde

Baş Editör Editor-in Chief

Prof. Filiz Adıgüzel

Baş Editör Yardımcısı Associate Editor-in Chief

Prof. Neslihan Yaşar

Yazım Editörleri Copy Editors

Arş. Gör. Halil İbrahim Yıldırım

Arş. Gör. Dorukhan Fırat Aktürk

Grafik Uygulama Page Layout

Arş. Gör. Dorukhan Fırat Aktürk

YAYIN KURULU EDITORIAL BOARD

Prof. Dr. Feyzi Korur, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Leyla Ögüt, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Fuat Akdenizli, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Özlenen Erdem İşmal, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Savaş Arslan, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Cihan Işıkhan, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Ebru Güner Canbey, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Sevgi Avcı, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Simber Rana Atay, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Halil Yoleri, Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Dr. Özlem Belkıs, Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Esra Kavcı, Dokuz Eylül Üniversitesi

DANIŞMA KURULU ADVISORY BOARD

Prof. Dr. Serkan İlden, Kastamonu Üniversitesi

Prof. Dr. Yüksel Şahin, Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Duygu Akar Tanrıver, Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Gül Güney Zincir, Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Dr. Aslıhan Erkmen Birkandan,

İstanbul Teknik Üniversitesi

Doç. Dr. Domenico Miriello, Università Della Calabria

Doç. Dr. Müşerref Öztürk Çetindoğan,

Süleyman Demirel Üniversitesi

Doç. Dr. Ferdi Çetin, İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Doç. Dr. Arzu Vuruşkan, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Doç. Ezgi Yalçınkaya, Uşak Üniversitesi

Doç. Zafer Güngen, Uşak Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Murat Cura,

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Editörden

Değerli Okurlar,

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün yayını *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*'nin ilk sayısını sunmaktan mutluluk duyuyoruz. Heyecan ve yüksek motivasyonla başvurularını ve kuruluşunu gerçekleştirdiğimiz dergimizin ilk sayısının, Türkiye'nin en köklü sanat eğitimi kurumlarının başında gelen Güzel Sanatlar Fakültemizin kuruluşunun 50. yılına rastlaması da bizler için ayrıca gurur verici.

Sanat ve tasarım alanına yenilikçi ve alternatif bakış açıları kazandıracak makalelerin yer bulmasını umduğumuz bu hakemli ve süreli yayınımla öncelikli hedefimiz akademik yazına katkı sağlamak. İkincil ve bir o kadar önemli diğer hedefimiz ise, lisansüstü çalışmaları akademik bir platformda görünür hale getirmek ve böylelikle alana ilişkin güncel çalışmalara öncelikli olarak yer verebilmek.

Sanat ve tasarım olgusunun toplumların yaşamında giderek daha öncelikli bir yer ediniyor olması, bugün sanat ve tasarımı temel alan akademik üretim biçimlerine de eşit derecede bir ivmeyle yansıyor. Sanat ve tasarım ürünleri ile bu ürünlerle ilişkili kültürel bağları, tarihi, teknolojiyi, siyaseti vb. unsurları konu alan yazı ve yorumlar, estetik/felsefi bakış açılarıyla, her zaman için okuyucuyu dünyayı eleştirel bir bilinçle görmeye yönlendiriyor. Bu bağlamda, *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*'nin ilk sayısı, sanat ve tasarımın farklı disiplinlerinden gelen, okuyucuyu bilgilendirdiği kadar tarihsel süreçleri, görsel algıyı ve yaratma davranışını düşünmeye iten makalelerden oluştu.

ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi, yenilikçiliği ve disiplinlerarasılığı destekleyen yapısıyla yayın hedefleri doğrultusunda ilerleyecektir. Kısıtlı bir zamanda, gönüllüğü de aşan özverili bir çalışmayla ArtDE'yi yayın hayatının ilk aşamasına hazırlayan ekibimize kalpten teşekkür ediyorum. Keyifli okumalar dilerim.

Saygıyla,

Prof. Filiz Adıgüzel

Baş Editör / Editor-in Chief

İçindekiler

Ömer Kahraman	Postmodernizmin Işığında Nazif Topçuoğlu Fotoğraflarında Öykünme İzleri Traces of Emulation in Nazif Topçuoğlu's Photographs in The Light of Postmodernism	7
Büşra Beyazitoğlu Selda Kozbekçi Ayranpınar Nesrin Önlü	21. Yüzyıl Avrupa Kadın Giyiminde Oryantalist Bir Yaklaşım: Turquerie An Orientalist Approach in 21st Century European Women's Clothing: Turquerie	19
Hatice Öktem Kılıçaslan Dilanur Yıldırım	Bir Bellek Ortamı Olarak <i>Wunderkammer</i> ve 'Zaman Adaları' Sergisi <i>Wunderkammer</i> as Site of Memory and 'Islands of Time' Exhibition	33
Fidel Aktepe Pınar Çalışkan Güneş	Rus Porselenlerinin 18.-20. Yüzyıl Sanat Akımlarına Etkisi The Influence of Russian Porcelains on 18th-20th Century Art Movements	47
Nesrin Önlü Neslihan Karadağ	Anadolu Türk Kültüründe Şahmeran Efsanesi: Şahmeran'ın Tekstil Ürünlerinde Motif Olarak Kullanımı Sahmeran Legend in Anatolian Turkish Culture: Sahmeran's Use as a Motif in Textile Products	62
Mehmet Sait Özer	Aleksandr Rodçenko'nun Afişlerinde Fotomontaj; Sinema ve Fotoğrafın Etkileri Photomontage in the Posters of Alexander Rodchenko; the Influence of Cinema and Photography	79
Şafak Ersözülü	Gerçeğin Tiyatrosu Bağlamında Birleşik Krallık'ta Bir Uygulama: Black Rabbit An Application in the United Kingdom in the Context of Theater of the Real: Black Rabbit	90

Postmodernizmin Işığında Nazif Topçuoğlu Fotoğraflarında Öykünme İzleri

Traces of Emulation in Nazif Topçuoğlu's Photographs in The Light of Postmodernism

Ömer Kahraman

Doktora Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Enstitüsü, Fotoğraf Anasanat Dalı,
e-posta: kahraman.omer@ogr.deu.edu.tr,
ORCID: 0009-0000-8010-5803

Kahraman, Ö. (2024). Postmodernizmin Işığında Nazif Topçuoğlu
Fotoğraflarında Öykünme İzleri. *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1, (s.7-18).

*Bu makale, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar
Enstitüsü'nde Işık Sezer'in yürüttüğü FTG 6104
kodlu Postmodernizm ve Türk Fotoğrafı dersi
kapsamında üretilmiştir.

Özet

Modernizmin kurallarına ve uygulamalarına tepki olarak ortaya çıkan postmodernizm, 20. yüzyılın ortalarından itibaren etkili olmaya başlayan bir akımdır. Modernizmde kendisine yer bulamayan bazı unsurlar postmodernist dönemde geniş bir kullanım alanı elde etmiştir. Kuralsızlığın kural olduğu bu dönemde sanatçılar, çoğulculuk, eklectisizm, parçalanma, ironi, tesadüfçilik, başkaldırı, anarşi ve belirsizlik gibi unsurları ön plana çıkarmışlardır. Postmodernist dönemde fotoğraf sanatı, gerçeklik ve nesnellik ilkelerini bir kenara bırakarak özerk ve bağımsız bir olgu olarak değerlendirilmeye başlamıştır. Öykünme, pastiş, alıntılama ve kendine mal etme gibi yöntemler, postmodern fotoğraf anlayışının en önemli unsurlarından olmuştur. Barbara Kruger, Cindy Sherman, Sherrie Levine, Yasumasa Morimura gibi sanatçılar bu anlayışla hareket eden öncü isimler olmuştur. Nazif Topçuoğlu ise Türkiye'de postmodern dönemin fotoğraf alanındaki en önemli uygulayıcılarından biri olmuştur. Topçuoğlu'nun eserlerinde Marcel Proust, Thomas Mann, Vladimir Nabokov, Lewis Carroll gibi yazarlar ile Caravaggio, Balthus ve Rembrandt gibi ikonik ressamların etkileri görülmektedir. Topçuoğlu, geleneksel resim sanatının ışık-gölge özellikleri ve temalarına öykünerek mükemmel bir teknik ve estetik yaklaşım ile yansıtmıştır. Bu makale, içeriği bakımından betimsel modele dayanan ve doküman incelemesini (literatür taraması) benimseyen nitel bir araştırmadır. Bu çalışmada Nazif Topçuoğlu'nun yukarıda bahsi geçen sanatçılardan öykünerek oluşturduğu fotoğraf çalışmaları ve sanatçının üretim pratiğinin analiz edilmesi amaçlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Postmodernizm, fotoğraf sanatı, Nazif Topçuoğlu, öykünme.

Abstract

Postmodernism, which emerged as a reaction to the rules and practices of modernism, is a movement that began to be influential in the mid-20th century. Some elements that could not find a place for themselves in modernism gained a wide area of use in the postmodernist period. In this period when irregularity was the rule, artists brought elements such as pluralism, eclecticism, fragmentation, irony, coincidence, rebellion, anarchy and uncertainty to the forefront. In the postmodernist period, the art of photography began to be evaluated as an autonomous and independent phenomenon, leaving aside the principles of reality and objectivity. Methods such as imitation, pastiche, quotation and appropriation have been the most important elements of the postmodern understanding of photography. Artists such as Barbara Kruger, Cindy Sherman, Sherrie Levine and Yasumasa Morimura have been pioneers who acted with this understanding. Nazif Topçuoğlu has become one of the most important practitioners of the postmodern period in the field of photography in Turkey. In Topçuoğlu's works, the influences of writers such as Marcel Proust, Thomas Mann, Vladimir Nabokov, Lewis Carroll and iconic painters such as Caravaggio, Balthus and Rembrandt can be seen. Topçuoğlu has imitated the light-shadow features and themes of traditional painting and reflected them with a perfect technical and aesthetic approach. This article is a qualitative research based on the descriptive model in terms of its content and adopting document review (literature review). The aim of this study is to analyze the photographic works created by Nazif Topçuoğlu by imitating the artists mentioned above and the artist's production practice.

Keywords: Postmodernism, the art of photography, Nazif Topçuoğlu, emulation.

1. Giriş

Modernizm, Rönesans ve Reform hareketlerinin sonucunda doğan Aydınlanma Çağı ile birlikte 18.yüzyılda Avrupa’da ortaya çıkmış bir kavramdır. Bu dönemden itibaren sanat, edebiyat, mimari, müzik ve düşünce alanındaki köklü değişimleri kapsayan modernizm akımı, 20.yüzyılın ortalarına kadar varlığını sürdürmüştür. Bu süreçte birçok teknik ve teknolojik atılım gerçekleşmiştir. Bu teknik gelişmelerden biri olan fotoğraf, 1839’da Fransız Bilimler Akademisi’ne ilk kez sunulduğu andan itibaren gerçekliği olduğu gibi yansıtan bir araç olarak, modernist yaklaşımı da etkilemiştir. Modernist sanat anlayışında fotoğraf, gerçeğin temsilcisi ve belgeleyen bir işleve sahip olmasının yanı sıra deneyselliği ile teknik ve estetik sınırlarını zorlayarak yeni görsel ifade biçimlerinin ve estetik algıların oluşumunu sağlamıştır. Avangard sanat akımları kapsamında disiplinlerarası kurulan etkileşimlerin öncüsü ve ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.

Postmodern dönemde ise fotoğraf, gerçekliği sorgulayan ve modernist sanat anlayışındaki gerçekliğin temsiline eleştirel bir boyut kazandıran bir araç haline gelmiştir. Bu dönemde sanatçılar, çoğulculuk, eklektisizm, rastlantısallık, başkaldırı, anarşi, ironi ve belirsizlik gibi öğeleri eserlerinde özellikle öykünme, pastiş, alıntılama, taklit ve kendine mal etme gibi yöntemlerle birlikte kullanmıştır. Barbara Kruger, Cindy Sherman, Sherrie Levine, Yasumasa Morimura, Gerard Rancinan ve Richard Prince gibi sanatçılar postmodern anlayışla fotoğraf üreten sanatçılar olmuştur. Postmodern fotoğraf anlayışının Türkiye’deki önemli uygulayıcılarından biri Nazif Topçuoğlu olmuştur. Topçuoğlu, eserlerinde sanat tarihi, edebiyat, tarih, din ve mitolojiden alınan referanslarla güçlü bir öykünme yaklaşımı benimsemiştir.

Bu çalışmanın kavramsal çerçevesi Modernizm’den Postmodernizm’e, Fotoğraf Sanatı ve Postmodernizm başlıklarında değerlendirilecek; ardından Nazif Topçuoğlu’nun fotoğrafları öykünme bağlamında incelenecektir. Sanatçının çalışmalarındaki tarihsel ve kültürel referanslar tespit edilerek, bu öğelerin postmodern sanat anlayışıyla nasıl bir bağ kurduğu karşılaştırmalı bir yaklaşımla ele alınacaktır.

2. Modernizm’den Postmodernizm’e

Sözlükte (TDK, 2024) çağa uygun ve çağdaş olarak tanımlanan Modern kelimesi ilk olarak Hristiyanlığı, Roma ve Pagan kültüründen ayırmak için V. yüzyılda kullanılmasına rağmen, bugünkü anlamını kazanması Aydınlanma dönemi birlikte olmuştur (Şimşek, 2017, s. 163). Rönesans’tan itibaren Batı’nın yaşadığı dönüşüm sonucunda ortaya çıkan Aydınlanma Çağı ile Modernizm, tıpkı kelimenin kökenlerindeki kullanımı gibi geleneksel biçim ve yöntemlere karşı çıkarak yeniliği ve deneysel yaklaşımları ön plana çıkarmıştır. Tanrı’nın ve geleneğin yerine aklın ve bilimin rehberliği savunan Modernizm, pozitivist ve rasyonalist düşünce ile, doğrusal gelişmeye ve mutlak doğrulara inançla, bilgi ve üretimin standartlaşmasıyla tanımlanmaktadır (Harvey, 1997, s.21). Görüldüğü gibi Modernizm, zamansal bir terim olarak öncelik ve sonralık ilişkisi üzerine kuruludur. Modernizm’in temel öğeleri ise; dinin ötelenmesi, icat ve keşifler çağı, gelenek karşıtlığı, teknolojik üretim, aklın ve bilimin rehberliğidir (Kınlı, 2011, s.15-18).

Postmodernizm ise, doğası gereği net ve sınırlı bir tanımı reddeder. Ancak bununla birlikte bir çerçeve çizmek gerekirse Postmodernizm, 1950’lerin ortalarından itibaren etkisini hissettirmeye başlayan ve modernizmin bazı temel varsayımlarına meydan okuyan felsefi bir akımdır. Sanat, mimari, edebiyat ve felsefe gibi alanlarda etkisini gösteren Postmodernizm, 1979’da Lyotard tarafından yazılan Postmodern Durum isimli kitap ile birlikte kavramsallaştırılmıştır. Ona göre “postmodern sayılan tutum, üst-anlatılara karşı inançsızlıktır” (Lyotard, 2014, s.8). Doğal olarak modern sonrası ve ötesi olarak ifade edilen postmodernizm, mutlak doğruların, evrensel teorilerin ve büyük anlatıların sorgulanmasını kapsayan bir tutum sergilemektedir.

Parçalanma, belirlenemezlik ve bütün evrensel (ya da sevilen deyimle) “bütüncül” (totalizing) söylemlere karşı derin bir güvensizlik, postmodernist düşüncenin temel özellikleridir. Felsefede pragmatizmin yeniden keşfi (örneğin Rorty 1979), Kuhn’un (1972) ve Feyerabend’in (1975) bilim felsefesi alanında yarattıkları bakış değişikliği, Foucault’nun tarihte süreksizlik ve farklılık konularındaki vurgusu ve “basit ya da karmaşık nedensellik yerine biçim çeşitliliği gösteren korrelasyonlar”ı öne çıkarması, matematik alanında belirlenemezliği vurgulayan yeni gelişmeler (katastrof ve kaos teorileri, fraktal geometri), etik, politika ve antropoloji alanlarında

“öteki” kavramının geçerliliği ve saygıdeğerliği konusunda yeniden doğan duyarlılık, bütün bunlar “haleti ruhiye”de yaygın ve derin bir değişime işaret eder. Bütün bu örneklerin ortak yanı, “üstanlatılar”ın (yani evrensel iddiaları olduğu düşünülen geniş ölçekli teorik yorumların) reddedilmesidir. (Harvey, 1997, s. 21)

Postmodernizm teriminin kavramsallaştırılmasında Jean-François Lyotard’ın yanı sıra Jacques Derrida, Michel Foucault ve Jean Baudrillard gibi isimler de etkili olmuştur. Bu düşünürler yapıbozum, simülasyon ve hipergerçeklik gibi kavramlar üzerinden postmodernizmin ve teknolojiye bağlı olarak değişen toplumsal yapının güç/kuvvet ilişkilerinin sanata etkilerini de tartışmışlardır.

Modernizm ve Postmodernizm arasındaki kavramsal farklılıklar ise Ihab Hassan’ın hazırladığı tablo (Tablo 1) ile ortaya konulmuştur (Hassan, 1985, s. 123-124).

Tablo 1

Modernizm ve Postmodernizm Karşılaştırması, Ihab Hassan (1985, s.123-124).

Modernizm	Postmodernizm
Form (birleştirici, kapalı)	Antiform (ayırıcı, açık)
Amaç	Oyun
Tasarım	Rastlantı
Hiyerarşi	Anarşi
Hakimiyet / Logos	Tükenme / Sessizlik
Mesafe	Katılım
Yaratma / Bütünselleştirme / Sentez	Yaratmayı imha / Yapıbozum / Antitez
Merkezlenme	Dağılma
Kök / Derinlik	Rizom / Yüzey
Yorum / Okuma	Yoruma karşı / Yanlış okuma
Gösterilen	Gösteren
Belirlenmişlik	Belirsizlik
Aşkınlık	İçkinlik

Modernizmin kurallarına ve uygulamalarına karşıt olarak ortaya çıkan postmodernizm, 1980’lerden itibaren özellikle sanat alanında ortaya çıkan yeni uygulamaları da dönemselleştirmeye ilişkin bir kavram olmuştur (Özel, 2006, s. 159).

Postmodernizm, modernizmde yer bulamayan unsurları sergilemekte ve modernin ön plana çıkardıklarını reddetmektedir. Modernizmde sergilenemeyenleri sunabilmenin yolu, bilimsel bilginin ve estetik normların hakimiyetini hikâye özgürlüğüne devretmekle mümkündür. Sanatçı, kurallara bağlı kalmaksızın çalışmakta ve gösterilemeyenlere odaklanmaktadır. Gerçekliği sağlamaktan çok, daha önce gösterilmeyeni ön plana çıkarmaktadır. Bu yüzden, postmodernizm içeriğe değil, görüntüye vurgu yapmaktadır. Adair (1994)’e göre, “postmodernizm, sosyal, kültürel, ekonomik ve ideolojik tarih içinde, modernizmin dürüst prensiplerinin ve mücadele alanlarının artık işlevsel olmadığı, ancak yerine tam anlamıyla yeni bir değerler sistemi konulmadığı bir geçiş sürecinin doruğudur”. Postmodernizm, Tanyeli (1997)’ye göre ise “Modernizm’in yasakladıklarının yasallaştırılması eylemi” olarak tanımlanmaktadır. Öte yandan postmodernizmde çoğulculuk, eklektisizm, tesadüfîlik, başkaldırı, anarşi, belirlenmemişlik, metinlerarasılık, ironi, içkinlik, metonimi, yapıbozum gibi unsurlar ön plana çıkmaktadır (Hassan, 1985, s. 123). Her türlü ayrıma ve sınıflandırmaya karşı çıkan postmodernizmde, duygu, sezgi, özerklik, yaratıcılık, hayal gücü ve fantezi önemli bir yer tutmaktadır (Özel, 2006, s. 159).

Adair (1994)’in dediği gibi postmodern bir sanatçı geçmiş tarzları tekrar ele alarak, bütün sınırları yok etmeyi amaçlamaktadır. Postmodernist anlayış, modernin kurallarını ve estetik değerlerini yıkmaya çalışıp, süregelen tutum ve kalıpları görmezden gelmektedir. Onlar için bilimsellik ikinci plana atılmakta ve kuralsızlık kural olmaktadır. Modernizmde eserlere nesnel bir yaklaşım hâkim iken postmodernizm de ise tamamen öznellik ön plandadır (Susup, 2016, s. 61).

3. Fotoğraf Sanatı ve Postmodernizm

Modernizmin kurallarını geride bırakan postmodernizmde kuralsızlık hâkim olurken, herkesin kabul ettiği doğrular yerine bireysel anlatılar önemli hale gelmiştir. Fotoğraf, ortaya çıktığı ilk dönemlerde modern bir anlatının parçası olmuş, gerçeği olduğu gibi yansıtan bir belge işlevi görmüştür. Oysa

postmodernizmde fotoğraf, gerçeğin bir parçası olmak yerine onu tekrar ele alan ve gerçekliği yeniden üreten bir işlev kazanmıştır (Susup, 2016, s. 60). Köhler (1995)'e göre Postmodern fotoğrafta sanatçı, *gerçeklik* ve *nesnellik* ilkelerine karşı durarak, eserini *özzerk* ve *bağımsız* bir eser olarak üretmektedir. Bunu yaparken başkasının yaratılarına öykünebilmektedir. O, görsel ifade biçimini ya da estetik yorumu çikış noktası olarak kullanabilmektedir.

Postmodern fotoğraf üretiminde kendine mal etme ve öykünme gibi yöntemler önemli bir yer tutar. Cindy Sherman, Sherrie Levine, Barbara Kruger, Richard Prince, Gerard Rancinan ve Yasumasa Morimura gibi sanatçılar bu anlayışla hareket eden öncü karakterlerdir.

Otoportreleriyle bu döneme damga vuran isimlerden biri olan Cindy Sherman, o güne kadar var olan kuralları ve estetik değerleri yok sayarak kavramsallığı ön plana çıkaran bir sanatçı olmuştur. Sherman, filmleri referans alarak kılıktan kılığa girdiği oto-portrelerinde, iktidar tarafından sinema sanatı kullanılarak topluma sunulan kadın kimliklerini ve kültürel stereotipleri feminist bir bakış açısıyla yeniden üretirken, sorgulamıştır (Susup, 2016, s. 62).

Metin ve görüntülerin bir araya getirilmesiyle eserler üreten Barbara Kruger ise, feminizm, tüketim kültürü ve güç/erk ilişkileri gibi kavramlar kapsamında, medya tarafından oluşturulan-sunulan normları sorgulamıştır. Kapitalizmi yoğun bir şekilde eleştiren sanatçının bazı eserlerindeki *Yeterince Eğlendik mi?*, *Alışveriş Yapıyorum*, *O Halde Varım* gibi yazılar dikkat çekmektedir. Aslında o, tüketim kültürünün iki yüzünü eleştirmektedir (Şahin, 2013, s. 259-260).

Postmodern anlayışla fotoğraf üreten bir başka sanatçı ise Sherrie Levine'dir. Onun kullandığı yöntem ise kendine mal etmedir. O, fotoğraf tarihine mal olmuş, kült fotoğrafların fotoğraflarını çekerek postmodern bir anlayışla fotoğraflar üretmiştir. Sanat yapıtının özgünlüğünü sorgulayan sanatçıya göre orijinallik, dünyayı yalnızca kopyalamaktır (Şahin, 2013, s. 260).

Bu dönemde fotoğraf üreten bir diğer isim de Yasumasa Morimura'dır. Morimura da Sherman gibi sinema sanatçılarının kimliklerinden sanat tarihinin ikonik karakterlerini yeniden canlandırdığı otoportreler çekmiştir. Ancak onun farkı bu otoportrelerde Japon kültürü ve ritüellerinin kullanılmasıdır. Morimura'nın çalışmalarında kültürlerarası kimlik, cinsiyet rolleri ve sanat tarihinin yeniden yorumlanması ön plana çıkmaktadır. Popüler kültür imgelerine ve sanat eserlerine kendisini yerleştirerek yeniden yaratma sürecini gerçekleştirmektedir. Kimlik, taklit ve özgünlük kavramları üzerine yoğun bir tartışma sunan Morimura, Batılı resim ve fotoğrafları kullanarak farklı cinsiyetlere ve toplumsal rollerle yaptığı yeniden üretim canlandırmalarında kimliğin esnekliğine vurgu yapmaktadır. Böylece kimliğin sorgulanmasına imkân tanımaktadır (Susup, 2016, s. 63).

Postmodernist sanatçılar, kendilerinden önce üretilmiş olan fotoğrafları ve resimleri yeniden kurgulayarak tekrar sunmuşlardır. Estetik anlayışı ve teknik kurallar dikkate alınmadan disiplinler arası bir yaklaşım sergileyerek yeniden üretimler gerçekleştirilmiştir.

İkinci Dünya Savaşı yıllarından sonra toplumsal ve bilimsel ilerlemedeki hızlı ivmelenmenin de etkisiyle postmodern süreçte sanatçılar da büyük değişimler göstermişlerdir. Bu dönemde sanatçılar geçmiş ve gelecek kavramlarını bir arada ele almaya başlarken, eskiden üretilmiş sanat eserlerini taklit ediyorlar gibi görünseler de onlara yeni anlamlar kazandırmışlardır. Bunu yaparken kavramsallaştırmayı da sıklıkla kullanan sanatçılar özellikle kimlik ve toplum sorunları, kadına olan bakış açısı, cinsellik gibi konulara eleştirel bir şekilde yaklaşmışlardır. Modern toplumun geri plana ittiği veya tabu olarak gördüğü konular postmodernizm ile gündeme gelmiştir. Mutlak doğrulara ve evrensel gerçekliklere eleştirel bir yaklaşım sergileyerek estetik kuralları hiçe saymışlardır. Onlar ele aldıkları konuyu farklı görsel malzemeler ve objelerle yeniden bir araya getirerek, öykünerek tekrar kurgulamışlardır. Böylelikle modernizmin savunduğu sanat eserinin biricikliği ve sanatçının değerli görülmesi gibi kavramları da eleştirmişlerdir (Susup, 2016, s. 64).

4. Nazif Topçuoğlu Vizyonu ve Resim Sanatına Öykünme

1953 doğumlu Nazif Topçuoğlu, 1981'de Chicago Tasarım Enstitüsü'nden yüksek lisans derecesiyle mezun olmuştur. Yurtdışı eğitimini tamamladıktan sonra Türkiye'ye dönen sanatçı, kurgusal fotoğraflar üretmeye başlamıştır. Fotoğraf tarihi ve eleştirisi üzerine üç kitabı (İyi Fotoğraf Nasıl Oluyor Yani 1993, Fotoğraf Gösterir Ama...2005, Fotoğraf Ölmedi Ama Tuhaf Kokuyor 2010) bulunan sanatçının eserleri, Art Dubai, Paris Photo, ARCO, Scope Basel gibi sanat fuarlarında ve Venedik Bienali'nden Viennafair'e kadar pek çok yerde sergilenmiştir. Kendisini "çalışmalarımın temelinde zaman, hafıza ve kayıpla ilgili sürekli bir meşguliyet var. İnsanların ve şeylerin geçiciliği beni endişelendiriyor ve mükemmel olmayan ve belirsiz imgeleri yeniden inşa etmeye çalışıyorum..."(Çopuroğlu, 2010, s. 26) şeklinde ifade

etmektedir. Ayrıca kendisinin bir fotoğrafçı olmadığını belirten Topçuoğlu, fotoğrafı *resim yapmak* için kullandığını ve kendisini *fotoğrafi kullanan bir sanatçı* olarak tanımladığını söylemektedir.

Ben resim yapmak istiyordum aslında, fotoğraf kullanarak resim yapmak. Ama bu fotoğrafla ilgili teknolojiler geliştikçe artık fotoğrafçılığım denince başka bir şey anlaşılıyor. Eskiden fotoğrafçıydım derdim ama o zamanlar gerçekten fotoğraf fotoğrafçıydım. Ben fotoğraf çekmiyorum, yapıyorum. Fotoğraf tekniğinin getirdiği birtakım imkanlar var sonuç olarak. Fotoğraf çekiyordum dediğinde de bazen yaptığın işi basitleştiriyor. (Hatipoğlu, 2010)

Nazif Topçuoğlu eserlerinde Marcel Proust, Thomas Mann, Vladimir Nabokov ve Lewis Carroll gibi yazarlar ile Caravaggio ve Rembrandt gibi ressamardan esinlenerek nostaljik bir duyguyla üretimlerini gerçekleştirmiştir. Topçuoğlu, geleneksel resim sanatının ışık ve etkilerini fotoğraflarına olağanüstü bir teknik yeterlilikle yansıtmıştır. Onun fotoğraflarında hikayeler ve öykünmeler ön plandadır. Farklı nesnelere kurguladığı teatral ortamı bazen doğaçlama bazen de belli bir senaryo dahilinde izleyiciye aktarmıştır (Susup, 2016, s. 77). Eyemazing (2008) dergisine verdiği röportajında eserlerinin üretimine ilişkin şunları söylemiştir:

Fotoğraflarım için eskizler yapıyorum. Çoğu fotoğrafın içine modelleri yerleştirmeden önce dikkatlice tasarlıyorum. Fotoğrafın iyi yanı, bir kızın beklenmedik hareketi gibi kazalara ve belli bir dereceye kadar olağanlığa izin vermesidir. ...Daha sonra çektiğim bütün parçaları Photoshop'ta bir araya getiriyorum. Nasıl birleştirildiğinin önemi olmayan son kare ortaya çıkıyor. Gerçeği tasvir etmeye ya da çekmeye çalışmıyorum. Fotoğrafların hepsi yapay.

Fotoğraflarında genç kızları model olarak kullanan sanatçı, genç kızların bağımsız, özgür, kararlı, erkeklere ihtiyaç duymayan, cesur ve bilgili taraflarını vurgulayarak onların nasıl olmasını istediğine dair bir idealleştirme içerisindedir (Samson, 2008, s. 48).

Ressam Balthus'tan etkilenen Topçuoğlu çalışmalarında resim tarihinin önemli eserlerini yeniden yorumlamıştır. Onun fotoğraflarının temelinde Balthus'un ergen kızların cinselliğini ön plana çıkaran erotik bakış açısını görmemiz mümkündür (Sezer & Boztepe, 2022, s. 768). Çalışmalarında Caravaggio ve Rembrandt gibi resimsel ışıklandırmayı ön plana çıkaran sanatçı, eski moda kıyafetler ve dekorları yoğun olarak kullanmıştır. Eserlerinde nostaljik bir bakışla modern bir şeyler anlatmaya çalıştığını ifade eden Topçuoğlu, bu amacına postmodern anlayış sayesinde ulaşmıştır. *Is it For Real* adlı çalışması (Görsel 2) Caravaggio'nun Thomas'ın dirilişinden sonra İsa'nın yarasına dokunan *The Incredulity of Saint Thomas* (Aziz Thomas'ın Şüphecililiği) adlı tablosuna (Görsel 1) dayanmaktadır (Samson, 2008, s. 58). Bu eserde üç havari Hz. İsa'ya meraklı gözlerle bakarken havarilerden bir tanesi İsa'ya dokunarak onun yarasını parmağı ile incelemektedir. Topçuoğlu eserinde ise Hazreti İsa'yı ve havarileri genç kızlar temsil etmektedir.



Görsel 1. Caravaggio, *The Incredulity of Saint Thomas*, 1602 (sol)



Görsel 2. Nazif Topçuoğlu, *Is It For Real*, 2006 (sağ)

Eserlerinde genellikle İncil'deki hikayelerden etkilendiği söyleyen sanatçının, ressam Giovanni Bellini'nin *Pieta*'sından öykünerek çektiği *Europa* adlı fotoğrafı (Görsel 4) bu öykünmeye bir başka örnektir (Sezer & Boztepe, 2022, s. 768). Sanat tarihinde İsa'nın çarmıha gerildikten sonraki halini işleyen birçok sanatçı olmuştur. Michelangelo'nun 1498-1499 yıllarında mermerden işlediği *Pieta* bunların en ünlüsüdür. Caravaggio'nun *Saint Francis of Assisi in Ecstasy* (1595) adlı tablosu (Görsel 3) da bu konuyu işlemektedir. Nazif Topçuoğlu'nun *Europa*'sı Bellini'nin eserinden daha çok Caravaggio'nun eserini çağrıştırmaktadır. Renk kullanımından modellerin yerleşime, modellerin kıyafetlerinden duruşlarına kadar neredeyse birebir aynıdır. Rogier Van der Meyden'in *The Descent from the Cross* veya *Deposition of Christ* (1435) adlı tablosu, El Greco'nun *Pieta* (1571-1576) adlı tablosu, Peter Paul Rubens'in *The Descent from the Cross* (1612-1614) adlı tablosu, Annibale Carracci'nin *Pietà* (1600) adlı tablosu bu konuyu işleyen diğer eserlerdir.



Görsel 3. Caravaggio, *Saint Francis of Assisi in Ecstasy*, 1595, (sol)



Görsel 4. Nazif Topçuoğlu, *Europa*, 2011, (sağ)

Topçuoğlu'nun fotoğraflarında model olarak kullandığı genç kızlar aracılığıyla feminist bir bakış açısı geliştirdiğini söyleyebiliriz. Aslında fotoğraflarındaki genç kızlar idealleştirilmiş bir örnek teşkil ederken, bir yönüyle de Türk kadınının eksik yönlerine eleştiri niteliğindedir. Topçuoğlu, John Lennon'un *Woman is the Nigger of the World* şarkısına atıfta bulunarak kadınları, "uzun süredir alt sınıf olarak muamele gören" bir konu olarak değerlendirmektedir (Çopuroğlu, 2010, s. 26). Sanatçının Anni Leppälä ile 2018 yılında İstanbul'da açtığı *Sisters of Persephone* adlı sergi, adını 20. yüzyılın en beğenilen şairlerinden biri olan Sylvia Plath'ın, *Sisters of Persephone* başlıklı şiirinden almıştır. Sergi, Yunan mitolojisinden Zeus ile Demeter'in kızı Persephone'un yerüstü ve yeraltı arasındaki hayatını kaynak olarak almaktadır. *Sisters of Persephone* iç dünyasında veya gerçek hayatta ikilem yaşayan kadınların hikayelerini yeniden yorumlamak ve empati kurmak için bir fırsat yaratmıştır (Kontrastdergi, 2018).



Görsel 5. Nazif Topçuoğlu, *Lamentations*, 2007

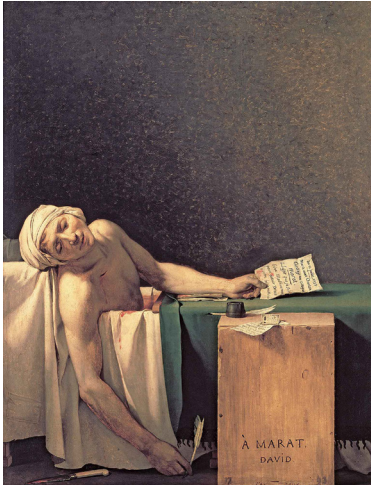
Topçuoğlu, fotoğraflarıyla sadece kadınlara özgü bir dünya inşa etmekte ve onu yüceltmektedir. Ataerkil toplumun kodları, onları krize sokan bir grup kız tarafından yeniden yorumlanır ve aslında fotoğrafta olan bir tür performanstır. Kızlar gruplar halinde, çiftler halinde veya yalnız olarak, bir oyundaki karakterler gibi fotoğrafın çizdiği sınırlarda hareket etmektedir. Tüm eylemler Topçuoğlu tarafından organize edilmiştir (Halimi, 2023). Topçuoğlu'nun öykünerek ürettiği bir başka çalışması olan

Lamentations – Ağıtlar - adlı eserde (Görsel 5) doğuya özgü bir halinin üzerine yayılmış 11 kadın görüyoruz. Bu fotoğraf Abu Gharib'in hapisanesindeki Iraklı mahkumların üst üste yığılmış cesetleri önünde duran Amerikan askerinin fotoğrafından esinlenerek ortaya çıkmıştır. Onun fotoğrafında sağ tarafta İslami jestler yapan üç kadın Goya'nın Savaşın Felaketleri tablosuna gönderme yaparken, sol taraftaki kadınlar ise Theodore Gericault'un Medusanın Salı tablosundaki bir figüre benzemektedir. Savaşın zulmüne ve Amerika'nın kötü davranışlarına gönderme yapan bir fotoğraf böyle ortaya çıkmıştır. Fotoğrafın kavisli çerçevesi ise oryantal bir tarzda ve Rafael öncesi dönemden bir etkilenme ve öykünme barındırmaktadır (Samson, 2008, s. 59).

Nazif Topçuoğlu, fotoğrafın gerçeği ortaya koyan belge niteliğinden uzaklaşıp, bir iletişim aracı haline geldiğini söylemekte ve böylece sanatçının da kurguladığı gerçekliği eserine yansıtabileceğini vurgulamaktadır (Susup, 2016, s. 76).

Sonuçta fotoğrafların hayattan bir kesit oldukları ve sadece belli bir yerde ve belli bir anda olup biten bir olayı kaydetmeleri gerektiği ön kabulü sorgulanmaya başlanmıştır. Fotografik ve optik görüntü katı bir gerçekliğin ifadesi olmak yerine, üzerinde işlem yapılabilecek bir hammaddeye benzetilmektedir. (Topçuoğlu, 2010, s. 128)

Topçuoğlu'nun öykündüğü bir başka çalışma, Jacques-Louis David'in ünlü tablosu Marat'ın Ölümü (1793)'dür (Görsel 6). Marat, David'in çok yakın bir arkadaşıdır. Ölümünden bir gün önce sanatçıyı ziyarete gelen Marat'ın ölümünü belgelemek ve onu ölümsüzleştirmek için yapılmıştır. Aslında David de bu eseri yaparken Caravaggio'nun İsa'nın Defnedilmesi tablosundan etkilenmiştir. Her iki eserde de ölen kişilerin el ve kol formu birebir aynıdır. Nazif Topçuoğlu *Norwegian Blue Wood* adlı çalışmasında (Görsel 7) Jacques-Louis David'in Marat'ın Ölümü'nden etkilenmiştir. Her iki eserde de kişiler bir küvetin içindedir. David'in eserinde Marat'ın kolu küvetin dışına sarkarken, Topçuoğlu'nun eserinde model olan kızlardan birinin bacağı küvetin dışına sarkmaktadır. Öte yandan Caravaggio'nun İsa'sında defin işlemi gerçekleştirilenlerin İsa'yı kavrama şekli ile Topçuoğlu eserindeki kızların birbirine sarılması arasında da bir öykünme bulunmaktadır.



Görsel 6. Jacques-Louis David, *Marat'ın Ölümü*, 1793 (sol)



Görsel 7. Nazif Topçuoğlu, *Norwegian Blue Wood*, 2012 (sağ)

Topçuoğlu, sadece Batı sanatı ve edebiyatından değil aynı zamanda Türk sanatından da etkilenmiştir. Osmanlı Devleti'nin son halifesi Abdülmecid Efendi'ye ait Haremde Beethoven (1915) adlı yağlı boya tablosundan öykünmüştür. Abdülmecid Efendi'nin resminde enstrüman çalan üç kişi vardır. Bu üç kişiden sadece çello çalan kişi erkektir. Piyano ve keman çalan kişiler kadındır. Topçuoğlu bu resimden hareketle Piano Trio -or- Beethoven in the Harem (2013) adlı fotoğrafı (Görsel 8) oluşturmuştur. Topçuoğlu'nun çektiği bu fotoğrafta bir piyanonun etrafında üç kız bulunmaktadır. Kızlardan biri piyanoyu çalarken diğer ikisi bedenlerinin oluşturdukları dinamik hareketlerle piyano çalan kıza eşlik etmektedir. Abdülmecid Efendi'nin eseriyle aynı adı taşıması bile bu eserden etkilendiğine kanıt niteliği taşımaktadır.



Görsel 8. Nazif Topçuoğlu, *Piano Trio -or- Beethoven in the Harem*, 2013

Topçuoğlu'nun Osmanlı resim sanatından öykünerek oluşturduğu başka bir fotoğrafı da *Hunger* adlı çalışmasıdır (Erol, 2016). Bu çalışmasında (Görsel 10) genç kızlar, elinde üflemler gibi yiyecek tutan kızı bakmaktadır. Topçuoğlu'nun bu çalışması Osman Hamdi Bey'in ünlü tablosu *Kaplumbağa Terbiyecisi*'nden (Görsel 9) öykünerek oluşturulmuştur. Osman Hamdi Bey, bu eserinde yemeğe ulaşmaya çalışan kaplumbağaları terbiye eden kişi ile resmetmiştir. Aslında bu resimdeki kaplumbağaların Osmanlı ordusunda kapıkulu askerlerini sembolize ettiği iddia edilmektedir (Gürel, t.y.). Topçuoğlu'nun fotoğrafındaki kızlar da terbiyeciyeye odaklanarak açlıklarını gidermek istemektedir. Onun çalışmasının adının *Hunger* seçilmesi de Osman Hamdi Bey'in çalışmasındaki sembolik anlatımlarından öykünme niteliğindedir.



Görsel 9. Osman Hamdi Bey, *Kaplumbağa Terbiyecisi*, 1906, Sol

Görsel 10. Nazif Topçuoğlu, *Hunger*, 2011, Sağ

Topçuoğlu, dünya tarihinin en bilinen dini-mitolojik anlatılarını fotoğraflar aracılığıyla canlandırmıştır. 2008 yılına ait *Sacrifice: Story of Isaac* (Görsel 12), adından da anlaşılacağı gibi İshak'ın kurban edilmesini konu alır. Bu fotoğrafında Topçuoğlu, İbrahim'in oğlu İshak'ı Tanrı'ya kurban etmeye hazırlandığı anı genç kızlar aracılığıyla canlandırmıştır. Topçuoğlu'nun bu fotoğrafı en çok öykündüğü sanatçılardan biri olan Caravaggio'nun *Sacrifice of Isaac* (1603) adlı tablosundan (Görsel 11) esinlenme niteliği taşımaktadır. Caravaggio bu eserinde yatay bir kadraj kullanırken, Topçuoğlu dikey bir kadraj tercih etmiştir. Caravaggio'nun eserindeki kıvrık saçları olan sarışın bir melek İshak'ı öldürmekte kararlı olan İbrahim'in bileğini kavrayarak onu durdurmak üzere resmedilmiştir. Topçuoğlu'nun eserinde de - neredeyse birebir aynı şekilde- kıvrık saçlı sarışın bir genç kız İbrahim'i temsil eden kızın bileğini kavramıştır. Her iki çalışmada da modeller, pastel renkler ve dramatik ışık kullanımı ile aydınlatılmıştır.



Görsel 11. Caravaggio, *Sacrifice of Isaac*, 1603, (sol)



Görsel 12. Nazif Topçuoğlu, *Sacrifice: Story of Isaac*, 2008, (sağ)

20.yüzyılın ünlü yazarlarından biri olan Thomas Mann'dan da etkilenen Topçuoğlu, sanatçının ünlü romanı Venedik'te Ölüm'den öykünerek 2004 yılında *Death in Venice* adlı fotoğrafını oluşturmuştur. Thomas Mann'ın kitabındaki ana karakterlerden biri olan 14 yaşlarındaki Tadzio, estetik ve kusursuz güzelliğin bir sembolü olarak betimlenmiştir (Mann, 1982). Topçuoğlu'nun fotoğrafında ise gençlik ve güzellik genç bir erkek ile idealize edilerek ön plana çıkarılmıştır.

Helenistik dönemin en ünlü kadın yöneticilerden olan Kleopatra'nın ölümü tarih boyunca birçok anlatıya konu olmuştur. Bu tema sanat dünyasında da pek çok sanatçının eserinde yer almıştır. William Shakespeare yazdığı *Antonius ve Kleopatra* (1623) adlı eserde bu konuyu işlemektedir. Juan Luna, Guido Cagnacci, Hans Makart Kleopatra'nın ölümünü resmeden sanatçılardır. Topçuoğlu, buradaki sanatçılardan Juan Luna'nın eseri olan *The Death of Cleopatra*'dan (1881) (Görsel 13) büyük ölçüde öykünerek kendi fotoğrafı olan *Death Of Cleopatra*'yı (2015) kurgulamıştır. Topçuoğlu'nun fotoğrafı (Görsel 14) ile Luna'nın resmi yan yana getirildiğinde iki çalışmada da bir yataкта son nefesini veren Kleopatra ve onun etrafında ağıt yakan yakınları görülmektedir. Hatta her iki eserde de ağıt yakanlardan biri yerde uzanırken bir diğeri şaşkınlık ve üzüntüden ayakta elleri havada durmaktadır. Her iki çalışmada da Kleopatra'nın ölüm sahnesi ışık ve renk kullanımı ile dramatik bir şekilde sunulmuştur.



Görsel 13. Juan Luna, *The Death of Cleopatra*, 1881, (sol)



Görsel 14. Nazif Topçuoğlu, *Death Of Cleopatra*, 2015, (sağ)

The Visitation (Ziyaret), İncil'de geçen (Luka 1) ve Hristiyanlık geleneğinin önemli olaylarından biri kabul edilen Hz. Meryem'in Elizabeth'i ziyaretini konu alan bir anlatıdır. İsa'ya hamile olan Meryem'in Vaftizci Yahya'ya hamile olan Elizabeth'i ziyareti Luka incilinin birinci bölümünde açıkça anlatılmaktadır (Wikipedia, t.y). Bu olay birçok sanatçı tarafından resmedilmiştir. Erken Rönesans döneminde Giotto di Bondone ve Domenico Ghirlandaio tarafından, Maniyerizm döneminde Pontormo ve El Greco tarafından, Barok dönemde ise Rembrandt tarafından, Yüksek Rönesans döneminde ise Raphael ve Sebastiano del Piombo tarafından Visitation ve The Visitation isimleriyle resmedilmiştir. Bu resimler incelendiğinde hepsinde bulunan ortak unsurun Meryem ve Elizabeth arasındaki yakın temas olduğu gözükmektedir. Topçuoğlu'nun aynı ismi taşıyan çalışmasında (Görsel 15) üç genç kız bulunmaktadır. Kızlardan ikisi bir bankın üstündeyken, üçüncü kız bankın yanından diğerlerini izlemektedir. Bankta

bulunan kızlardan biri uzanırken diğeri onun hemen yanında bulunurken ona dokunmaktadır. Hiç kuşkusuz bu fotoğraftaki temas, daha önce birçok sanatçı tarafından ele alınan Hz. Meryem ve Elizabeth'in karşılaşmasına bir öykünme taşımaktadır.



Görsel 15. Nazif Topçuoğlu, *The Visitation*, 2013

Topçuoğlu'nun fotoğrafları sadece Hristiyanlık geleneğinden ve İncil'den değil aynı zamanda Eski Ahit'ten de öykümler taşımaktadır. 2003 yılına ait Cain and Abel (Habil ve Kabil) adlı çalışmasında bir kütüphanede iki genç kızdan biri diğere kitap ile saldırmaktadır. Dünya tarihinin en eski hikayelerden biri olan Habil ve Kabil hikayesindeki kardeşler arasındaki rekabet, Topçuoğlu'nun fotoğrafında sembolize edilmiştir.

Topçuoğlu'nun yukarıda bahsedilen çalışmalarının dışında Güzel ve Çirkin masalından öykünerek çektiği *Beauty and the Beast* (2013), Lewis Carroll'un eseri olan *Alice Harikalar Diyarında* adlı eserde geçen Alice'in Kraliçe ile karşılaşması sahnesinden öykünerek çektiği *Alice visits the Queen* (2015), Adem ve Havva hikayesine öykünerek çektiği *Leb a Leb Cyborg Love in the Garden of Eden* (2021), William Holman Hunt'ın *The Shadow of Death* (1873) adlı resminden öykünerek çektiği *Ménage à Trois Under the Shadow of Death* (2020) adlı fotoğrafları da bulunmaktadır. Tüm bu çalışmalarının dışında, altın varaklı bir çerçeve içinde sunduğu hayvan uzuvlarını konu alan *Sakatat* adlı projesi de mevcuttur. Bu çalışmasında müzecilik kavramı, kitsch olgusuna dair sanatsal tartışmalar yaratmıştır (Susup, 2016, s. 76). Ayrıca *Secret Garden* ve *Swing* fotoğraflarında izlenimcilik akımının biçimsel özellikleri ve doğal ışık kullanımı tekrarlanmıştır (Sezer & Boztepe, 2022, s. 768).

5. Sonuç

Türkiye'de postmodernist fotoğraf anlayışının en önemli temsilcilerinden biri olan Nazif Topçuoğlu, sanatını sadece bir görüntü üretme aracı değil, aynı zaman bir hikâye anlatma, duygularını ve düşüncelerini ortaya koyma yöntemi olarak ele almaktadır. "Fotoğraf çekmiyorum, fotoğraf yapıyorum" sözleri, onun bu yaratım sürecinin en güçlü kanıtıdır. Onun eserleri, fotoğrafı sadece bir belgeme aracı olmaktan çıkarıp, resim, tarih, edebiyat, din gibi farklı disiplinlerle iç içe geçen bir anlatım sunmaktadır. Eserlerinde Marcel Proust, Thomas Mann, Vladimir Nabokov, Lewis Carroll gibi yazarlar ile Caravaggio, Balthus ve Rembrandt gibi ikonik ressamın izlerine rastlamak mümkündür. Ancak bu öykümler, sadece geçmişi tekrar etmekten öte, geçmişin değerlerini günümüzle buluşturma çabasını da barındırmaktadır. Topçuoğlu'nun çalışmaları, bu ressamın barok ve klasik üsluplarını postmodern bir çerçevede yeniden yorumlayarak sanat tarihine atıfta bulunmaktadır. Öykünme, onun çalışmalarında sadece estetik bir tercih değil, aynı zamanda sanat tarihi ile bir diyalog kurma biçimidir. Böylece, Nazif Topçuoğlu sanatı geçmişle bugünün, klasikle modernin bir diyalogu haline gelmektedir.

Topçuoğlu, çalışmalarında model olarak genç kızları tercih etmiştir. Bu tercih sanatçının, daha özgür, cesur ve bilgili genç kızlar yaratma idealinden kaynaklanmaktadır. Ancak Topçuoğlu, bu genç kızları çoğunlukla eski moda kıyafetler ve dekorlarla sunmaktadır. Genç kızların model olduğu bu sahnelerle birlikte baskıcı toplumsal normlara, cinselliğe ve bireysel özgürlüğe dair eleştirel bir bakış geliştirmektedir.

Sanatçının fotoğraflarındaki dramatik ışık kullanımı, özellikle barok dönemin karanlık ve aydınlık arasındaki güçlü kontrastları andırmaktadır. Bu resimsel ışık kullanımı ile fotoğraflarına derinlik kazandırmaktadır. Onun her bir fotoğrafı, dikkatlice kurgulanmış detaylarla dolu bir sahne sunmaktadır.

KAYNAKÇA

- Adair, G. (1994). *Postmodernci kapıyı iki kere çalar*. İletişim Yayınları.
- Çopuroğlu, B. (2010). Nazif Topçuoğlu. *Eyemazing*, 3, (s.14-27).
- Erol, E. (2016). Sembolik fotoğrafta metaforik bağlamın değişimi ve Nazif Topçuoğlu örneği. *Sanat ve Yorum Dergisi*, 5-14.
- Gürel, H. N. (t.y.). *Osman Hamdi Bey ve "İkonografi"si...*. Sanal Müze:
<https://web.archive.org/web/20160305132115/http://www.sanalmuze.org/arastirarakogrenmek/osmanhamdi.html>
- Halimi, C. (2023). Special edition: photography from Türkiye. *Photo London*(124). Flippingbook:
<https://online.flippingbook.com/view/5297508/#zoom=true>
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin durumu*. Metis Yayınları.
- Hassan, I. (1985). The culture of postmodernism. *Theory, Culture and Society*, 2(3), (119-132).
<https://doi.org/10.1177/0263276485002003010>.
- Hatipoğlu, A. (2010). *Nazif Topçuoğlu*. İstanbul Museum: <https://istanbulmuseum.org/ip/nazif-topcuoglu.html>
- Köhler, M. (1995). *Constructed realities: The art of staged photography*. Edition Stemmler.
- Kınlı, N. (2011). *Postmodernizm ve fotoğraf ilişkisi*. [Yayınlanmış Yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Kontrastdergi. (2018, 23 Şubat). *SERGI | İstanbul, Leica Galeri, Anni Leppälä & Nazif Topçuoğlu, Sisters of Persephone*. <https://kontrastdergi.com/sergi-istanbul-leica-galeri-anni-leppala-nazif-topcuoglu-sisters-persephone/>
- Liotard, J.-F. (2014). *Postmodern durum*. BilgeSu.
- Mann, T. (1982). *Venedik'te ölüm*. Adam Yayınları.
- Özel, Z. (2006). Postmodern dönem fotoğraf sanatında kendine mal etme: Sherman, Morimura, Ungun. *Selçuk İletişim*, 4 (2), (s.158-174).
- Samson, A. (2008). Nazif Topçuoğlu. *Eyemazing*(02), (s.48-59).
- Sezer, I., & Boztepe, P. (2022). 2000'den bugüne Türk fotoğrafında resim sanatına öykünme. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi – USBED*, 4(7), (s.759-774).
- Susup, B. (2016). *1980'den günümüze Türkiye'de kurgu fotoğraf*. [Yayınlanmış Yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Şahin, D. (2013). Postmodernizm ve fotoğraf. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(46), (s.255-263).
- Şimşek, F. (2017). Modernizm ve gelenek arasında bir ütopya: maske ve ruh. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 38, (s.161-178).
- Tanyeli, U. (1997). Postmodernizm. *Eczacıbaşı Ansiklopedisi* (Cilt 3). içinde Hürriyet Ofsel.
- Topçuoğlu, N. (2010). *Fotoğraf ölmedi ama tuhaf kokuyor*. Yapı Kredi Yayınları.
- Wikipedia. (t.y.). *Visitation (Christianity)*. Wikipedia:
[https://en.wikipedia.org/wiki/Visitation_\(Christianity\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Visitation_(Christianity))

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Caravaggio, *The Incredulity of Saint Thomas*, 1602

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/6c/Der_ungl%C3%A4ubige_Thomas_-_Michelangelo_Merisi%2C_named_Caravaggio.jpg/1200px-Der_ungl%C3%A4ubige_Thomas_-_Michelangelo_Merisi%2C_named_Caravaggio.jpg

Görsel 2. Nazif Topçuoğlu, *Is It For Real*, 2006

<https://naziftopcuoglu.com/wp-content/uploads/2015/12/isitforReal-WebWORKS.jpg>

Görsel 3. Caravaggio, *Saint Francis of Assisi in Ecstasy*, 1595

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b0/Saint_Francis_of_Assisi_in_Ecstasy-Caravaggio_%28c.1595%29.jpg

Görsel 4. Nazif Topçuoğlu, *Europa*, 2011

https://artlogic-res.cloudinary.com/w_1600,h_1600,c_limit,f_auto,fl_lossy,q_auto/ws-galerinevistanbul/usr/images/artworks/main_image/items/49/4916924ece514c1cb0194c2d66ac6997/2011-europa.jpg

Görsel 5. Nazif Topçuoğlu, *Lamentations*, 2007

https://artlogic-res.cloudinary.com/w_1200,c_limit,f_auto,fl_lossy,q_auto/ws-galerinevistanbul/usr/images/artworks/main_image/items/c8/c879340d566c43f382b832b0bc4baad2/10naziftopcuoglu.jpg

Görsel 6. Jacques-Louis David, *Marat'ın Ölümü*, 1793

https://www.istanbulsanatevi.com/wp-content/uploads/2014/12/jacque-louis-david-maratin-olumu-istanbul_sanat_evi.jpg

Görsel 7. Nazif Topçuoğlu, *Norwegian Blue Wood*, 2012

https://img.artlogic.net/w_1800,h_1800,c_limit/exhibit-e/5e275cd8da7bbc4c018b4568/3689b9e980095ad0ff9af34ba22ff1a2.jpg

Görsel 8. Nazif Topçuoğlu, *Piano Trio -or- Beethoven in the Harem*, 2013

<https://naziftopcuoglu.com/wp-content/uploads/2014/06/6-Piano-Trio-2013.jpg>

Görsel 9. Osman Hamdi Bey, *Kaplumbağa Terbiyecisi*, 1906

<https://naziftopcuoglu.com/wp-content/uploads/2014/03/20-Hunger-20111.jpg>

Görsel 10. Nazif Topçuoğlu, *Hunger*, 2011

https://tr.wikipedia.org/wiki/Kaplumba%C4%9Fa_Terbiyecisi#/media/Dosya:Osman_Hamdi_Bey_-_The_Tortoise_Trainer_-_Google_Art_Project.jpg

Görsel 11. Caravaggio, *Sacrifice of Isaac*, 1603

[https://en.wikipedia.org/wiki/Sacrifice_of_Isaac_\(Caravaggio\)#/media/File:Sacrifice_of_Isaac-Caravaggio_\(Uffizi\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Sacrifice_of_Isaac_(Caravaggio)#/media/File:Sacrifice_of_Isaac-Caravaggio_(Uffizi).jpg)

Görsel 12. Nazif Topçuoğlu, *Sacrifice: Story of Isaac*, 2008

<https://naziftopcuoglu.com/wp-content/uploads/2014/03/04-Sacrifice-20081.jpg>

Görsel 13. Juan Luna, *The Death of Cleopatra*, 1881

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ec/Cleopatra%2C_por_Juan_Luna_%28Museo_d_el_Prado%29.jpg

Görsel 14. Nazif Topçuoğlu, *Death Of Cleopatra*, 2015

<https://naziftopcuoglu.com/wp-content/uploads/2015/04/Cleopatra-Suicide.jpg>

Görsel 15. Nazif Topçuoğlu, *The Visitation*, 2013

<https://naziftopcuoglu.com/wp-content/uploads/2014/06/9-The-Visitation-2014.jpg>

21. Yüzyıl Avrupa Kadın Giyiminde Oryantalist Bir Yaklaşım: Turquerie

An Orientalist Approach in 21st Century European Women's Clothing: Turquerie

Büşra Beyazitoğlu (Sorumlu Yazar)
e-posta: busrabeyazitoglu@gmail.com,
ORCID: 0000-0002-0961-5533

Selda Kozbekçi Ayranpınar
Doç., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü,
e-posta: s.kozbekci@deu.edu.tr,
ORCID: 0000-0003-1031-9667

Nesrin Önlü
Prof., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü,
e-posta: nonlu@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4674-3179

Beyazitoğlu, B., Kozbekçi Ayranpınar, S. ve Önlü, N. (2024). 21. Yüzyıl Avrupa Kadın Giyiminde Oryantalist Bir Yaklaşım: Turquerie. *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1, (s.19-32).

Özet

Turquerie (Türköri), Osmanlı-Türk dünyasından etkilenen Avrupalıların kendi sanat, giyim, müzik ve kültürlerinde uyarlamalarıyla ortaya çıkardıkları Fransızca bir terimdir. Batı, yüzyıllar içerisinde çeşitli Doğu ülkelerinden etkilenmiş ve Oryantalizm içerisinde hepsi farklı terimlerle adlandırılmıştır. En ses getirenlerden biri Turquerie akımı olmuştur. 15. yüzyılda Konstantinopolis'in ele geçirilmesiyle kıvılcımlarını saçan Turquerie akımı, 18. yüzyılda Avrupa'da bir çığ gibi büyümüştür. O dönemde Batı'da popüler bir akım haline gelen Turquerie akımı, etkisini en fazla giyim kuşamda göstermiştir. Geçmişteki bu akım 21. Yüzyıl Avrupa moda dünyasının esin kaynağı olmuştur. Batılı tasarımcılar tarafından Turquerie çağrışımlarını hissettiren unsurlar kadın giyiminde yeniden gündeme getirilmiştir. Bu çalışma Turquerie akımını tanımlamakla birlikte Avrupa kadın giyim modasında ilham kaynağı olan Türk giyim kültürünün 21. yüzyıldaki örnek bir çalışmasını ve tasarımcılarını sunmaktadır. Yapılan araştırma kapsamında verilen örneklerin kriterlerini ve günümüz moda anlayışını içeren 6 adet bilgisayar destekli tasarım yöntemi ile dijital koleksiyon örneği sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Turquerie, oryantalizm, tekstil, moda.

Abstract

Turquerie is a French term used to describe the adaptations made by Europeans in their art, clothing, music, and culture, influenced by the Ottoman-Turkish world. The West has been influenced by various Eastern countries over the centuries, and they have all been named with different terms within Orientalism. One of the most prominent ones was the Turquerie movement. The Turquerie movement, remarked by the capture of Constantinople in the 15th century, grew like an avalanche in Europe in the 18th century. The Turquerie movement, which became a popular movement in the West at that time, showed its influence mostly in clothing. This trend from the past has inspired the 21st century European fashion world. Elements that evoke Turquerie connotations have been brought to the agenda again in women's clothing by Western designers. This study defines the Turquerie movement and presents an exemplary work and designers of Turkish clothing culture in the 21st century, which is a source of inspiration in European women's clothing fashion. Within the scope of the research, 6 digital collection samples were presented with computer-aided design methods, including the criteria of the samples given and today's fashion understanding.

Keywords: Turquerie, orientalism, textile, fashion.

Giriş

Latince *Orient* sözcüğünden türemiş olan Oryantalizm güneşin doğduğu yer anlamına gelen Fransızca bir terimdir. Ayrıca Arapça'da maşrik (doğu), Yunanca'da anatole (güneşin doğduğu yer), İtalyanca'da levante (güneşin yükseldiği yer) anlamlarına gelmektedir (Tez, 2015, s.13). Oryantalizm 18. yüzyılın başlarında Doğu'nun dil ve kültürlerini araştıran bilim dalı olarak ortaya çıkmıştır. İlerleyen zamanlarda bu terim bir bilim dalı olmaktan çıkmış ve güzel sanatların birçok alanında Batılıların etkilendiği bir akım olmuştur. Bazı internet kaynakları Oryantalizm'in Antik Çağ'a uzandığını belirtse de Napolyon'un Mısır seferiyle başladığını belirten uzmanları da olmuştur. Batının Doğu ile olan savaşları da Oryantalist yaklaşımlara katkı sağlamıştır.

1453 yılında Sultan II. Mehmed'in Konstantinopolis'i (İstanbul) Bizansların elinden almasıyla Batı'ya büyük bir korku salmıştır. Avrupa'nın Anadolu'daki son kalesi olan Bizans topraklarının yok olmasıyla Müslümanlık ve Hristiyanlık komşu olmuştur (Özdal, 2013, s.63). Bunu üzerine birbiriyle ticaret amacıyla iletişim kurmuşlar ve akabinde Doğu modası ortaya çıkmış, diplomatik ilişkilerin devam etmesiyle de Doğu Egzotizmi tüm Avrupa'ya yayılmıştır (Bilir, 2019, s.93).

Rönesans dönemindeki egzotik (yabancı) ülkelere hiç gitmemiş sanatçılar Avrupa dışındaki ülkeleri ve halklarını resmederken çalışmalarını kulaktan dolma bilgilerden ya da duyduğu olaylardan çıkarım yaparak aktarmışlardır (Tez, 2015, s.11). Barok dönemde Avrupa'nın Doğu ile ticareti gelişim göstermiş ve Uzak Doğu'ya kadar uzanmıştır. Oryantalizm akımının etkisiyle de Uzak Doğu'ya ilgi artmış ve Chinoiserie akımı ortaya çıkmıştır. Chinoiserie, Avrupa'nın Uzak Doğu kültür, tarih, figür ve motiflerini güzel sanatlar, dekorasyon, ya da tekstil alanlarında yeniden ele alarak tekrar uyarlaması olarak bilinmektedir. Barok döneminde ortaya çıkan bu terim Rokoko'da popülerlik kazanmıştır. Bir başka oryantalizmin etkisiyle ortaya çıkan akım ise Turquerie akımıdır. 18. yüzyılda etkisini gösteren Turquerie, Osmanlı Türk dünyasından etkilenen Avrupalıların kendi sanat, müzik ve kültürlerinde uyarlamalarıyla ortaya çıkardıkları Fransızca bir tanımdır (Williams, 2014, 7). Sözü edilen akımın ortaya çıkışı politik ve kültürel sebepler dışında diplomatik ziyaretlerden de kaynaklanmıştır (Tez, 2015, s.215). Turquerie, 18. yüzyılda başta Fransa olmak üzere tüm Avrupa'da en çok giyim alanında etkisini gösteren bir akım olmuştur.

Tarihte Avrupa'nın Osmanlı-Türk giyim kültürüne olan beğenisini, günümüz yüzyılın Batılı moda tasarımcılarına ilham kaynağı olduğu gözlemlenmiştir. Bu tasarımcılar, tasarımlarını Turquerie akımı yerine Osmanlı ifadeleriyle ele almasına rağmen bir dönem Osmanlı etkileri Avrupa'da Turquerie akımı olarak nitelendirildiği için bu araştırma içerisinde tasarımcıların çalışmaları Turquerie akımı olarak ilişkilendirilmiştir. Turquerie eğilimlerinden etkilendiklerini, kadın giyim tasarımlarına yansıttıkları görülmüştür. Bu çalışmada 21. yüzyılda Turquerie akımının izlerini taşıyan Avrupalı tasarımcıları sunarak, Türk kültürünün zenginliğinin tarihte ve bugün de etkilenilen bir moda unsuru olduğu vurgulanması istenilmektedir. Türk giyim kültürünün ve desenlerinin, Batı modasındaki tarihsel yerini ve Avrupa kadın giyimine getirdiği yenilikçi unsurları ön plana çıkarması amaçlanmaktadır. Aynı zamanda bu çalışma, Avrupa moda dünyasında yapılan Turquerie akımı kapsamındaki yenilikçi ve tarihsel dokunuşa bir koleksiyon örneği sunmaktadır.

Turquerie Akımının Tarihsel Süreci ve Oryantalizm Kapsamında Avrupa Giyim Kuşamına Etkileri

Sultan II Mehmed' in 1453'te Konstantinopolis'i (İstanbul) fethetmesi Avrupa tarihinde büyük bir sansasyon yaratmıştır. Fetih ardından birçok bilim adamı, sanatçı, düşünürler Konstantinopolis'ten Batı'ya kaçmış ve orada Rönesans'ı başlatmışlardır (Özdal, 2013, s.63). Bizans topraklarının elde edilmesiyle Batı'da Müslüman inancının yayılması düşüncesi Avrupalıları tedirgin etmiştir (Williams, 2014, s.17).

Batı için İstanbul'un fethi bir son gibi görünse de aslında onlar için bir başlangıç olmuş, ilk başta yarattığı korku yerini merakı bırakmıştır. Bu tanıma gayretiyle Osmanlı imparatorluğu ile gerçekleştirdikleri siyasal ilişkilerinde önceleri ziyaretçi heyetler sonrasında ise İstanbul'da sürekli olarak elçi bulundurma kararı alınmıştır (Williams, 2014, s.18). İstanbul'da kalan Batılı elçiler bir süre sonra Osmanlı'nın kültür ve kıyafetlerini benimsemiştir. Bu durum 16. yüzyıl Avrupa'sında ilk başlarda pek hoş karşılanmamış fakat meraklarını arttırmıştır. Avrupa için büyük gizem uyandıran Osmanlı İmparatorluğu'nun yaşam ve kültürü hakkında bilgi edinme isteği, onları elçilerin yanında gündelik hayatı resmedecek oryantalist sanatçıları da gönderme fikrini doğurmuştur. Bunun ilk örneklerini Alman sanatçı Melchior Lorck ve Pieter Coecke van Aelst yapmıştır. Sanatçıların, Osmanlıların yaşamlarına ait eserlerini Williams (2015) 'Pieter Coecke van Aelst goblen atölyesinde kullanılmak üzere bir dizi resim taslağı hazırladı. Osmanlı dünyasındaki gündelik yaşamı gösteren yedi

kompozisyonu 1553 yılında Lorck'un İstanbul'a varışından kısa bir süre önce yayımladı. Lorck da kentin görüntülerini ve sakinlerini kayda geçirmeye koyuldu. I. Süleyman'ın portre gravürünü 1562'de yayımladı. Lorck Türk yayını için 1583'te ölümüne kadar 127 ağaç baskı hazırladı.' şeklinde anlatmıştır (Williams, 2015, s.20) (Görsel 1).



Görsel 1. Melchior Lorck, *I. Süleyman Portresi*, Ağaç Baskı.

Avrupalıların İstanbul'a diplomat göndermesi 17. yüzyıla kadar devam etmiş, bu süre içerisinde Osmanlı imparatorluğunu tanımış hatta kültür ve sanatlarından etkilenerek Turquerie'nin doğuşuna bir çağrışım oluşturmuştur. Bunun bir örneği de 16. yüzyılda Osmanlı-Türk motifli halıların olduğu görülmüştür. Bu halılar, Alman ressam Hans Holbein'in eserlerinde yer almış ve Avrupa'da büyük beğeni toplamıştır (Görsel 2). Hatta bu beğeni Cenova-Floransa ve Lucca'da bulunan dokumacıların taklit üretim yapmasına yol açmış, takdir gördüğü için yerlere sermek yerine masa örtüsü ya da duvar halısı olarak kullanmışlardır (Williams, 2015, s.27). Bu halılar birçok ressam tarafından resmedilse de en çok Holbein'in tablolarında görüldüğü için literatüre Holbein Halısı olarak geçmiştir (Erduran,2010).



Görsel 2. Hans Holbein, *Ambassadors*, Londra, 1533.

17. yüzyılda Paris'e geçici diplomat olarak giden Süleyman Ağa Müteferrika, Turquerie akımına katkıda bulunan elçilerden biri olmuştur. Oryantalist kapsamında Osmanlı-Türk kültüründen etkilenmeye başlayan Batılı toplumunun bir kesimini kahveyle tanıştırmıştır. 17. yüzyılın ortalarında Fransa'da kahve görülmüş fakat halkın ilgisini pek çekmemiştir (Williams, 2015, s.35). Süleyman Ağa bu ilgiyi toplamayı, Avrupalı soylu kadınlara doğu halılarıyla süslenmiş lüks odalarda, egzotik giyimli hizmetçilerin şık sunumlarla kahve ikram etmesi ile başarmış ve Turquerie'nin yankılarını arttırmıştır (Clark, 2007). Bunun gibi örnekler ile Avrupalı soylu kadınların ilgisini çeken Turquerie akımı, etkisini 18. yüzyıla kadar arttırarak oldukça popüler hale gelmesine olanak sağlamıştır.

18. yüzyılda İstanbul'dan Fransa'ya gönderilen elçi Mehmet Efendi ve maiyetindeki kişiler Avrupa'da oldukça ilgi görmüştür. Toulouse'dan geçen Mehmet Efendi'nin karşılaştığı manzarayla ilgili şaşkınlığını Williams (2015) 'İnsanların bizi görme arzusu o kadar büyüktü ki bizi seyretmek için dört ya da beş saat mesafeden nehir kenarına geliyorlardı. Bizi bilhassa yemek yerken seyretmek istiyorlardı' şeklinde ifade etmiştir (Williams, 2015, s.42). Birçok elçi ve maiyetindeki kişiler Avrupa'nın çeşitli yerlerinde ağırlanmış ve ressamlar tarafından resmedilmiştir. Buna iyi bir örnek olarak Kraliyet sanatçısı Giuseppe Bonito'nun Napoli'yi ziyaret eden Osmanlı diplomatı Hacı Hüseyin Efendi ve heyetini resmettiği 'The Turkish Embassy in Naples' eseri gösterilmiştir (D'amora, 2019) (Görsel 3).



Görsel 3. Giuseppe Bonito, *The Turkish embassy in Naples*, 1741.

Gerek Avrupa'ya gönderilen elçiler gerekse İstanbul'a gelen elçiler ve ressamlar, Avrupa'da Turquerie akımının ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. İstanbul'a gönderilen elçilerin yerel kıyafetleri benimsemesi ve bunu mektuplarında belirtmeleri, ressamların da Osmanlıların hayatını, figürlerin portre ve gravürlerinde resmedip yayımlamaları Batı'da büyük ilgi görmüştür. Tüm bu gelişmeler 18. yüzyılda Avrupa'da Turquerie akımını canlandırmış, yalnızca kostümlerde değil; resim, müzik, iç mekân vb. birçok alanda yansımaları görülmüştür.

Osmanlı İmparatorluğu'nun egzotik yaşamına duyulan merak oryantalist sanatçıların eserleriyle (Akimoğlu, www.archive.md). Avrupa'yı etkisi altına almıştır. Portreler sayesinde Osmanlı-Türk imgeleri en çok portrelerdeki kostümlerde ön plana çıkmıştır. 18. yüzyılda Oryantalist ressam Jean-Etienne Liotard'ın Lady Ponsonby'yi Osmanlı-Türk kostümleriyle resmettiği eseri Turquerie akımının etkisini kostümlerde gösteren en iyi örneklerden biri olmuştur (Görsel 4). Kaftan içinde resmedilen Ponsonby'in kıyafetindeki çiçek detayları, lale devrinde yoğunlaşmış bir çiçek motif kompozisyonu olduğu görülmüştür. Başa takılan serpuşun farklı bir yorum getirilerek Avrupai bir görünüm kazanılması istense de (Öktem, 2019, s.128) çok kabarık olmayan, örtülü ve geniş kol kesimleriyle Osmanlı kadın kıyafetlerinin esintisini hissettirmiştir.



Görsel 4. Jean-Etienne Liotard, *Lady Ponsonby Türk Kıyafetli Portresi*, 1742.

Bu akımın etkisini gösterecek diğer bir örneğe William Charles Ross'a ait olmuştur. Eserde Prenses Victoria'nın giymiş olduğu mavi altın yıldızlı işlemeli kaftan, serpuşun etrafına doladığı işlemeli yazma, altına giydiği açık renkli şalvar, ayağındaki desenli yemeni ve elindeki tespih ile adeta Osmanlı hanımlarına benzemiştir (Görsel 5). Ressam, Prenses Victoria'yı Türk kıyafetleri içinde ele alarak aristokrat ailelerinin de ilgi odağı olduğunu göstermiştir.

“Avrupalı bir kısım aristokrat aileler, egzotik moda olarak tanımladıkları Osmanlı giysilere olan ilgileri, topluluklarında elit statülerini koruma ve dünyadaki yeniliklere açık olduğunu gösterme amacı da güdüyordu. Ayrıca Osmanlıda kadının daha güçlü olduğunu hisseden Avrupalı bayanlar kendilerini Türk giysilerinde resmettirerek eşlerinden veya sevgililerinden ilgi toplamak istiyorlardı”. (Makzume, 2016, www.erolmakzume.com)



Görsel 5. William Charles Ross, *Victoria, Princess Royal Türk Giysileri İçinde Portresi*, 1850.

Turquerie akımına katkısı olan bir isimde Lady Mary Wortley Montagu olmuştur. İngiltere diplomat eşi olan Montagu Avrupa'ya gönderdiği mektuplarında Osmanlı yaşamını, örf ve adetlerini, kadınlarını ve modalarını anlatmıştır. Bu mektuplar (Şark Mektupları) ölümünden sonra (1762) Turkish Embassy Letter ismiyle kitap olarak basılmıştır. Görsel 6'da Ressam Vanmaur, Montagu'yu oğlu ile birlikte resmetmiştir. Eserde birden fazla Türk imgesi yer almıştır. Kostümü altın yaldız işlemeli ve kenarları kürkle süslenmiş bir kaftan ve içine giydiği parlak renkli giysiden oluşmuştur (Görsel 6). Yerde serili olan Türk halısı, arkada saz çalan bir Osmanlı hanımı ve elinde mektup uzatan sarıklı erkek figürü ile de Türk modası özenle yansıtılmıştır.



Görsel 6. Jean Baptiste Vanmour, *Lady Mary Wortley Montagu ile Oğlu*, 1717.

Eserlerdeki kostümlere bakılırsa Turquerie akımının etkisindeki kostümler parlak, kadife, kürklü, zengin işlemeli detaylardan oluşmuştur. Çiçek detaylı motifler, başlarına taktıkları serpuş ve altına doladıkları uçları işlemeli yazmalar da Turquerie kostümlerinde yerini almıştır.

21. Yüzyıl Giysi Tasarımlarında Turquerie İzleri

Geçmiş yüzyıllarda Avrupa'nın kostümlerine renk katan Turquerie akımı, günümüzde eskisi kadar rağbet görmese de bazı Avrupalı moda tasarımcılarının Turquerie izlerini tasarımlarında yer vererek Osmanlı-Türk giyim kültürüne olan beğenilerini ifade eden çalışmaları olmuştur. Bu ilgiye 19. yüzyılda ilk moda tasarımcısı olan Charles Frederick Worth'te katılmıştır. Saray mensuplarına ve Avrupalı aktrislerine tasarladığı giysilerde Osmanlı öğelerinden ve kumaşlarından ilham almış, Turquerie'nin eski ilgisine kavuşmasını sağlamıştır (Aktepe, 2013, s.226) (Görsel 7). Batı'nın tarih içerisindeki Türk giyim kültürüne olan ilgisi günümüz yüzyılın Avrupa moda dünyasına zemin hazırlamıştır. Bu sebeple Worth'un tasarımında Turquerie ifadesi yer almasa da Osmanlı unsurlarına yer verildiği için Turquerie olarak ele alındığını söyleyebiliriz. Worth'un tasarımları içinde Osmanlı İmparatorluğu padişahlarının kaftanlarını andıran iri desenlere sahip bir elbise yer almaktadır. Bu elbise beli saran bir üst beden ve belden hafif kabaran A kesim bir eteğe sahiptir. Balon kollara sahip elbise dirsekten bileğe doğru daralarak kolu sarmaktadır. Yakasında Avrupa modasına ait dantelli bir detay görülmektedir. Elbisenin kumaşında Osmanlı döneminde sıkça kullanılan karanfil motifine yer verilmiştir. Worth'un tasarımında oluşturduğu tüm bu detaylar 18. yüzyıl portrelerinde sıklıkla resmedilen Turquerie kostümleriyle ilişkilendirilmektedir.



Görsel 7. Charles Frederick Worth, *Osmanlı Motifli Giysi Tasarımı*, 1890.

Batılı tasarımcılar tarafından Doğu'ya ait özelliklerin yeniden inşa edilerek Avrupa modasına sunması Doğu'yu benimsediğini kanıtlar nitelikte olmuştur (Koca ve Koç, 2019, s.4). Ersöz ve Uslu'ya göre (2005) "Doğu (Şark) suskun ve kendini ifade etmeyen bir nesne iken, Batı (Garp), Doğu'yu kendi çıkarları doğrultusunda istediği gibi şekillendiren, çerçeveleyen ve sunan bir özne durumundadır" şeklinde ifadesi ile desteklemiştir (Aktaran Koca ve Koç, 2019, s.4). 19. yüzyıldan bu yana birçok tasarımcı tarafından Oryantalist kapsamında Turquerie izlerine yer verilmiştir.

21. yüzyılda tasarımlarında Osmanlı-Türk izlerine yer veren belli başlı moda tasarımcılarının koleksiyonları bu çalışma da incelenmiştir. Bunlardan ilki Yves Saint Laurent olmuştur. Tasarımlarında şık ve maskülen tarzı barındıran Fransız tasarımcı Yves Saint Laurent, 2002 ilkbahar koleksiyonunda Turquerie izlerini titizlikle aktararak farklı bir koleksiyon anlayışı sunmuştur. Laurent, Maskülen, Gotik, De Stijl, Kübistik, romantik, floral, Afrika kültürü, feminist ve Oryantalist temalarını ele aldığı 277 parçadan oluşan karma bir koleksiyon sunmuştur. Oryantalist tasarımlarında Uzak Doğu olarak Chinoiserie, Yakın Doğu olarak da Turquerie üslubunu aktarmıştır.

Laurent, koleksiyonlarını Osmanlı-Türk üslubuyla zenginleştirerek Turquerie eğilimlerini tasarımlarına aktarmıştır (Görsel 8). Bu parçalarda genel olarak kesimiyle cepkeni anımsatan kısa bir ceket yorumlamıştır. Osmanlı döneminde bu cepkenler genellikle koyu renklerde kullanılmış, Laurent tasarımlarında bu anlayışı pek değiştirmemiştir. Siyah ve mavi renkli parçalarının arasında buz mavisi rengi kullanarak yalnızca üç tasarımından sadece bir tane açık renkte tasarıma yer vermiştir. Cepkenin yaka, etek ucu kenarları ile kol ağzları Osmanlı giyiminde yer verilen yıldızlı ve mat renkte üç benek motiflerini andıran bir işleme ile detaylandırılmıştır. Osmanlı kadınları dış giyiminin altında genellikle desenli ve parlak giysiler kullanırken, Laurent, mat ve düz renkte kumaş tercih ederek sadeleştirmeye yönelmiştir (Görsel 8). Koleksiyonunda yer alan bu tasarımlarda düz dar elbise, straplez üst beden, A kesim pileli uzun etek, cepken ve şalvardan oluşan kombinasyonlara yer vermiştir (Görsel 8). Şalvarı diz hizasında ve içerisinde ince bir çorap giydirerek kullanmıştır. Bordo renkte kullanılan şalvarı siyah straplez üst beden ve siyah cepkenle birleştirmiştir. Osmanlı'nın başlıklarından biri olan fes ile detaylandığı bu tasarımını topuklu ayakkabı ile kullanarak Batı modasına yönlendirmeye çalışmıştır. Tasarımların bellerinde kumaştan ve ipten kuşaklar dikkat çekmektedir ve Turquerie akımını iyi analiz ettiği düşünülmektedir.



Görsel 8. Yves Saint Laurent 2002 İlkbahar Koleksiyonu.

Koleksiyonunda Turquerie unsurlarına yer veren bir diğer marka Ralph & Russo olmuştur. Londra'ya ait olan bu marka Tamara Ralph ve Micheal Russo tarafından kurulmuştur. Kadınlar için romantik gece konseptinde kıyafetler tasarlayan bu tasarımcılar 2015 Sonbahar/ Kış koleksiyonunda Oryantalist vurgulara yer vermiştir. Koleksiyon 45 parçadan oluşmuş, birkaç tasarımda Osmanlı-Türk imgelerine atıfta bulunulmuştur. Tasarımların bütününde beyaz, bej, toz pembe, bakır, antrasit, siyah, lacivert, haki ve kırmızı tonlarına yer verilmiştir. Kabarık ve düz dar elbise, dekolte, asimetrik kesim, dantel ve transparan kumaşlar kullanılarak feminist tarzlar oluşturulmuştur. Turquerie unsurlarından esinlendiği düşünülen üç parça da kaftandan ilham alınarak tasarlanmıştır (Görsel 9). T formdaki bu tasarımlar dış ya da üst giyim olarak sergilenmiştir. Dış giyim olan tasarımlardan biri pelerin olarak uygulanmıştır. Siyah renkte kullanılan bu parçanın üstünde kıvrımlı, altın renkte süslemeler bulunmaktadır. Kıvrımların hatlarını vurgulamak adına parlak taşlar ile işlemler yapılmıştır. Osmanlı kaftanlarına benzerlik gösteren bu pelerine yuvarlak bir yaka tercih edilmiş ve yaka uçları birbiriyle tutturularak sunulmuştur. Siyah bol kesim bir elbiseyle kullanılan pelerin ön plana çıkarılmıştır. Bir diğer dış giyim kaftanla oldukça benzerlik taşımaktadır. Siyah kumaş kullanılan bu parçada antrasit renkteki güller ve kıvrımlı dallarıyla Osmanlı padişahlarının kaftanlarına andıran bitkisel motiflere yer verildiği görülmektedir. Parçanın kol kesimleri kaftanlardaki gibi geniş, yaka ise yuvarlak yaka olarak tasarlanmıştır. Bir önceki tasarımda olduğu gibi siyah parçalarla birleştirilerek kaftanın göz alıcı etkisi vurgulanmaya çalışılmıştır. Ortadaki tasarımda ise kaftandan esinlendiği düşünülen bir elbise sunulmuştur. Kaftan esintileri olduğu düşünülen elbisede derin V yakaya ve Oryantalist kıvrımlara yer verilmiştir. Parlak ve lacivert renkteki elbisenin bel hattında bulunan kıvrımlar omuza kadar yayılmıştır. Elbisenin kolu balon kol olarak adlandırılan modelle tasarlanmıştır. Derin yırtmaca sahip bu tasarım topuklu ayakkabıyla kombinlenmiştir.



Görsel 9. Ralph & Russo 2015/2016 Sonbahar/Kış Koleksiyonu.

Çalışmada son olarak incelenen tasarımcı Gerolamo Etro olmuştur. 1968 yılında "Etro" adıyla markasını oluşturmuş, bohem ve spor-şık tarzını müşterilerine sunmuştur. Her çeşit deseni

tasarımlarında kullanan Etro, sofistike desenleriyle moda dünyasının beğenisini kazanmıştır. Oluşturduğu 2019 Sonbahar koleksiyonunda şal ve halı arşivinden ilham alan Etro, Oryantalizmin etkisinde kaldığı görülmüştür. Bohem-şık tasarımların bulunduğu bu koleksiyonda kırmızı-toprak tonları, siyah ve haki renkleri ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Halı desenlerine yer verdiği tasarımları hırka, elbise ve blazer ceketten oluşturulmuştur (Görsel 10).



Görsel 10. Etro 2019 Sonbahar Koleksiyonu.

Halı motiflerinin bulunduğu ceket tasarımı kruvaze yaka kesimine sahiptir ve korsaj kemerle birlikte bütünlenmiştir. Geniş kesim kalıba sahip olan bu ceketin ön bedeninde iki geniş cep detayına yer verilmiştir. Tasarımda kırmızı ve siyah tonların hâkim olduğu görülmüştür. Ceketin yaka ve ön kapama kenarları Türk halılarında ve kilimlerinde görüldüğü gibi püsküllerle süslenmiştir. Geniş kol kesimleri kol manşetlerinde daralmıştır. Bu tasarımda kullandığı motifleri ayakkabısında da kullanarak bohem etkisini sürdürmeye devam etmiştir. Bir diğer tasarımında Halı desenini kısa bir elbisede kullanmıştır. Kalın askılı olan bu elbise kadife kumaştan yapılmıştır. Düz yaka kullanılmış ve yakadan göğüs altına kadar derin V şeklinde siyah kadife bir parça eklenmiştir. Elbise altına siyah yırtık detayları olan triko bir bluz ile kombinlenmiştir. Halı motiflerine yer verdiği bot ve kırmızı klasik çantası ile bohem şıklığını yaratmıştır. Son tasarımında Oryantalist etkisini blazer cekte vurgulamıştır. Ceket kırlangıç yakaya sahip olup yakanın üst kısmı siyah kadife kumaştan uygulanmıştır. Omuz ve kolda püsküllü detaylara yer verilmiştir. Kol manşetleri siyah kadife kumaştan yapılmıştır. Hem kolda hem de ceket patında detaylı düğmeler kullanılmıştır. Tasarım, beyaz gömlek ve siyah kumaş pantolon ile tamamlanarak bohem ve maskülen tarzı bir araya getirmiştir.

Etro 2015 Sonbahar koleksiyonuna bakıldığında adeta 16. yüzyılın Avrupalı ressamı Hans Holben'in portreleri gibi çeşitli halı desenlerinden çıkış yaparak Oryantalist tarzda üretmiş olduğu tasarımlarında Turquerie izlerini anımsatmaktadır. Oryantalist imgesini bohem tarzıyla harmanlayarak kendi üslubunu sunmuş ve takipçilerinin beğenisini kazanmayı başarmıştır.

Günümüz Avrupalı tasarımcıları, ilham aldıkları Oryantalist unsurları tasarımlarında göstermişlerdir. Bazı tasarımcılar orijinalliğini kaybettirmemeye özen göstermiş bazıları ise olabildiğince modernize ederek kendi tarzıyla bütünleştirmiştir. Koleksiyonlarının tamamından ziyade birkaç parça ile Doğu'ya olan beğenileri ifade etmişlerdir. Tarihten bugüne Batı Doğu'ya olan ilgisini gizleyememiştir. Osmanlı kıyafetlerindeki ihtişamı, geleneksel kıvrımlı motifleri, işlemeleri, kürkleri ve kadifeleri tasarımlarında kullanmaktan çekinmemişlerdir. Avrupalı tasarımcılar Doğu imgelerini kendi tarzlarıyla yorumlayarak moda dünyasını zenginleştirmişlerdir.

Örnek Bir Koleksiyon Çalışması

Araştırma kapsamında Turquerie temalı bir giysi koleksiyonu oluşturulmuştur. Oluşturulan giysi koleksiyonunda çalışmanın amacına yönelik 15. yüzyıl sonrası Avrupa modasının Osmanlı İmparatorluğu'nun Türk kültüründen etkilendiğini ve beslendiğini yansıtmaktadır. Bu sebeple koleksiyona Anadolu'nun İzi (Trace of the Anatolia) adı verilmiştir. Araştırmada ele alınan dönemlerde kullanılan desen, renk ve modeller üzerinde tasarımlar modernize edilerek çağa uyarlanmıştır. Koleksiyon kapsamın 6 adet tasarım bulunmaktadır.

Koleksiyonun ilk tasarımı için Osmanlı giyiminin bir parçası olan göynek ve yekek yorumuna yer verilmiştir. Tasarım sürecinde göynek yorumu bir elbise olarak düşünülmüştür. Elbisenin kolları

transparan kumaştan ve katlardan oluşmaktadır. Silüetteki formu bütünlemek amacıyla göynek elbisenin yakası derin V yaka olarak tercih edilmiştir. Elbisenin rengi, Osmanlı minyatür sanatçısı Levni'nin Osmanlı kadın giysilerinde de sıkça yer verdiği haki yeşili olarak belirlenmiştir. Elbise, kolsuz cepken formda yorumlanan bir üst giyimle kombinlenmiştir. Tasarlanan kolsuz cepken günümüz modasında sıkça tercih edilen yelek formuna yakın sıfır yaka olarak tasarlanmıştır. Bu model için o dönemin Osmanlı kumaşlarında da kullanılan şal motifli bir kumaş deseni uygun görülmüştür (Görsel 11).



Görsel 11. Anadolu'nun İzi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu
(Tasarım: Büşra Beyazitoğlu, 2024).

Görsel 12 'de yer alan tasarımda Osmanlı İmparatorluğu padişahlarının kaftanlarını andıran bir üst giyim tasarlanmıştır. Osmanlı kaftan detaylarına sahip hâkim yakaya ve geniş kol manşetlerine yer verilmiştir. Altın sırma şeritlerle süslenen padişahın kaftanları günümüze uyarlanmak için sadeleştirilmiş ve düz kumaştan oluşturulmuştur. Tasarımın kollarında Osmanlı desenlerinin arasında yer alan serpmeye gül desenleri bulunmaktadır. Kaftanın ön bedeninde Türk halı motiflerini barındıran bir kumaş tasarımı oluşturulmuş ve aktarılmıştır. Alt bedeninde lacivert renkte parlak noktalarla desenlendirilen bir kumaştan mini şort tasarlanarak modern bir görünüm elde edilmek istenmiştir.



Görsel 12. Anadolu'nun İzi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu
(Tasarım: Büşra Beyazitoğlu, 2024).

Görsel 13'de yer alan tasarımda ise Osmanlı-Türk giyiminde sıklıkla tercih edilen şalvar ve cepkenin yorumuna yer verilmiştir. Osmanlı giyiminde kolları ve yakası işlemeli olarak yer alan cepken düz kapamasız yaka, işlemesiz ve geniş kesim olarak modernize edilmiştir. Model günümüzün spor şık etkisiyle kısa tutulmuştur. Aynı zamanda Osmanlı desen üslubuna uygun olacak şekilde karanfil motiflerinin yer aldığı bir kumaş tasarımı ile ele alınmıştır. Alt giyimde kullanılan ve son dönem giyim modasında da çok tercih edilen şalvar tasarlanmıştır. Modern ve günlük görünümünü yakalamak üzere

pile detaylı ve ağı yarı düşük olarak yorumlanmıştır. Şalvarda acı kahve tonlarında bir renk tonu tercih edilerek üst giyimde kullanılan desen renkleri ile bir bütünlük sağlanması amaçlanmıştır.



Görsel 13. Anadolu'nun İzi (Trace of the Anatolia) Koleksiyonu
(Tasarım: Büşra Beyazitoğlu,2024).

Koleksiyonun 4. tasarımında (Görsel 14) Osmanlı dönemi ceketlerinden ilham alınarak görkemli vatkalara sahip bir ceket elbise çalışılmıştır. Genellikle diz hizasında görülen dönem ceketleri günümüz modasına uygun olacak şekilde boyu kısa olarak yorumlanmıştır. Aslı altın işlemeli olan ceket, kruvaze ve kırlangıç yakalı, düğmeli olarak klasik bir yaklaşımla yorumlanmıştır. Dik ve büyük vatkalılar ile avangard bir tasarım haline getirilmeye çalışılmıştır. Elbisenin kumaş tasarımında 16. yüzyıl Avrupa portrelerinde sıklıkla yer alan ve aynı zamanda 21. yüzyıl tasarımcısı Etro'nun da yer verdiği halı desenleri kullanılmıştır. Tasarımın etek ucunda halılarda sıklıkla yer alan püsküller detay olarak eklenmiştir. Koleksiyon bütünlüğü sağlanması için kumaş tasarımında acı kahve ve kiremit tonları tercih edilmiştir.



Görsel 14. Anadolu'nun İzi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu
(Tasarım: Büşra Beyazitoğlu,2024).

Koleksiyonun 5. tasarımında (Görsel 15) etek ve bluz yorumlanmıştır. Etek, Osmanlı kadın giyiminde de kullanılan A kesim formunda ve uzun olarak tasarlanmıştır. Üst giyimde ise kollar dar gelip kol ağı genişleyen bir kalıba sahiptir. Bu kol formu Osmanlı saray giyiminde karşılaşılan entarilerden ilham alınarak yorumlanmıştır. Ön ve arka bedeninde drape kumaş detayları yer alan bluz, çağdaş görünümü devam ettirmek amacıyla beden parçası kısa olarak tasarlanmıştır. Bu detaylar Osmanlı minyatür sanatında önemli bir yeri olan sanatçı Levni ve Buhari'nin figürlerinden oluşan bir kumaş tasarımı ile aktarılmıştır. Drape detayının altında göğsü saran ve yan dikişten fermuarlı kısa üst kullanılmıştır. Tasarımda kullanılan yaka formu, 18. yüzyıl saray kadın giyiminde yer alan ve Batı giyimi ile karşılıklı etkileşim sonucu Osmanlı kadın modasına aktarılan bir kesim olarak bilinmektedir. Bu sebeple bluzun

yakası kare yaka olarak tasarlanmış böylelikle Doğu ve Batı'nın unsurlarını barındıran Turquerie akımının etkileri yansıtılmaya çalışılmıştır.



Görsel 15. Anadolu'nun İzi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu
(Tasarım: Büşra Beyazitoğlu, 2024).

Koleksiyonun son parçasında arkası fermuarlı, midi boy bir elbise tasarlanmıştır (Görsel 16). Tasarımın yakası bisiklet yakalı olup kol, omuzdan geniş kesimle başlayıp bileğe doğru daralan kol formuna sahiptir. Etek ucunda son dönem moda eğilimlerinde dikkat çeken ve koleksiyonun bütününde yer alan spor şık etkisini tamamlamak amacıyla file kumaş detayı bulunmaktadır. Çalışmanın kumaş tasarımında Osmanlı deseninde kullanılan bolluk ve bereketi temsil eden nar motifine yer verilmiştir. Simetrik olarak yer alan nar motifli kumaş tasarımı, elbisenin tamamında kullanılmıştır. Turquerie akımı Avrupa giyimi ile harmanlanmış bir moda biçimi olduğu için Avrupa kadınlarının giyiminin bir parçası olan korse detayı kullanılmıştır. Tasarımda Turquerie izleri kumaş deseni ve detaylarla aktararak modele farklı bir yorum katmak amaçlanmıştır.



Görsel 16. Anadolu'nun İzi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu
(Tasarım: Büşra Beyazitoğlu, 2024).

Sonuç

Çalışmada Avrupalıların Oryantalist kavramlarından biri olan Turquerie akımının en popüler olduğu 18. yüzyıldaki ve günümüzdeki kadın giysi tasarımlara yansımaları incelenmiştir. 15. Yüzyılda Sultan II. Mehmed'in İstanbul'u fethetmesiyle Avrupalılarda oluşan korku Osmanlı Devleti'ni tanımaya teşvik etmiştir. Bu sayede gönderilen diplomat ve ressamlar bu akımı başlatmada katkı sağlayan kişiler olmuştur. Turquerie izlerini Batı kültürüyle harmanlayarak beğenilerini sergilemişlerdir. Avrupa'nın her yerinde görülen bu ilgiye Fransızca Türk hayranlığı anlamına gelen 'Turquerie' denilmiştir. 16. yüzyılda oluşmaya başlamış, 18. yüzyılda da popüler bir akım haline dönüşmüştür. Avrupa'ya giden Osmanlı diplomatlar gösterişli törenlerle karşılanmış, halk tarafından da giyimleri beğeniyle incelenmiş ve her alanda yansımaları görülmüştür. 21. yüzyılda bu ilgi azalmış fakat ilk moda tasarımcısı olan Charles Frederick Worth'un tasarımlarındaki Turquerie etkileri olduğu düşünülen Osmanlı motifleriyle etkisini hissettirmeye devam etmiştir.

Günümüzde Türk kültürüne ilgi duyan Avrupalı tasarımcılar, Turquerie unsurlarını tasarımlarında şekillendirmişlerdir. Tarihten günümüze olan etkilenmeler incelendiğinde sosyal ve siyasi etkilerin yanı sıra moda alanında da Doğu'nun Batı'yı belirli noktalarda yönlendirdiği gözlenmiştir. Türk imgelerini modernize ederek Avrupa modası olarak sunmaları nedeniyle Doğu kültürünün moda dünyasını beslediğini düşünmek mümkündür. Turquerie akımı geçmişte ve günümüz yüzyılında Batı modasında çok fazla etki yaratmış ve dünya modasının ilgisini kazanmıştır. Bu nedenle Türk giyim kültürü, yenilenen ve gelişen moda dünyasında tekrar yer alması için gelecek Türk tasarımcılarının kendi kültürünü benimsemesi ve sahiplenmesi gerektiği düşünülmektedir. Bunun yanı sıra çalışma sonunda bir koleksiyon örneği sunulmuştur. 15. Yüzyıldan 21. Yüzyıla kadar hem Avrupalı kadınların hem de moda tasarımcıların Türk giyim kültürünün izlerini kendi modaları ile birleştirmelerinden oluşan Turquerie akımı, koleksiyon da tema olarak ele alınmış ve Turquerie akımı günümüz modasıyla harmanlanarak 6 adet tasarım tasarlanmıştır. Tasarımlar bilgisayar destekli tasarım tekniği ile dijital olarak oluşturulmuştur. Avrupalı moda tasarımcıların ele aldığı özellikler tasarımlarda detay olarak kullanılmıştır. Tüm bu adımların kullanılmasıyla Turquerie etkisinin günümüz modasına aktarılması sağlanmıştır. Böylelikle yapılan alan araştırması ile birlikte tasarımcılara olumlu yönde rehberlik sağlayacağı bir koleksiyon örneği sunulmuştur.

KAYNAKÇA

- Akimoğlu, A. (2015, Ağustos). Avrupa'yı Saran Hayranlık: Turquerie. *tr Dergisi*.
<https://archive.md/2022.04.22-003541/https://trdergisi.com/avrupayi-saran-hayranlik-turquerie/#selection-607.464-607.538>
- Aktepe, Ş. (2013). *Oksidental Bakış Açısı İçinde Oryantalizmin Tekstil ve Modaya Yansıması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Haliç Üniversitesi.
- Bilir, T. (2019). Oryantalist Tabloların Vazgeçilmez Dekoratif Unsuru Olarak Çiniler. *Sanat Dergisi*, (34), (s.92-104).
- D'amora, R. (2019). Napoli'deki Osmanlı Elçisinin İzinde. *Skylife Business*.
https://www.dimeoviniadarte.it/doc/calendari/2019/rassegna/skylife_1902.pdf
- Erduran, A. D. (2010, 22 Eylül). Holbein Halısı. *Nüve Forum*.
<https://web.archive.org/web/20170129110803/http://www.nuveforum.net/1191-terimler-sozlugu-h/262416-holbaln-halisi-ressam-hans-holbein-adindan/>
- Koca, E. ve Koç, F. (2019). Modanın Beslendiği Oryantalist Öğeler: 1910-1920 Yılları Vogue Dergi Kapakları Örneği, *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6(10), (s.1-15).
- Makzume, E. (2016, 24 Mayıs). 18. Yüzyılda Avrupa'da Türk Modası: "Turquerie". *Erol Makzume*.
<https://erolmakzume.com/18-yuzyilda-avrupada-turk-modasi-turquerie/>
- Meyer, R. E. (1974). Turquerie ve Onsekizinci Yüzyıl Müziği (E. S. Genç, Çev.), *Tarih Dergisi*, (56), (s. 147-165).
- Öktem, A. (2019). *Sultan III. Selim Döneminde Geleneksel Türk Süslemelerinin Avrupa Giysi Modası ve Sanatına Etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Haliç Üniversitesi.

Özdal, I. (2013). Oryantalizm, Görsel İzler ve Günümüz Fotoğraf Sanatı, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 9, (s.61-73).

Tez, Z. (2015). *Avrupa'da Türk İzi*, Hayykitap Yayınevi.

Williams, H. (2015). *18. Yüzyılda Avrupa'da Türk Modası Turquerie* (Nurettin Elhüseyni, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Melchior Lorck, *I. Süleyman Portresi*, Ağaç Baskı. <https://www.meisterdrucke.com.tr/fine-art-baski/Melchior-Lorck/1375838/Portret-van-sultan-S%C3%BCleyman-I.html>

Görsel 2. Hans Holbein, *Ambassadors*, Londra, 1533.
https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Hans_Holbein_the_Younger_-_The_Ambassadors_-_Google_Art_Project.jpg

Görsel 3. Giuseppe Bonito, *The Turkish embassy in Naples*, 1741. *Çiniler*, Sanat Dergisi, Sayı:34, ss.92-104. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-turkish-embassy-in-naples/8e6b08e7-63d6-4d25-b439-1a5af33b3bfd>

Görsel 4. Jean-Etienne Liotard, *Lady Ponsonby Türk Kıyafetli Portresi*, 1742.
<https://www.meisterdrucke.uk/fine-art-prints/Jean-%C3%89tienne-Liotard/29092/Lady-Ponsonby.html>

Görsel 5. William Charles Ross, *Victoria, Princess Royal Türk Giysileri İçinde Portresi*, 1850.
<https://iamachild.wordpress.com/2012/10/21/william-charles-ross-1794-1860-english/>

Görsel 6. Jean Baptiste Vanmour, *Lady Mary Wortley Montagu ile Oğlu*, 1717.
<https://www.peramuzesi.org.tr/blog/turquerie/1550>

Görsel 7. Charles Frederick Worth, *Osmanlı Motifli Giysi*, 1890. Aktepe, Ş., (2013). *Oksidental Bakış Açısı İçinde Oryantalizmin Tekstil ve Modaya Yansıması*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Görsel 8. Yves Saint Laurent Koleksiyonu.
<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2002-couture/saint-laurent#review>

Görsel 9. Ralph & Russo 2015 Sonbahar/Kış Koleksiyonu.
<https://ralphandrusso.com/pages/couture-autumn-winter-2015-2016>

Görsel 10. Etro 2019 Sonbahar Koleksiyonu. <https://vogue.com.tr/defile/etro-2019-20-sonbaharkis?p=0>

Görsel 11. Anadolu'nun izi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu, (Tasarım: Büşra Beyazitoğlu).

Görsel 12. Anadolu'nun izi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu, (Tasarım: Büşra Beyazitoğlu).

Görsel 13. Anadolu'nun izi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu, (Tasarım: Büşra Beyazitoğlu).

Görsel 14. Anadolu'nun izi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu, (Tasarım: Büşra Beyazitoğlu).

Görsel 15. Anadolu'nun izi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu, (Tasarım: Büşra Beyazitoğlu).

Görsel 16. Anadolu'nun izi (Trace of The Anatolia) Koleksiyonu, (Tasarım: Büşra Beyazitoğlu).

Bir Bellek Ortamı Olarak *Wunderkammer* ve 'Zaman Adaları' Sergisi

Wunderkammer as Site of Memory and 'Islands of Time' Exhibition

Hatice Öktem Kılıçaslan (Sorumlu Yazar)
Yüksek Lisans Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Enstitüsü, Fotoğraf Anasanat Dalı,
e-posta: haticeoktemkilicaslan@gmail.com,
ORCID: 0009-0009-0370-6846

Dilanur Yıldırım
Yüksek Lisans Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Enstitüsü, Fotoğraf Anasanat Dalı,
e-posta: dilanuryildirim83@gmail.com,
ORCID: 0009-0006-9685-0852

Öktem Kılıçaslan, H. ve Yıldırım, D. (2024). Bir Bellek Ortamı Olarak
Wunderkammer ve 'Zaman Adaları' Sergisi. *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1,
(s.33-46).

Özet

İnsanlığın tarih boyunca anlama, sorgulama, unutma, hatırlama üzerine yaptığı çalışmalar, bellek kavramının oluşmasına ve incelenmesine neden olmuştur. Bellek kavramının kökeni, bellek tanrıçası Mnemosyne'den gelmektedir. Mnemosyne'nin kızları olarak dünyaya gelen 'Musa'lar ve beraberlerinde getirdikleri müzecilik kavramı, çeşitli bellek ortamlarının oluşmasını sağlamıştır. Bellekte yer alan imgeler, dün, bugün ve yarın arasında köprü görevi görmekte; bu görevi gerçekleştirirken sanat öğelerinden de yararlanmaktadır. Sanat öğelerine ve bunları biriktirmeye ilgisiz kalamayan koleksiyonerler, biriktirme eylemini, wunderkammer (nadire kabini) şeklinde sunarak Rönesans döneminde bellek ortamı kavramının sanatsal bağlamdaki ilk örneklerini ortaya koymuşlardır. 'Zaman Adaları' sergisi de bu bağlamda gerçekleştirilen güncel bir wunderkammer çalışması olarak karşımıza çıkmaktadır. 'Zaman Adaları' sergisi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü ile Güzel Sanatlar Fakültesi öğrencilerinin enstalasyonlarından oluşmaktadır. Sergide; metin, fotoğraf ve antika nesneler yer almaktadır. Genel olarak bakıldığında farklı disiplinlere ait kolektif bir sergi oluşturulmuştur. Bu makale, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün yüksek lisans programı kapsamında Fotoğraf Anasanat Dalı'nda verilen, 2023-2024 Eğitim-öğretim yılı bahar döneminde yer alan 'Fotoğraf ve Bellek Araştırmaları' dersi kapsamında gerçekleştirilmiş olan 'Zaman Adaları' sergisini ele almaktadır. Yöntem olarak, literatür taraması yapılmış, ders kapsamında edinilen kuramsal bilgiler araştırılmış, tasnif edilip, düzenlenmiştir. Kütüphane ve dijital veri tabanları taramaları esnasında; bellek, bellek ortamları, wunderkammer kavramlarına odaklanılmıştır. 2024 yılı Mayıs ayında dersin bir çıktısı olarak gerçekleştirilen 'Zaman Adaları' sergisi, katılımcılara gerçek bir deneyim, gözlem ve inceleme imkanı sağlamıştır.

Anahtar Sözcükler: Wunderkammer, bellek ortamı, bellek, Mnemosyne, kolektif bellek, fotoğraf.

Abstract

Humanity's studies on the understanding, questioning, forgetting and remembering throughout history have led to the formation and examination of the concept of memory. The origin of the concept of memory comes from Mnemosyne, the goddess of memory. The 'Muse's, who were born as the daughters of Mnemosyne, and the concept of museology they brought with them, enabled the formation of various memory environments. The images in memory serve as a bridge between yesterday, today and tomorrow, and while performing this task, they also benefit from art elements. The collectors, who could not remain indifferent to the elements of art and the act of collecting them, presented the act of collecting in the form of a wunderkammer (cabinet of rarities), and in the Renaissance period, they put forward the first examples of the concept of memory environment in the artistic context. 'Islands of Time' exhibition consists of installations by students of Dokuz Eylül University Fine Arts Institute and Faculty of Fine Arts. The exhibition includes texts, photographs and antique objects. In general, a collective exhibition of different disciplines has been created. This article discusses the 'Islands of Time' exhibition, which was held within the scope of the 'Photography and Memory Research' course in the spring semester of the 2023-2024 academic year, given in the Department of Photography within the scope of the master's program of Dokuz Eylül University Fine Arts Institute. As literature review was conducted, and the intensive theoretical knowledge acquired within the course was researched, classified and organized. During the library and digital database searches, the focus was on the concepts of memory, memory environments, and wunderkammer. The 'Islands of Time' exhibition, which was held as an outcome of the course in May 2024, provided participants with a real experience, observation, and examination opportunity.

Keywords: Wunderkammer, site of memory, memory, Mnemosyne, collective memory, photography.

Giriş

Bellek, günlük konuşma dilinde, geçmişi hatırlama aracı olarak kullanılmasının yanı sıra, Klasik Yunan mitolojisinden günümüze kadar pek çok disiplinde ilham verici ve merak uyandırıcı bir kavram olmuştur. Ancak akademik bir disiplin haline gelmesi, 'memory studies' (bellek araştırmaları) kavramının ortaya çıkışıyla mümkün olmuştur. Bu disiplinin kurucuları Henry L. Roediger ve James V. Wertsch'dir. Roediger ve Wertsch'in birlikte yazdığı, *Creating a New Discipline of Memory Studies* (Bellek Araştırmaları Adlı Yeni Bir Disiplin Yaratmak) adlı makalede, bellek araştırmaları disiplinlerarası bir alan olarak tanımlanmıştır: "Multidisipliner bellek çalışmaları alanı, antropoloji, eğitim, edebiyat, tarih, felsefe, psikoloji ve sosyoloji dahil (ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere) birçok alandan entelektüel kolları birleştirir." (Roediger ve Wertsch, 2008, s.1).

Bellekte yer alan imgeleri tanımlayan *bellek kayıtları* ifadesi, hatırlama-unutma mekanizması bağlamında bakıldığında somut veya metaforik olabilmektedir. Uzun yıllar boyunca yapılan titiz araştırmalar sonucunda pek çok farklı bellek türü olduğu tespit edilmiştir. "Tulving'in 256 terimden oluşan listesi, hafıza çalışmalarına uygulanabilir görünen bir sayı sunmaktadır." (Roediger ve Wertsch, 2008, s.9). Tespit edilen 250'den fazla bellek türü arasında; kültürel, kolektif, iletişimsel bellek türleri daha fazla öne çıkmaktadır. Kitaplar, müzeler, bayraklar, milli marşlar, binalar, fotoğraflar, filmler vb. şeklinde örneklendirilebilecek bellek ortamları, bellek kayıtlarını muhafaza eden güçlü temsillerdir (Nora, 2022).

Almanca bir terim olan *Wunderkammer*, İngilizce'de 'cabinet of curiosities', Türkçe'de ise 'meraklar kabini' veya 'nadideler kabini' şeklinde tanımlanmaktadır. Bu makalede konunun orijinal kültürel kökenlerine sadık kalınarak 'wunderkammer'in kullanımı uygun görülmüştür.

Bellek ortamları, varlığımızın ilham kaynağıdır. Bu bağlamda *wunderkammer*ler de bellek ortamı fenomenini tartışabileceğimiz uygulamalardan biridir. *Wunderkammer* enstalasyonları, Rönesans ve barok sanat akımlarında revaçta olan dışavurumcu uygulamalardandır. Bu enstalasyonlar, koleksiyonerlerin ilgi alanlarını ve statülerini yansıtan nadir, sıra dışı ve genellikle egzotik nesnelere taksonomik bir şekilde sergiledikleri kişisel müzeler olarak hizmet vermiştir. *Wunderkammer*ler; bilimsel bir yanı olması sebebiyle, kişiyi Rönesanstan Aydınlamaya taşıırken, aynı zamanda hem fantastik, sübjektif bir koleksiyonerlik hem de rasyonalist bir taksonomi düşüncesidir. Biriktirme eylemi ve sergileme arzusunun sonucunda ortaya çıkan *wunderkammer*lerin boyutu da koleksiyonerin gücüne, ihtişamına bağlı olarak kutu, dolap, odalar veya galeriler şeklinde olabilmektedir. Genel olarak *wunderkammer*ler, sanat, bilim, toplumsal yorumun birleşimini ve insanlığın sıra dışı olana hayranlığının yansımasını temsil eder. *Wunderkammer*ler, Marcel Duchamp, Joseph Cornell gibi avangard ve sürrealist sanatçılara da ilham vermiştir. Günümüzde pek çok sanat dalında ve pedagojide başvurulan bir uygulamadır.

Bu makalenin ve buna bağlı olarak 'Zaman Adaları' sergisinin ortaya çıkışı, bir öğrenme, araştırma ve inceleme sürecinde gerçekleşmiştir. Söz konusu çalışma, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün Fotoğraf Anasanat Dalı'na bağlı yüksek lisans programının 2023-2024 eğitim yılı bahar döneminde yer alan 'Fotoğraf ve Bellek Araştırmaları' dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Makale, ayrıca, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü'nde, 2023-2024 eğitim yılı bahar döneminde yer alan 'Fotoğraf ve Küratörlük Uygulamaları' dersi öğrencileri ile birlikte gerçekleştirilen 'Zaman Adaları' sergisini de içermektedir. Makalede, sergide yer alan, Dilanur Yıldırım'a ait 'Aion Wunderkammeri' ile Hatice Öktem Kılıçaslan'a ait 'Nora Wunderkammeri'ne ayrıca değinilmiştir. Yöntem olarak, literatür taraması yapılmış, ders kapsamında edinilen kuramsal bilgiler araştırılmış, tasnif edilip, düzenlenmiştir. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi kütüphanesi ve dijital veri tabanları taramaları esnasında; bellek, bellek ortamları, bellek türleri, *wunderkammer* kavramı, tarihçesi, özellikleri, çağdaş uygulamaları ile ilgili veri tabanı araştırmaları yapılmıştır. 2024 yılı Mayıs ayında Türkan Saylan Kültür Merkezi'nde dersin bir çıktısı olarak gerçekleştirilen 'Zaman Adaları' sergisi ise bu makalenin konusu kapsamı bağlamında izleyicilere gerçek bir deneyim, gözlem ve inceleme imkanı sağlamıştır.

1. Bellek ve Mitoloji

Bellek; deneyimleri, öğrenilen bilgileri, bunların geçmişle ilişkisini bilinçli olarak depolandığı ve geri çağırılabilirdiği bir sistem olarak tanımlanmakla birlikte, kelimenin kökeni Klasik Yunan mitolojisinde yer alan bellek tanrıçası Mnemosyne'den gelmektedir. Gaia ve Uranüs'ün kızı olan Mnemosyne'nin, Zeus ile aşkından dokuz kızı olur. Kızların her biri bir kavramı temsil eden feminist figürlerdir ve ilham perileri (musalar) olarak anılmaktadır. Kleio tarihi, Euterpe müziği, Thalia komediyi, Melpomene tragedyayı,

Terpsikhane dansı, Erato lirik şiirleri, Polymnia kutsal şiirleri, Urania astronomiyi, Kalliope epik şiirleri temsil etmektedir (Atay, 2024) (Görsel 1).



Görsel 1. Baldassare Peruzzi, Dance of Apollo and the Muses, 1481, Londra

Dağlarda, görkemli oluşumlarda yaşayan Musalar; olanı, olmuşu ve olacağı dile getirir. Marifetleri temsil eder, devreder, ilham verir. Bellek kayıtlarının nerede yer aldığını gösterir. Hesiodos, şairliğinin kaynağını Musalar olarak gösterdiği şiirine, onları överek başlamıştır: "... Helikon Musalarını övmekle başlayalım, Ulu ve kutsal Helikon Dağı'nın konuklarını, Narin ayaklarıyla oynar durur onlar, Suları menekşe rengi kayığının başında..." (Hesiodos, 2022, s.3,5). Bu şiirin de yer aldığı *Theogonia* isimli kitap, M.Ö. 7. yüzyılda yazılan değerli bir edebi metin olmanın yanı sıra konuları günceldir ve bellek araştırmaları ile ilgili ilk eser ve temel kitaplardan biridir. Konuyla ilgili bir diğer metin de Platon'un *Devlet* adlı kitabıdır. Kitapta; "... Bazı ruhlar ölçüyü kaçırıp fazla içermiş, içer içmez de her şeyi unutmuş (Platon, 2022, 621.C)" cümlesi ile Lethe ırmağının suyundan fazla içenlerin kendilerini unuttuğu ifade edilmektedir.

Bilindiği üzere Platon'dan günümüze bellek üzerine pek çok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalar sonucunda yakın geçmişte 'Memory Studies' (Bellek Araştırmaları) kavramı ortaya çıkmıştır. Kavram, 1998 yılında Washington Üniversitesi'nde, belleğin geçmişi hatırlama aracı olarak kullanımını inceleyen akademik bir disiplin olarak kabul görmüştür. Bu disiplinin kurucuları Henry L. Roediger ve James V. Wertsch'e göre (2008, s.1), bellek araştırmaları pek çok disiplini barındırır, bu nedenle disiplinlerarasılık söz konusudur. Makalede nörobiyoloji, mimari, hukuk, sosyoloji, işletmecilik, siyaset, edebiyat, tarih, felsefe, psikoloji dahil birçok disiplinin yer aldığı bir disiplinlerarasılık söz konusudur. Bu bağlamda Nörobiyoloji, belleğe yönelik nörobilimsel yaklaşımları içermektedir. Bellekte yer alan bilgilerin hatırlanması ya da unutulması beyin fonksiyonlarının sağlıklı çalışmasını etkileyebilecek hastalıklar ve fiziksel beyin hasarı gibi etmenlerle ilintili olabilmektedir. Bu etmenleri yaşamış sıradan insanlar; aile ilişkilerinde, yöneticiler ise tarihin akışında belirleyici olmuşlardır. Makalede bu husus şu şekilde yer almaktadır: "Beyin hasarından kaynaklanan hafıza ve biliş bozuklukları, krallar veya diğer yöneticiler, hafıza kusurları veya düşünce bozuklukları yaşadıklarında tarihi olayları şekillendirmiş olabilir. Bu tür tarihsel vakaların analizi, mevcut sinirbilim bilgisine dayanmalıdır." (Roediger ve Wertsch, 2008, s.7)

Söz konusu disiplinlerarasılığın diğer bir bileşeni olan mimari, tarihin belli noktalarını bilinçli olarak hatırlamak/hatırlatmak ya da reddetmek/görmezden gelmek ile ilgilidir. Bu perspektiften baktığımızda mimari; içinde yaşadığımız ortamları, müzeler ve kütüphanelerin yanı sıra anıtlar ve heykellerin inşa edilmesine yönelik çalışmaları da içerir. Bu çalışmalarda tasarımla *zeitgeist* (zamanın ruhu) arasında ilgi olması beklenir.

Sosyoloji, bilindiği üzere 19. yüzyılda ortaya çıkmış modern bir bilim dalıdır. Nicel yöntemlerle bir toplumun yaşamını, değişimlerini incelemeye çalışan sosyoloji, aynı zamanda yerel, küresel, bireysel, kolektif olarak hatırlamak, unutmak, ritüeller, gelenekler üzerine araştırmalar yapmaktadır. Bu araştırmalar göstermektedir ki toplumlar kısmen ya da tamamen değişebilir. Hatta bu sosyolojik araştırmaların 21. yüzyılda toplum mühendisliği konusunda da etkili olduğu söylenebilir. Çünkü toplum mühendisliği bağlamında, objektif tarih bilimi ile sübjektif belleğin kesişmeleri meydana gelmektedir.

1.1. Bellek Kayıtları

Bellek kaydı kavramı, nörobiyolojik bir ifade olmanın yanı sıra somut saptama işlemleri olarak da kullanılmaktadır. Her insanın bellek kaydı vardır. Bu *mnemonik* bir mekanizmadır. Bunun yanı sıra yazılar, sesli-görsel kayıtlar, fotografik kayıtlar, hafıza kartları, negatif filmler, analog-dijital kayıtlar bu kapsamda yer alan örneklerdendir. Kayıtlar doğal olarak oluşabilir, yeniden inşa edilebilir, kendine mal edilebilir. Bellek kaydının hatırla/hatırlanma ve unutma/unutulma üzerindeki etkisi bağlamında bakıldığında, sanat eserleri de sanatçıya ait ve onu temsil eden bellek kayıtlarıdır. Sanatçısının Kronos'a karşı mücadelesine yardımcı olur. Hayati öneme sahip *erlebnis* (sanatsal tecrübe) sayesinde sanatçısını *oblivion* (maddi manevi unutuluştan) kurtarır. Özetle bellek kayıtları varsa *immortality* (ölümsüzlük) söz konusudur. Sanatçılar için ölümsüzlük kaynağı da sanat eseridir denebilir. Burada bahsi geçen hatırlanmak-unutulmak kavramları hem somut hem de metaforik olabilir.

Paul Connerton'ın (2008, s.1-59) 'Seven types of forgetting' (Unutmanın yedi tipi) makalesi, bellek araştırmalarında hatırlama ve unutmak arasındaki diyalektik ilişkiyi kategorize etmektedir. Bu metinde, unutma, tarihsel ve politik bir bakışa sahip yedi ana başlıkta incelenmiştir. Bu başlıklar sırasıyla şöyledir: *Repressive erasure* (baskıcı silme): Totaliter rejimlerde otorite tarafından uygulanır, çevreyle etkileşim içindedir. *Prescriptive forgetting* (önceden tanımlanmış unutma): Uzun savaş ve çatışmalardan sonra ilgili toplumların çıkarına olacak şekilde karşılıklı zararları affetme ve unutma emirlerini içermektedir. *Forgetting that is constitutive in the formation of a new identity* (formasyonu sağlayan unutma ile yeni bir kimlik oluşturmak): Kimliğin değişim ve dönüşümüne ilişkindir, belirli şeyleri saklayamamanın beraberinde getirdiği kayıptan çok mevcut kimliğinin ve devam eden amaçların yönetiminde uygulanabilir, mevcut kimliğe eklemelerle yeni bir kimlik kazandırılmaktadır. *Structural amnesia* (yapısal amnezya): Bir kişinin yok oluşu ile bilgilerinin, deneyimlerinin unutulması ile ilgilidir. *Forgetting as annulment* (iptal olarak unutma): Yapısal amnezyanın aksine bilgi fazlalığından kaynaklanan bir unutma biçimidir. *Forgetting as planned obsolescence* (planlı eskitme olarak unutma): Tüketim toplumunu geliştirmek için yapılan manevralardır. *Forgetting as humiliated silence* (aşağılanmış bir sessizlikle unutma); Mağdur toplumlarda yaygın bir davranıştır. Görülen eziyetlerin yok sayılması olarak kendini gösterir (Connerton, 2008, s.1-59).

1.2. Bellek Türleri

Bellek türleri sayısız çeşitlilikte olup, her geçen zamanla birlikte yeni gereksinimler ve tanımlar çerçevesinde yenileri eklenmektedir. Ancak kolektif bellek, kültürel bellek ve iletişimsel bellek kavramları bu bağlamda en yaygın kullanım alanına sahip bellek çeşitleri olmanın yanı sıra uzun süreli, kısa süreli, sahte, istem dışı, istem içi bellek türleri de bulunmaktadır.

1.2.1. Kolektif Bellek

Sosyolojinin kurucusu Durkheim'dan ve öğretmeni Bergson'dan etkilenen sosyolog yazar ve filozof Maurice Halbwachs (1877-1945); metropoller, ortak kültürel öğeleri, ritüelleri incelemiştir. 1925'te yazdığı *Les Cadres Sociaux de la Mémoire* (Belleğin Sosyal Çerçevesi) (Halbwachs, 1925) adlı kitabında kolektif bellek kavramını ilk kez tanımlamıştır. Buchenwald toplama kampında hayatını yitiren Halbwachs'ın ardında bıraktığı el yazmalarından derlenen kitaba göre *kolektif bellek*, toplumsal ve varoluşaldır; zaman ve mekanla kısıtlanamaz. Kolektif belleğin canlı kalması için yenilenmesi, tekrarlanması gerekir. Bireyler ve gruplar tarafından kolektif olarak inşa edilir. Bu kolektif varoluş, kolektif oluşum içinde yer alan birey ve topluluk arasındaki karşılıklı akış sayesinde gerçekleşmektedir. Varoluş hem birey hem topluluk ruhunu yansıtır. İdeal bir topluluğun var olması için eşitlik, kardeşlik dostluk üzerine inisiyatif ve ortak plan çerçevesinde hareket edilmesi beklenir (Halbwachs, 1925).

Bellek, bireysel ve toplumsal olarak ayrı ayrı incelenebilir. Connerton (2014) bireysel belleği, kişilerin yaşam boyunca edindikleri deneyimlerini anımsama ve o deneyimlere gönderme yapma olarak tanımlamaktadır. Bireysel bellekte geçmişin hangi yönünü ya da hangi anını anımsamak istersek onunla şimdiyi kurarız. Günlük yaşamdaki deneyim ve gelecek hakkındaki düşüncelerimizin hepsinin geçmişle bir bağlantısı bulunmaktadır. Bireysel bellekte hatıralar, bireyin kişiliği ya da özel hayatı çerçevesinde yer almakta ve diğerleriyle ortak olan hatıralarında onlardan ayrıldığı kadar onu ilgilendiren yönleriyle birey tarafından değerlendirilmektedir (Halbwachs, 2018, s.45-54). Toplumsal bellekte ise algılar ne kadar kişisel olursa olsun, anılar, toplumda meydana gelen olaylar çerçevesinde hatırlanmaktadır. Birey toplumsal alanda yaşadığı deneyimlerinden yola çıkarak bireysel belleğini oluşturmaktadır. "...Toplumsal deneyimlerimiz kamusal alanda meydana geldiği için toplumsal bellek de bu alanlarda oluşur. Bu

nedenle kamusal alanlar geçmiş, şimdi ve gelecek arasında kurulacak bir ilişki için oldukça önemli noktalar.” (Yıldız, 2019, s.92).

Halbwachs’a göre (2018, s.45-54), kişinin ya da öznenin belleği ancak toplumsal bir yapının içerisinde oluşur; bireyin yalnız başına bir bellek oluşturması mümkün değildir. Halbwachs (2018, s.45-54), bu belleği kolektif bellek olarak tanımlayarak bellek çalışmalarının sosyolojik yönünü açığa çıkarmıştır.

Susan Sontag ise, belleğin kolektif olduğu fikrini kabul etmemekte aksine belleğin bireysel olduğunu iddia etmektedir; Sontag’a göre (2011) Kolektif hafıza denen şey, hatırlatıcı değil, koşullandırıcı bir olgudur.

Richard Dawkins’in (2023, s.307-327) *Gen Bencildir* kitabında ortaya attığı *meme* terimi, bir gene benzer şekilde bireyin zihninde barınan kültür birimidir. Burada bahsi geçen *memetik* kavramını da kültürel genetik olarak düşünebiliriz. Richard Dawkins’in memeleri, sosyal medyada viral olan memeler, kolektif bellekteki hatıralarla örtüşür. Kültürel kodların ortak memeleri haline gelir. Biyolojik özelliklerin DNA aracılığıyla aktarılmasına benzer bir şekilde kültürel kodlar memeler sayesinde sonraki nesillere aktarılır. Böylece bireysel belleğin kolektif belleğe dönüşmesine katkı sağlar.

1.2.2. Kültürel Bellek

Belleğin ‘kültürel kimlik’ olarak 20. yüzyılın sonlarına doğru ele alınmaya başlanmasıyla, bellek kavramı ‘kültürel bellek’ olarak Jan Assmann tarafından literatüre kazandırılmıştır. Uluslararası üne sahip Mısırolog Assmann, *Kültürel Bellek* kitabında da toplumların belleğini ve kendi geçmişlerini hatırlama biçimlerini kimlik sorunlarıyla birlikte ele almaktadır. Kültürel bellek toplumu ve bireyleri kapsar (Atay, 2024).

Connerton (2014), belleğin kültür bakışı bağlamında bu kadar çok çalışılmasının, çağdaşlığın unutkanlık sorunundan dolayı ortaya çıktığını savunmaktadır: Modernleşme ve küreselleşme ile birlikte gelenek unutulmaktadır. Bu, geleneğin unutulup kaybolmasını önlemek adına yeni bir hatırlama anlayışına dayanan kültürel bellek kavramının ortaya çıkmasını zorunlu kıldı. Kolektif ve bireysel bellek biçimleri geleneğin aktarılmasını sağlayacak araçlardan yoksundur. Yeni hatırlama biçimi olarak kültürel bellek bireysel ve kolektif belleklerden farklı olarak geleneğin sürdürülmesine ve aktarılmasına olanak sağlamaktadır. Böylece, hatırlamanın ele alınma biçimine göre, belleğin gelenek oluşturucu ve aktarıcı yapınının nasıl kültürel olarak inşa edildiğine kapı aralamaktadır.

James V. Wertsch’in Pascal Boyer ile birlikte editörlüğünü yaptığı *Zihinde ve Kültürde Bellek* kitabı (Wertsch ve Boyer, 2021); kimlik, ortak kültürel normlar ve tarih bilincinin oluşmasında bellek süreçlerine yer vermektedir. Kültürel belleğin kimliğin somutlaşması, yeniden yapılandırma, formasyon, organizasyon, gereklilik ve düşünömsellik gibi özellikleri bulunmaktadır. Birey belleğini toplumdaki diğer kişilerle iletişim kurarak biçimlendirir. Bu kişiler gruplar halinde de olabilmektedir. Birey ortak geçmişe sahip bir ya da birden fazla gruba ait ve etkileşim halindedir. Bu nedenle pek çok imge ve anı edinir. Bu edinimler zamanla kaybolabilir. Ancak metinler, heykeller, gelenekler gibi bellek ortamları varlığını sürdürmeye devam eder. Bellek kayıtları, bellek taşıyıcıları bünyesinde ve aracılığıyla saptanmıştır. Aslında bunlar zaman adaları olarak da tanımlanabilir. Koşullara, beğeniye, inisiyatife göre bireyler; bellek taşıyıcıları dolayısıyla bunları saptandığı kültürel belleğe ulaşabilirler (Atay, 2024).

1.2.3. İletişimsel (Komünikatif) Bellek

İletişimsel bellek tanımı Aleida Assmann’a aittir. Bireysel bellek ve kolektif bellek arasındaki etkileşimde rol alır. Kolektif belleğin, tarihsel, bireysel, kültürel, otobiyografik belleklerle çatışması iletişimsel bellekte cereyan eder. Jan Assmann (2022), iletişimsel belleği gündelik bellek olarak tanımlamaktadır.

1.3. Bellek Ortamları/Taşıyıcıları

Bellek ortamları (Lieu de Mémoire) kavramını ilk olarak tanımlayan tarihçi Pierre Nora olmuştur: “Nora, bu ifadeyi, 1978 yılında *La Nouvelle Histoire Ansiklopedisi*’nin *Mémoire Collective* (Kolektif Hafıza) maddesinde tanımlamış ardından editörlüğünü de yaptığı 1984-1992 yılları arasında yayımlanan üç bölümlük *Les Lieux de mémoire* (Hafıza Mekanı) başlıklı kitap projesinde konuyu geliştirmiştir.” (Atay, 2023, s.148). Kitaplar, kütüphaneler, arşivler, müzeler, metinler, filmler, dini ritüeller, anma törenleri bellek ortamları olarak bellek kayıtlarını muhafaza ederler. Ve üretildiği zamanı ve mekânın panoramasını temsil ettiği için çok önemli bir temsil gücü vardır.

2. Wunderkammer

Wunderkammer, bir sergileme yöntemidir. Tanımı ilk defa kullananlar, 1500'lerin ortasında, dönemin soylu ailelerinden Zimmerler ile ilgili yazan Johannes Müller ve Count Froben Christoph ile onlarla yakın dönemde Bavaria Dükü'ne ait seçkide danışmanlık yapan Samuel Van Quiccheberg olmuştur. Quiccheberg; edindiği deneyimlerden yararlanarak toplayıcılık, sergileme ve koleksiyonerlik üzerine hazırladığı öğretici kitapta 'wunderkammer' kelimesine yer vermiştir. Bugünün müzecilik anlayışına yön veren, sahibinin zekasının, güç, servet ve zevkinin de sembolü olan *wunderkammer*, Quiccheberg'e göre kendi içerisinde çeşitli bölümlerden oluşmaktadır: *artificialia*, *naturalia*, *scientifica*, *exotica*, *mirabilia*. *Artificialia* bölümü; el yapımı ilk çağ ürünleriyle sanat eserlerini barındırmaktadır. *Naturalia* bölümü; bitkiler, hayvanlar ve doğadan gelen şeyleri kapsar. *Scientifica* bölümü; bilimsel materyalleri, *Exotica* bölümü; uzak ülkelerden getirilenleri ve son bölüm olan *Mirabilia* ise mistik-metafizik şeyleri çağrıştıran nesnelere içermektedir (Gotthardt, A, 2019).

Ferrante Imperato tarafından yapılmış olan 'cabinet of curiosities' (merak dolabı/nadire kabini) gravürü, *Dell'istoria Naturale* adıyla ilk kez bir katalogda yer almıştır (Görsel 2). "Kitaptaki Ferrante koleksiyonu dondurulmuş balıklar, deniz kabukları ve farklı deniz canlılarının asılı durduğu bir tavan üzerinde sergilenir ... Kabinenin en görkemli parçası dondurulmuş bir timsahtır ve diğeriyle aynı tavanda, asılı bir hâlde bulunur." (Gotthardt, A, 2019).

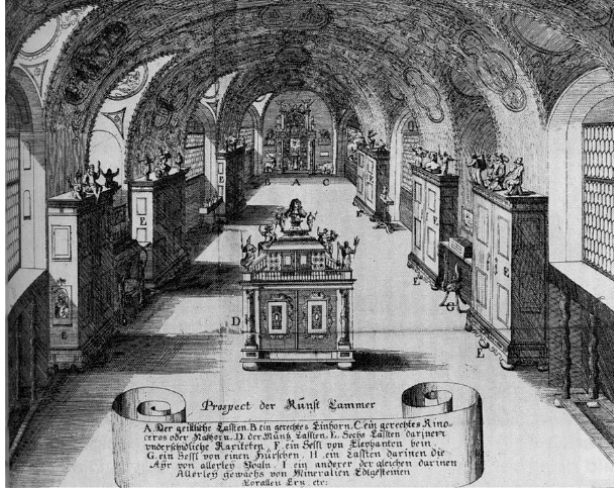


Görsel 2. Ferrante Imperato, Dell'istoria Naturale (Naples 1599)

Heykeller, hayvan iskeletleri, doldurulmuş canlılar, kitaplar, paralar, kuru bitkiler ve farklı daha pek çok nesne yer alan bu sergileme, özellikle Rönesans döneminde oldukça popüler olmuştur. Koleksiyoner aristokrat ve sonrasında burjuva kesimde, coğrafi keşiflerin artışı ile bu nadide parçalara ulaşma isteği giderek artmıştır. Bir kutu, dolap ya da oda gibi çeşitli boyutlarda olabilen wunderkammerler koleksiyonerlerin topladıkları çeşitli objeleri sergileyerek meydana getirdikleri bir biriktirme sanatı eseridir. Birçok koleksiyoner bu sergilemeyi, zenginliğini ve statüsünü ziyaret edenlere göstermek için oluşturmuştur. Taksonomik ve sistematiktir. İçeriği zamanla, spontan ve emprovize bir şekilde oluşan *wunderkammer*ler, bellek ortamı olması sebebi ile de bellek artefaktı (belleğe dair, insan eliyle yapılmış eser) olarak kabul edilmektedir. Günümüzde wunderkammerler, gerek biriktirme sanatı bağlamında, gerek çağdaş sanatta, hatta sürrealist ve avangard sanatta güncel öneme sahip yaratıcı bir strateji ve ilham kaynağıdır.

2.1. Wunderkammer Örnekleri

Kutsal Roma İmparatoru II. Rudolph'a ait *Kunstammer* isimli çalışma, içerdiği egzotik hayvanlar ve botanik bahçeleri ile Avrupa'nın en kapsamlı, en etkileyici 'merak dolabı' olarak anılmaktadır (Görsel 3). Öncü bir çalışma olan koleksiyon, 1648 yılında İsveçliler tarafından yağmalanana kadar Prag Kale'sinde sergilenmiştir (Friehs, 2023).



Görsel 3. II. Rudolph, Kunstkammer, 16. yüzyıl, Prag.

Kircherian Müzesi, 1651 yılında Athanasius Kircher tarafından Roma Koleji'nde kurulan, antikyalardan, eserlerden oluşan bir kamu koleksiyonu ve ilk *wunderkammer* örneklerindedir (Kirchner, 2023) (Görsel 4).



Görsel 4. Athanasius Kircher, Kircherian Müzesi, 1679, Roma.



Görsel 5. Aby Warburg, L'Atlas Mnemosyne, 1924-1929, Almanya.

20. yüzyılda sanat tarihini kurgulayanlardan ve modern ikonografinin kurucularından olan Aby Warburg hayatını Mnemosyne'ye adanmıştır. 1924-1929 yılları arasında Mnemosyne Atlası isimli çalışması bir *wunderkammer* örneği gibi düşünülebilir (Atay, 2024). "... Elyazmalarından ucuz baskılara, iskambil kâğıtlarından pullara, astroloji haritalarından takvimlere, ilanlardan gazete kupürlerine, dokuma parçalarına varana kadar türlü malzemeyi içerir. Böylece Warburg, sonsuz sayıda ilişkinin hayal edilebileceği bir evren kurar. 16. yüzyılın nadire kabinelerini hatırlatan bir kültürel hafıza inşa eder." (Kızıl, 2020a). "Antik dünyanın Rönesans ve Çağdaş dönem üzerindeki etkilerinin resimsel bir temsilini sağlamak için tasarlanır. ... sanat tarihi, felsefe, antropoloji arasındaki sınırları aşar; medya ve görsel çalışmaların modern disiplinleri için temel oluşturur. ... ilham verir ve alternatif güzergâhlar sağlar." (Kızıl, 2020b).

Wunderkammer zaman içinde gelişimini sürdürmüş ve ilham vermeye devam etmiştir. Bu bağlamda; sürrealist eserler meydana getiren ABD'li montaj sanatçısı Joseph Cornell öne çıkmaktadır. En belirgin eserleri, zarif ama esrarengiz kompozisyonlar halinde düzenlenmiş nesnelere ve kolaj parçaları içeren, 'Kutular'dır (Görsel 6). Görsel bir şiir yazmıştır. Tekrarlanan motifler arasında astronomi, müzik, kuşlar, kelebekler, pullar, oyuncaklar, bilyeler, deniz kabukları, göz alıcı fotoğraflar ve seyahat hediyelikleri yer almaktadır (Güngör, 2012).



Görsel 6. Joseph Cornell, Kutular, 1940-1942, Solomon Adaları.

Marcel Duchamp'a ait avangard bir çalışma olan *Boîte-en-valise* (Valizdeki Kutu), sanatçının röprodüksiyonlarını da içeren mini sanat galerilerini şekline sahiptir (Görsel 7). Duchamp, bu bavullardan 1935-40 yılları arasında 20 adet yapmış her birine de birer orijinal eserini eklemiştir. Valizler, MoMA gibi bazı müzelerde ve dünyaca ünlü koleksiyonlarda yer almaktadır. (Börekçi, 2020)



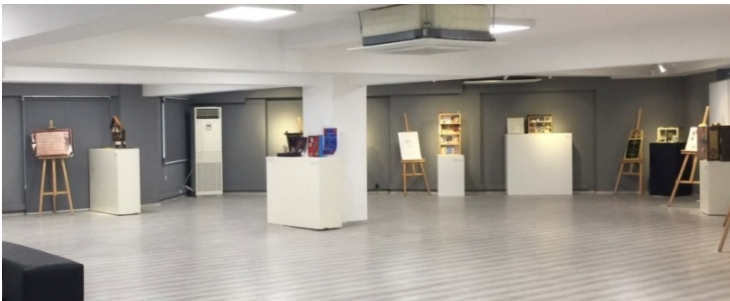
Görsel 7. Marcel Duchamp, Boite en valise, 1941, New York.

II. Rudolph'tan itibaren sergilenen tüm wunderkammerler, gelecekte oluşturulacak kişisel ve kamusal koleksiyonların nasıl olması gerektiğine dair dönemin ipuçlarını da barındırmaktadır.

3. 'Zaman Adaları' Sergisi

'Zaman adaları' sergisi, kolektif bir bellek araştırmasının sonucu olarak inşa edilmiştir. Sergi ismi, ünlü kültürel bellek kuramcısı Jan Assmann'ın bellek figürleri olarak adlandırdığı 'Zaman Adaları' metaforundan gelmektedir. Sergi fikri, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde, Prof. Dr. Simber Atay tarafından verilen fotoğraf ve bellek araştırmaları dersi içerisinde kolektif bir bilgi akışı sürecinde diyaloglarla oluşmuştur. Wunderkammer enstelasyonları yaratma fikri geliştirilerek, nesne ve obje biriktirme sürecine girilmiştir.

17 Mayıs 2024 tarihinde Atatürk'ü Anma Gençlik ve Spor Bayramı etkinlikleri kapsamında İzmir Konak Belediyesi Türkan Saylan Kültür Merkezi Sanat Galerisi'nde açılışı gerçekleşen "Zaman Adaları" sergisi, bellek, tarih, edebiyat ve estetik açıdan zengin olup, aynı zamanda disiplinlerarası bir yapı sunmaktadır. Sergide, beş lisans, beş yüksek lisans öğrencisinin ve Simber Atay'ın kişisel birikimlerinden oluşan 11 adet enstelasyon'u mevcuttur. Enstelasyonlar wunderkammerler şeklinde biçimlenmiştir. Ek olarak, belleğe ilişkin kaynak kitaplar içerisinde, rastlantısal, belleğe dayalı cümle seçimleri yapılarak metinlere dönüştürülmüş ve wunderkammerler yanında sergilenmiştir. Böylelikle her bir katılımcının iki adet sergi çıktısı olmuş ve galeri içerisinde kendi belirledikleri alanlara eserlerini konumlandırmışlardır. Eser sahipleri kendileri ile özdeşleştirdikleri çalışmalarında bireysel estetik vizyonları üzerinden tasarımlar ortaya koyarken kolektif bir varoluş da sağlamışlardır.



Görsel 8. Dilanur Yıldırım, Zaman Adaları Sergisi genel görünüm, 2024, İzmir.

Sergi duyurusu için iki adet afiş tasarlanmıştır. Sergi için vintage görünüme sahip bir afiş tasarımının yanı sıra, daha modern çizgilere sahip ikinci bir afiş tasarımının da yapılması izleyiciyi zamanda yolculuğa çıkarmaktadır.



Görsel 9. Ece Betül Demirkıran, 1. Afiş, 2024 Görsel 10. Mavisu Demirağ, 2. Afiş, 2024.

3.1. Sergideki Katılımcılar ve Eserler

Simber Atay–Ders İçeriği, Ayşe Nur Coşguner–Ben; Weston ve Fotoğraf, Dilanur Yıldırım–Aion, Ece Betül Demirkıran–Anılar Panoraması, Hatice Öktem Kılıçaslan – Nora, Hüseyin Ulaş Akdemir – Star Wars, İrmak Küçükçelebi – Et in Arcadia Ego, İlknur Karakütük – Alice, Mavisu Demirağ – Sailor’s Song, Serhat Tekin – Prag, Venedik, İzmir, Zülal Çizmecici – Kevdaliç.

3.2. Dilanur Yıldırım ve Aion Wunderkammeri

Aion, ‘ebedi şimdiki zaman’ olarak tanımlanmaktadır. Bu tanım üretilen eser içine nakşedilmiş ve belli bir ölçüde estetik hale getirilmiştir. Eserde, üretilmiş nesnelere belleği canlandırmada ne kadar önemli bir hatırlatma aracı olduğu vurgulanmıştır. Kullanılan nostaljik nesnelere ve fotoğraflar, şimdiye kadar taşınmış ve geçmiş ile günümüzü bir araya getirerek, zaman kavramını sorgulayarak, tıpkı esere isim olan Aion kavramı gibi şimdiki sonsuz bir periyodun içerisinde görücüye çıkarılan bir yapıtın inşasından söz edilmektedir.

Aion isimli wunderkammer çalışması, geçmişten günümüze biriktirilmiş olan fotoğraflar ve yine geçmiş yıllardan beri muhafaza edilen kristal bardakların baş rolde olduğu bir enstalasyondur. Bu çalışmada nesne kullanımı olarak öncelikle vesikalık, polaroid ve dijital fotoğraflar kullanılmış, beraberinde de iğne kutusu, toka, sim kart gibi destekleyici objeler dahil edilmiştir. Eserde sergilenen diğer önemli eşya ise, aileye ait olan tarihi kesme kristal bardaklardır. Geçmiş dönemlerde evlerin aynalı vitrinlerinde sergilenen bu bardaklar, sanatçısına ilham olmuş ve buna bağlı olarak wunderkammerin çerçevesi ev şeklinde düzenlenmiştir. Ders kapsamında yararlanılan, Zihinde ve Kültürde Bellek, Hafıza Mekanları, Kolektif Bellek, Kültürel Bellek, Modernite Nasıl Unutturur?, Tarih, Gen bencildir, Devlet ve Theogonia kitaplarının minyatür bir sunumu gerçekleştirilmiş; boyutsal olarak diğer nesnelere ile bir kontrast oluşturularak sürrealist bir ortam yaratılmıştır. Genel olarak eser sahibinin feminen dokunuşları ile birlikte, kişisel birikim ve estetik vizyonunun aktarıldığı otobiyografik bir sahneleme deneyimi yaşanmıştır.



Görsel 11. Dilanur Yıldırım, Aion, 2024, İzmir.



Görsel 12. Dilanur Yıldırım, Aion, 2024, İzmir.

3.3. Hatice Öktem Kılıçaslan ve Nora *Wunderkammeri*

Genel olarak *wunderkammer*lerin disiplinler arası bir bellek ortamı olması nedeniyle, kavramı literatüre kazandıran Pierre Nora'dan ötürü enstelasyona 'Nora' ismi seçilmiştir. Enstelasyonda; ders kapsamında yararlanılan; Zihinde ve kültürde bellek, Hafıza mekanları, Thegonia, Kolektif Bellek, Kültürel Bellek, Modernite Nasıl Unutturur?, Tarih, Gen Bencildir, Devlet, Fotoğraf Üzerine, Pasajlar, Camera Lucida,

Görme Biçimleri, Nutuk, Atatürk, Cumhuriyet'in Yüz Akları, Kanadı Kırık Kuşlar kitapları minyatür bir şekilde imal edilerek sunulmuştur. Ayrıca Şilili sanatçı Enrique reyes'e ait bir vanitas, biblo, vernaküler fotoğraflar, sanatçının yıllar içinde biriktirdiği; pullar, ankesörlü telefon jetonları, madeni paralar, analog fotoğraf malzemeleri ve sanatçının kızının Thalia benzeri işlenmiş bir fotoğrafı yer almıştır.

Ev formundaki sunum şekli ise Henrik Ibsen tarafından yazılan Bir Bebek Evi (1879) tiyatro oyununa atıfta bulunmak amacıyla tercih edilmiştir. Öktem Kılıçaslan, feminist bir metin olarak da kabul edilen oyundaki ana kadın karakter Nora ile kendisi arasında benzerlikler bulmakta, tarih boyunca Nora'ların hikâyelerinin hiç eskimediğine inanmaktadır.

Enstalasyonu oluşturan metin bölümünde ise ders kapsamında yararlanılan kaynak kitaplardan raslantısal olarak seçilmiş cümleler metinsel bir şekilde kurgulanarak tasarım gerçekleştirilmiştir.



Görsel 13. Hatice Öktem Kılıçaslan, Nora, 2024, İzmir.



Görsel 14. Hatice Öktem Kılıçaslan, Nora, 2024, İzmir.

4.Sonuç

Bu araştırmada, bir bellek ortamı olarak *wunderkammer* ve 'Zaman Adaları' sergisi incelenmiştir. İlk olarak bellek kavramı, bellek türleri incelenmiş, mitolojik bağlantılarına dair tarihsel araştırmalar yapılmıştır. Araştırmalar sonucunda, belleğin özellikleri, kategorileri ve çeşitleri belirlenmiştir. Belleğin önemi üzerine sosyologlar ve kuramcılar görüşleri incelenip, metin içinde yer verilmiştir. Ayrıca bellek ortamları ve hafıza mekanları ile ilgili detaylı bilgiler sunulmuş ve konunun daha net anlaşılabilmesi için görsel destek sağlanmıştır. Bellek araştırmalarının kapsamlı bir disiplin olduğu, kuramcılarla sanatçılar için sıklıkla üzerinde çalışılan bir alan olduğu ortaya konmuştur.

Wunderkammer modeli ve ders kapsamında gerçekleştirilen Zaman Adaları sergisi incelenmiştir. Bir bellek ortamı örneği olarak, Rönesans döneminde oldukça popüler olan *wunderkammer*ler, koleksiyon sahibinin gücü ve servetine bağlı olarak topladıkları çeşitli objeleri sergilemesiyle meydana gelen bir biriktirme sanatı eseridir. Avangard sanatta güncel öneme sahip yaratıcı bir strateji ve ilham kaynağı olması sebebiyle de Zaman Adaları isimli serginin öznesi olmuştur. Sergi hazırlıkları kapsamında, Fotoğraf ve Bellek Araştırmaları dersinde edinilen derin kuramsal bilgiler öğrencilere aktarılmış ve bu bilgilerin yansıması olarak 'Zaman Adaları' sergisi oluşturulmuştur. Serginin biçim-içerik bağlantılarının oturtulması üzerine de kolektif bir fikir alışverişi sağlanmıştır. Üretilmiş nesnelere, eski fotoğraflar, antika ürünler ve dönüştürülmüş bazı kutu formları ile her bir katılımcının birikimlerini içeren enstalasyonlar üretilmiştir. Burada amaçlanan, her bireyin kendi kültürel kodları ile oluşturduğu eserlerin sunuş aşamasında nasıl kolektif bir bellek ortamına dönüştüğünü fark etmektir. Bu önü açık bir alandır, her geçen gün yeni çalışmaların ortaya konması olanaklıdır. *Wunderkammer*in oldukça olanaklı bir konu olduğu da Zaman Adaları sergisi ile yeniden gündeme gelmiştir.

KAYNAKÇA

- Assmann, J. (2022). Kültürel bellek (A. Tekin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Atay, S. (2023). Bir hafıza mekanı olarak ikinci yüzyılın iktisat kongresi ve kültürel bileşenleri, İzmir Akdeniz Akademisi Dergisi.
https://www.meltemizmeda.org/YuklenenDosyalar/Dergi/24112023_0314_Atay.pdf
- Atay, S. (2024). Fotoğraf ve Bellek araştırmaları, Yayınlanmamış Ders Notları.
- Boyer, P., Wertsch, J. V. (2021). Zihinde ve kültürde bellek (Y. Aşçı Dalar, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Börekçi, G. (2020). Bu bir bavul değildir! Çünkü onu Duchamp tasarladı. Egoist Okur.
<https://egoistokur.com/tag/boite-en-valise/>
- Connerton, P. (2008). Unutmanın 7 tipi. <https://mss.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/1/59>
- Connerton, P. (2014). Toplumlar nasıl anımsar? (A. Şenel, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Dawkins, R. (2023). Gen bencildir (M. Miller, Çev.). Kuzey Yayınları.
- Friebs, J. T. (2023). Die Kunst- und Wunderkammer Rudolfs II. Die Welt Der Habsburger.
<https://www.habsburger.net/de/kapitel/die-kunst-und-wunderkammer-rudolfs-ii>
- Gotthardt, A. (2019, 12 Haziran). The eccentric cabinets of curiosity that captivated renaissance europe. Artsy.
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-eccentric-cabinets-curiosity-captivated-renaissance-europe>
- Güngör, A. (2012). [Joseph Cornell] Gölge kutularındaki düşler. E-skop
<https://futuristika.org/joseph-cornell-golge-kutularindaki-dusler/>
- Halbwachs, M.(2018). Kolektif bellek (Z. Karagöz, Çev.). Pinhan Yayıncılık.

- Herodotos (2022). Tarih (M. Ökmen, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Hesiodos (2022). Theogonia-işler güçler (A. Erhat, S. Eyüboğlu, Çev.). Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Kızıl, U. (2020a). Aby warburg: "bilderatlas. E-skop.
<https://www.e-skop.com/skopbulten/aby-warburg-%E2%80%9Cbilderatlas%E2%80%9D/5861>
- Kızıl, U. (2020b). Aby warburg:modern sanatın izleri/bilderatlas mnemosyne sergisi. Çok İyi İşler.
<https://www.cokiyisler.com/post/aby-warburg-modern-sanat%C4%B1n-i-CC%87zleri---bilderatlas-mnemosyne-sergisi>
- Nora, P. (2022). Hafıza mekanları. (M. E. Özcan, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Platon (2022). Devlet. (S. Eyüboğlu, M. A. Cimcoz, Çev.). Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Roediger H. L. ve Wertsch J. V. (2008). Creating a new discipline of memory studies. *Memory Studies*, 1(1), 9-22. <https://doi.org/10.1177/1750698007083884>
- Sontag S. (2011). Fotoğraf üzerine (O.Akinhay, Çev.). Agora Kitaplığı.

GÖRSEL KAYNAKLAR

- Görsel 1.** Baldassare Peruzzi, Dance of Apollo and the Muses, 1481, Londra
<https://mitolojikhikayeler.com/theogonia-ozet-hesiodos/>
- Görsel 2.** Ferrante Imperato Dell'Historia Naturale (Naples 1599)
<https://www.cabinet.ox.ac.uk/ferrante-imperato-1599>
- Görsel 3.** II. Rudolph, Kunstkammer, 17. Yüzyıl, Prag.
https://www.reddit.com/r/ArtHistory/comments/II7q93/rudolf_ii_holy_roman_emperor_created_a/
- Görsel 4.** Athanasius Kircher, Kircherian Müzesi, 1679, Roma.
https://en.m.wikipedia.org/wiki/Kircherian_Museum
- Görsel 5.** Aby Warburg, L'Atlas Mnemosyne, 1924-1929, Almanya
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-piece-jointe/l-atlas-mnemosyne-d-aby-warburg-la-memoire-des-images-6810640>
- Görsel 6.** Joseph Cornell, Çeşitli eşyalar, 1940-1942, Solomon Adaları
<http://www.thesurrealists.org/joseph-cornell.html>
- Görsel 7.** Marcel Duchamp, Boite en valise, 1941, New York.
<https://duchampreadymade.wordpress.com/2013/03/06/la-boite-en-valise-medley-darticles-a-la-rencontre-du-ready-made-de-marcel-duchamp/>
- Görsel 8.** Dilanur Yıldırım, Zaman Adaları Sergisi genel görünüm, 2024, İzmir
- Görsel 9.** Ece Betül Demirkıran,1. Afiş, 2024, İzmir
- Görsel 10.** Mavisu Demirağ, 2. Afiş, 2024, İzmir
- Görsel 11.** Dilanur Yıldırım, Aion, 2024, İzmir
- Görsel 12.** Dilanur Yıldırım, Aion, 2024, İzmir
- Görsel 13.** Hatice Öktem Kılıçaslan, Nora, 2024, İzmir
- Görsel 14.** Hatice Öktem Kılıçaslan, Nora, 2024, İzmir

Rus Porselenlerinin 18.-20. Yüzyıl Sanat Akımlarına Etkisi

The Influence of Russian Porcelains on 18th-20th Century Art Movements

Aktepe, F. ve Çalışkan Güneş, P. (2024). Rus Porselenlerinin 18.-20. Yüzyıl Sanat Akımlarına Etkisi. *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1, (s.47-61).

Fidel Aktepe (Sorumlu Yazar)

Yüksek Lisans Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik ve Cam Tasarımı Anasanat Dalı, e-posta: aktepefidel@outlook.com, ORCID: 0000-0001-8410-6870

Pınar Çalışkan Güneş

Doç., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, e-posta: pinar.caliskan@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1759-0855

*Bu makale, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik ve Cam Anasanat Dalı, Yüksek Lisans programında Doç. Pınar Çalışkan danışmanlığında yürütülmekte olan '19.-20. Yüzyıl Rusya Porselenleri' başlıklı yüksek lisans tez çalışmasından üretilmiştir.

Özet

Rus porselen sanatı, tarih boyunca hem iç hem de dış etkileşimlerden beslenerek evrim geçirmiş, çeşitli teknik, stil ve estetik unsurları içinde barındıran zengin bir kültürel miras oluşturmuştur. Avrupa ve Rusya'nın beyaz incisi olarak adlandırılan geleneksel Çin porseleninin yüksek kalitesine ulaşmayı hedefleyen Rusya, yıllar içinde yerel üretim hammaddeleri kullanarak kendilerine özgü bir porselen çamuru geliştirmiştir. Böylece Rus porseleni, kendi tarzını ve kalite standartlarını oluşturmayı başarmıştır. Rusya'nın porselen sanatına olan ilgisi, rokoko ve neoklasik gibi süslü ve gösterişli tarzların ön planda olduğu ilk dönemlerde başlamıştır. Ancak Sovyetler Birliği'nin kurulmasıyla birlikte, sanat anlayışında köklü bir dönüşüm yaşanmış ve art nouveau, süprematizm gibi yeni sanat akımlarının etkisi porselenler üzerinde gözlemlenmeye başlanmıştır. Sovyetler dönemi, Rus porseleninin estetik ve işlevselliğini yeniden tanımlar ve sosyolojik değişimlerin sanat üzerindeki yansımalarını ortaya koymaktadır. Özellikle geleneksel motifler, paskalya yumurtaları, imparatorluğa ait mücevher kutuları, saray vazoları ve çeşitli biblolar, Rus kültürünün zenginliğini ve çeşitliliğini yansıtan önemli eserler olarak karşımıza çıkmaktadır. Porselen yapımı eserler, sadece estetik açıdan değil, aynı zamanda Rus halkı ve kültürleri hakkında derin bir anlayış sunmuştur. Çalışmanın içeriğindeki amaç; Rus porselenlerine ilişkin kapsamlı bir literatür araştırması yapılarak, Rusya'nın kültürel porselenlerinin sanat tarihindeki yeri ve topluma nasıl entegre olduğu anlatılmaya çalışılmıştır. Dolayısıyla, Rus porseleninin sanat akımlarının gelişimine olan katkıları ve etkilerinin, uluslararası kültürel bir miras olarak değerlendirilmesi gereken önemli bir konu olduğu görülmüştür. Sonuç olarak, Rus porselen sanatı, tarihsel bağlamda 18- 20. yüzyılları arasında kapsayan Rusya'da ortaya çıkan sanat akımlarından etkilenerek kendine özgü bir dil geliştirmiştir. Geleneksel ve modern unsurların birleşimi, porselen sanatını hem ulusal hem de uluslararası düzeyde tanıtmış ve sanat tarihindeki önemini pekiştirmiştir.

Anahtar Sözcükler: Porselen, Rus porseleni, Rus İmparatorluğu, sanat akımları.

Abstract

Throughout history, Russian porcelain art has evolved through both internal and external influences, creating a rich cultural heritage that incorporates a variety of techniques, styles and aesthetic elements. Aiming to reach the high quality of traditional Chinese porcelain, the so-called white pearl of Europe and Russia, Russia has developed a unique porcelain clay using locally produced raw materials over the years. Thus, Russian porcelain has managed to establish its own style and quality standards. Russia's interest in porcelain art began in the early periods when ornate and flamboyant styles such as rococo and neoclassical were at the forefront. However, with the establishment of the Soviet Union, there was a radical transformation in the understanding of art and the influence of new art movements such as art nouveau and suprematism began to be observed on porcelain. The Soviet period redefines the aesthetics and functionality of Russian porcelain and reveals the reflections of sociological changes on art. In particular, traditional motifs, easter eggs, imperial jewelry boxes, palace vases and various trinkets appear as important works reflecting the richness and diversity of Russian culture. Porcelain-made artifacts have provided not only aesthetics but also a deep understanding of the Russian people and their culture. The aim of this study is to conduct a comprehensive literature review on Russian porcelain and to explain the place of Russian cultural porcelain in the history of art and how it is integrated into society. Therefore, it has been seen that the contributions and effects of Russian porcelain on the development of art movements are an important issue that should be evaluated as an international cultural heritage. As a result, Russian porcelain art has developed its own unique language by being influenced by the art movements that emerged in Russia between the 18th and 20th centuries. The combination of traditional and modern elements has promoted porcelain art both nationally and internationally and reinforced its importance in art history.

Keywords: Porcelain, Russian porcelain, Russian Empire, art movements.

Giriş

Rusya'da sanat oldukça çok önemli bir yere sahiptir. Rus sanatının geçmişinde görkemli vazolar, biblolar, çarların resim ve heykelleri her zaman dikkat çekmiştir. Petrogrand Müzesi ve Hermitage müzesinde, dikkat odağı olan Rus porselen eserlerin sergileri gerçekleşmeye devam etmektedir. Sanatta Rus halkının ruhu, ışıltılı, ihtişamlı, mistik ve düşünceli hali ürettiği eserlere de yansımıştır. Rus sanatında; sanatçıların, faydacı, didaktik ve insanın evrensel kardeşliğini oluşturan özünde aristokratik bir yapısı vardır. Slav Hristiyanlığının kabul edilmesiyle birlikte 17. Yüzyıla kadar sanat sadece dini konuları içselleştirmek için yapılmaktaydı. Eski geleneksel zanaat üzerine kurulu bir sanat anlayışı vardı. Fakat Rus sanatında günümüzde de devam eden saf dekorasyona olan ilgisi, zengin süslemeleri, minyatürlerindeki zarifliği, uyguladığı sır üstü dekorlarıyla tarihte hep farklılığıyla karşımıza çıkmıştır. Muhafazakarlığın devam ettiği Çarlık Rusya döneminde Petro'nun reformlarıyla Rus sanatının, geleneklerini, yaşamını, zanaatkarlığını koruyan bir anlayış gelişmiştir (Snow, 1916, s.130-135).

Rusya, porselen üretimine 18. yüzyılın ortalarında başlamıştır. Porselenin Çin'den Avrupa'ya ulaşımı, ticari faaliyetler aracılığıyla gerçekleşmiş, ancak Rusya'da henüz yerel bir üretim sektörü oluşmamıştır. Rus çarı Büyük Petro Avrupa ziyaretlerinin ardından kendi ülkesinde porselen üretiminin olduğu Rusya'ya ait bir fabrika kurulmasını istemiştir. İlk etapta Fransa'dan getirilen hammaddelerle üretime başlayan Rusya İmparatorluğu, daha sonra yerel hammaddelerle elde edilen porselen çamurunu geliştirmek amacıyla kapsamlı bir araştırma sürecine girmiştir. Sankt Petersburg'da kurulan ve ilk adı Nevky (Neva) olan İmparatorluk Porselen Fabrikası, ilk üretim faaliyetlerini başlatarak, porselen endüstrisinde gelişim sağlamaya adım atmıştır. Rusya'nın çeşitli bölgelerinden ve Avrupa'dan gelen başarılı ustaların fabrikaya davet edilmesiyle büyümüştür (Borisov, 2007, s.11).

Porselen ve toprak ürünlerinde, nesnenin nitelendirilmesi, belirli bir üreticiye ve tarihe ait olduğunu belirlemek önemliydi. Ancak bir marka işareti belirtilmediğinde motif ve porselen kalitesi üzerinden, hangi döneme veya üreticiye ait olduğunu belirtmek de mümkün olmuştur. Porselen üzerindeki markalama işlemi ilk seramik ve porselen üretiminden beridir kullanılmaktaydı. Ürünler ikinci pişirim sonrası yani sır pişirimi sırasında kobalt oksit ile işaretlenirdi. Avrupa başlangıçta Uzak Doğu'yu taklit etmekteydi; ancak 1723 yıllarında Meissen fabrikasında kendi orijinal işaretlerini kullanmaya başlamıştır. Daha sonra; Almanya, Fransa, Avusturya, Rusya ve diğer porselen fabrikaları da marka işaretleme uygulamasına geçmiştir. Bazı işletmeler çalışanlarına bayramlar ve özel günler için porselen hediye etme geleneğine sahipti. Genellikle özel günlerde işçilere hediye edilen porselenler üzerinde marka damgası bulunmuyordu. Marka işareti olmayan ürünler satılabilirliği etkiliyordu. Marka ürünün değerini arttıracığından, markasız porselenlerin değeri daha düşük olmaktadır (Gostinshchikova, 2016, s. 1).

Porselen fabrikaları, Rusya tarihini şekillendirmede önemli bir rol almış ve çarlık sistemde soylu aileler için lüks ve zarafetin sembolü olan koleksiyonlar üretmişlerdir. Rus sanatçıları, kendilerine özgü sanat anlayışını porselen fabrikalarında geliştirerek üretimini günümüze kadar taşımayı başarmışlardır. İmparatorluk Porselen Fabrikası, zamanla farklı yönetimler altında çeşitli isim değişiklikleri yaşasa da ürettiği eserlerin zarif detaylardaki incelikleri ile kendi stilini koruyabilmiştir. Soylu aileler klasik, neoklasik sanat akımının ifadesi olan yıldızlı dekorları ön planda tutmuşlardır. Sovyet Birliği'nin kurulması ile devlet kurumuna geçen fabrika, çarlık ailesine hizmet etmeyi bırakmış ve devlet himayesinde üretim yapmaya başlamıştır. Lenin döneminde sanatçıların kendilerini daha özgür ifade etmesi, klasik ve neoklasik akımlarından sonra, yeni çağdaş sanatı temsil eden art nouveau, avangart ve süprematizm gibi sanat akımların yer almasına imkân vermiştir. Rusya yaşadığı ideolojik değişimin öncülüğünde ihtişamlı sanat anlayışından sonra yerini geometrik desenler ile doğayı tasvir eden sanatsal bir yönelime bırakmıştır. İkinci Dünya Savaşından sonra porselen sanatı devletin çeşitli maliyet sıkıntılarına uğramış ve çalkantılı dönemler atlatmıştır.

Günümüzde Rusya, porselen sanatı ile kendi kültürünü birleştirerek, dans eden balerinler, çalışan Rus köylüleri, fabrika işçileri gibi gündelik ve idea edilen yaşamı yansıtan çeşitli modern temalar ile biblolar üretmeye devam etmektedir. Gelişen üretim faaliyetleri ile bugün Rusya porselenleri kendi stilleri ile kolaylıkla diğer porselenlerden ayırt edilebilmektedir.

Rusya'da Porselenin Tarihsel Gelişimi ve Sanat Akımları

1. 18. Yüzyılda Rokoko

Rokoko kelimesi Fransızca kabuk anlamına gelen kelimedenden türemiştir. Rokoko tarzı, asimetrik motifleri içeren, doğal kıvrımlı görünümü tasvir eden bir tarzdır. Planlı olmayan, değişkenlik gösteren Rokoko kasıtlı bir tasarım görüşünden uzaktır. İlk başta mimaride ortaya çıkan, Rokoko tarzı daha sonra porselen objeler üzerinde de dekor edilmeye başlanmıştır (Van Rensselaer, 1879, s. 293).



Görsel 1. Porselen Çay Servis takımı, 1768, 18,6x19,6x11,6 cm; 5,2x5 cm, İmparatorluk Porselen Fabrikası, St. Petersburg, Rusya.

Avrupa pazarında, rokokonun büyüleyici dünyasıyla iç içe geçen porselen sanatı, Fransız aristokrasinin zevkli eğlenceleri, lüks süslemeleri ile önemli bir yer edinmiştir (Halıcı ve Yurttaş, 2022). Yemek servis takımlarındaki gibi; kullanılan altın yıldızlı dekorlar ince çizgiler halinde zarif bir biçimde uygulanmıştır (Görsel 1).

1710'da Meissen ve 1718'de Viyana'da kurulan ilk Avrupa porselen fabrikaları, Çin porselenini taklit ederek üretimlerine başlamıştır. Rus Çarı Büyük Petro, Avrupa ziyaretleri sırasında Avrupa'daki gelişmelerden etkilenerek Rusya'da bir porselen fabrikası kurma arzusu taşımış ve yurt dışından getirttiği hammaddelerle üretime geçmiştir (www.hermitagemuseum.org). Porselen fabrikası kurma hayalini henüz gerçekleştirilmeden vefat eden Büyük Petro, kızı İmparatoriçe Elizabeth 1744 yılında, Neva Nehri kıyısında bir porselen fabrikası kurulması için Baron Cherkasov'u görevlendirir. Stockholm'den Rus Porselenlerine katkıda bulunması için Christoph Conrad Hunger'ı St. Petersburg'a davet eder. Hunger, uzunca bir süre fabrikada çalışmasına rağmen deneylerden olumlu sonuçlar alamaz (www.ipm-jsc.com).



Görsel 2. Dmitry İvanovich Vinogradov, Kase, 1749.

1744 yılının sonlarına doğru yurtdışında eğitimini tamamlayan Dmitry İvanovich Vinogradov ile arkadaşı Mikail Lomonosov'u, Cristoph Hunger'ın yanında fabrikada asistan olarak görev almaları için teşvik edilir. Vinogradov, Rusya'da maden arayışında elde edilen hammaddeler sayesinde kendi topraklarına ait bir porselen üretmeyi 1746 yılında başarabilir. Görevinde başarılı sonuçlar elde edemediği anlaşılan Hunger'ın ise görevine son verilir. Artık fabrikanın deneyleri için tüm üretim süreçleri Vinogradov'a emanettir. İlk zamanlarda küçük bir fırına sahip olduklarından dolayı fırında yer kaplamayan bardaklar, düğmeler, enfiye (takı) kutuları, kaseler, baston başlıkları, çatal ve kaşık sapları gibi küçük porselen eşyalar üretilmiştir (Görsel 2). Daha sonra fırın teknolojisinde araştırmalar yapan Vinogradov sayesinde ilk büyük fırın inşa edilir. Elizabeth'in ince ağ ve çiçek desenli, mor pastel tonuna sahip, yemek takımı burada fırınlanır (Görsel 3). Porselen sanatçısı Vinogradov 1758 yılında yaşamını yitirdikten sonra fabrikanın işleyişinin devam etmesi için yerine I.G Müller atanır. 1762'de ise porselen fabrikası arkadaşı M.V Lomonosov'un denetimine geçer ve 1764 yılından itibaren Rusya'daki sanat akademisinde okuyan birçok ressam ve sanatçı fabrikaya davet edilir (artsandculture.google.com).



Görsel 3. İlk Tatlı servisi, 1755-1760, İmparatorluk Porselen Fabrikası, 25,7 cm, Metropolitan Museum.

Catherine Dönemi'nde öne çıkan sanatçı Jean Dominique Rachette, yöresel kostümlü Rus halklarını porselen figürler üzerinde uygulamıştır. Zaman içerisinde Rus porselenleri ulusu temsil eden bir nitelik kazanmıştır. 18. Yüzyılın sonlarında Rusya'da porselen üretimi Klasizm'e doğru bir yönelim göstermeye başlamıştır; asil, sadelik ve ihtişam daha belirgin hale gelmiştir. Üretilen porselenler, Neoklasik sanat anlayışı ile uyum sağlamaktadır (Aldridge v.d., 1971). Dominique Rachette'in bir diğer önemli eseri 1784 yılında üretilen ve 973 parçadan oluşan heykel süslemeleri ile dikkat çeken Arabesk yemek servis takımıdır. Aynı zamanda, Rus donanmasını temsil eden Yat servis takımı da önemli bir eser olarak öne çıkmaktadır (www.hermitagemuseum.org).

2. 19. Yüzyıl Klasizm ve Neoklasizm

İtalya'da ortaya çıkan Neoklasizm akımı, Antik Yunan ve Roma dönemini tekrar geleceğe yansıtmak istemiştir. Barok ve Rokoko sanat akımlarının izleyicisine sunduğu fazla abartılmış süslemelerden kurtulmayı hedeflemiştir. Böylece tepki olarak sadeleşmiş ve daha tutarlı olduğunu eserlere yansıtmıştır (Vikipedi, 2024, Neoklasizm).

Neoklasizmde, insan heyecanı, yücelik gibi duygular ön plandadır. Porselen dekorlar formlar ile uyumlu simetrik biçimde bezenmiştir. İmparatorluğun zenginliği temsil ettiğini ortaya koyan gösterişli bir anlayış halk tarafından da kabul görmüştür. Antik dekorlar, mitolojik kavramlar, kahramanlık hikayeleri bolca uygulanır. Antik Roma'daki aristokrasiyi yansıtan sahnelerde, kutsal görünme izlenimi Neoklasizmin en önemli kaygısıdır (Dede, 2020, s. 651-657).

İmparatorluk porselen vazolarının ortaya çıkışı 19. yüzyılda romantizm, Klasizm ve Neoklasizm akımları ile başlamaktadır. 19. yüzyılda daha çok büyük vazolar, kulpları klasik bir tarzda boynu ile aynı hizada ilerleyen simetrik motifler ile denge oluşturulmuştur (Görsel 4). Kemerlerde özellikle zemin rengi kobalt mavi, üzeri ise yıldızlı sır üstü dekorlar, çiçek motiflerinin veya mitolojik karakterlerin yer aldığı süslü bezeme örnekleri görülür (Tsybizova ve Nefedova, 2019, s. 250-260).



Görsel 4. Vazo, 1829, Franz Gardner Fabrikası, Yükseklik: 74,5 cm; çap: 31.5cm; genişlik: 23,8 cm, Mitolojik kompozisyonlar, Aynalı Venüs ve Yanan Alevli İlham Perisi Erato ve Aşk Tanrısı.

Vazolar, I. Nicolas saltanatı zamanından itibaren fabrikada özel bir öneme sahiptir. Klasik dönemde altın en sevilen eşya haline gelmiştir. Vazo üzerindeki resimlerde mitolojik hikayeler, manzaralar, gündelik yaşam kesitleri ve savaş sahneleri minyatür biçimde bezemeler belirgin bir şekilde yer almaktadır (www.ipm-jsc.com).

Saray vazolarının üretimi I. Nicolas döneminde gelişim gösterirken takı kutuları, paskalya yumurtaları gibi porselen eşyalar diplomatik hediyeler olarak kullanılmakta ve Avrupa'nın kraliyet evlerine gönderilmektedir. Klasik dönemde özellikle dikkat çeken anıtsal krater vazoları önemli bir yere sahiptir. Vazoların ön yüzünde saray askerleri tasvir edilmekte ve arka planda Rusya ve hediye edilen ülkenin armaları yer almaktadır. Ulusal kazanımları ve sarayı tasvir eden dekoratif boyamalar, kışlık saraydaki olağanüstü lüks yaşamı ve 1812 yılındaki vatanseverlik savaşındaki cesareti simgeler. Söz konusu vazo koleksiyonu Feberge Müzesi'nin özel bölümünde sergilenmektedir. Askeri sahneler İmparatorluk porselen fabrikası kurulduğu zamandan 20. Yüzyıla kadar varlığını hep göstermiştir (Görsel 5). 1830 yılında I. Nicolas tarafından Fransa'nın Rusya Büyük elçisi olan Mortemart Dükü Casimir-Louis-Victurien de Rochechouart'a askeri konulu dekorlar ile boyanmış vazolardan biri hediye verilmiştir (www.fabergemuseum.ru).



Görsel 5. Askeri Sahne Dekorlu Vazo, 1830, İmparatorluk Porselen Fabrikası, Yak. 75 cm, St. Petersburg, Rusya.

1812'de meydana gelen vatanseverlik savaşı zamanlarında çeşitli askeri sembollerin porselenler üzerinde kullanımının yoğun bir şekilde arttığı gözlemlenmiştir. Figüratif Rus askerlerinin işlenmesine kadar dayanan heykeller, yüksek rütbelere, gündelik askeri savaş görüntüleri ve sembolleri ulusal gücü vurgulamak amacıyla porselenler üzerinde kullanılmıştır. Rusya'nın sanata gösterdiği idealist yaklaşım, otokrasiyi sanatsal ideayla estetik hale getiren bir model olarak benimsenmiştir (Yanova, 2018, s. 112). Mimari unsurlar ve üniformalı asker figürleri iktidar otoritesi ile güçlü bir bağlantı kurmaktadır.

Alexander'ın hükümdarlığı döneminde, Dmitry Guryev porselen fabrikasına başkanlık eder. Başkanlığının ilk yıllarında teknik problemleri çözmek ve standartları yükseltmek amacı ile Cenevre Üniversitesi'nden teknoloji profesörü Franz Hattenberg'i Rusya'ya davet eder. Hattenberger fabrika için suluboya çizimler yapar ve Yunan-İtalyan neoklasik antik eserlerinden ilham alır. Ayrıca, Berlin Kraliyet Fabrikası'ndan porselen sırası uzmanı Schulz, tamir için Schreiber ve pişirim uzmanı Seiffert fabrikada işe başlar. Sanat Akademisi'nden gelen Doç. Stepan Pimenov da dahil olmak üzere alanında uzman sanatçılar fabrikada çalışmaları için davet edilir. Henri Adam, Denis Moreu, Jacques-Francois Swebach ve torna ustası Ferdinand Davignon gibi önemli sanatçılar Sevres fabrikasından sonra İmparatorluk Fabrikası'nda da görev alırlar (www.hermitagemuseum.org).

19. yüzyılın ilk yıllarında Rus klasisizmi imparatorluktan devam eden bir tarz olarak gelişim göstermiştir. Klasik dönemin en önemli eserlerinden biri ise Kont Guryev adına üretilen Guryev hizmet takımındır (Görsel 6). I. İskender için kışlık sarayda tasarlanan Guryev servis takımını karısı Elizabeth Alexseevna muhafaza etmiştir. Tasarımları Stephan Pimenov tarafından gerçekleştirilmiş olup, genel şeması yoğun altın yaldız ile süslenmiş kırmızı ve kahverengi tonlarında kemerler işlenmiştir. Semion Shchedrin, Fefor Alekseev, Andrei Ukhtomsky ve Stepan Galaktionov'un resim ve gravürlerinden esinlenerek Moskova ve St. Petersburg çevresi manzaralarıyla birlikte köy yaşamları dekor olarak uygulanmıştır (www.rusmuseumvm.ru).



Görsel 6. *Guriev Servis takımı*, 1809-1816, Sır üstüne yıldız boyama, İmparatorluk Porselen Fabrikası.

Porselen hammaddesiyle hediyeelik eşyaların ilk üretimi Dimitry Vinogradov tarafından başlatılmıştır. Başlangıçta Avrupa hammaddesi kullanılarak üretilen paskalya yumurtaları, zamanla kendi hammadde ve dekorlarıyla Rusya'nın sembolik bir eşyası haline gelmiştir (Görsel 7). İsa'nın yeniden doğuşunu, umudu temsil eden kırılğan kar beyazı porselenler, yüksek Klasizm döneminde sıkça üretilmiştir. Porselen yumurtalar üstüne ve alt kısmına bağlı fiyonk ile askıyla birlikte kullanılıyordu. İmparatorluk geleneği olarak armağan biçimindeki porselen yumurtalar, II. Catherine dönemine kadar uzanmaktadır ve genellikle saray mensubu ailelere hediye olarak verilmiştir. Dini ritüellerde kullanılmayan paskalya yumurtaları, çoğunlukla bürokratik hediyeler olduğu için paskalya ile alakasız temalarla süslenmiştir. Popüler konular arasında St. Petersburg manzaraları, değerli taşlar, fildişi, altın gümüş gibi malzemelerle yapılan oyma süslemeler yer almaktadır. Yumurtalar azizlerin günlerinde, doğum günlerinde, imparatorluk ailesi üyelerinin düğünlerinde hediye olarak kullanılmıştır. Genellikle çar ailesine olan minnettarlığı simgeleyen yumurtalarda tek eşli imparatorluk sembolleri yer almaktadır. Başta İmparatorluk porselen fabrikası olmak üzere, ülkenin çeşitli bölgelerindeki porselen fabrikalarında üretimi gerçekleştirilmektedir (www.fabergemuseum.ru).



Görsel 7. Paskalya yumurtaları, 1840-1917, St. Petersburg, Feberge Museum.

Paskalya yumurtalarının ardından August Spiess'in ürettiği figüratif heykeller, 1849'dan itibaren önem kazanmaya başlamıştır (Görsel 8). Porselen sır üstü ve sır altı boyamalarında yeni yöntemler keşfeden Spiess, farklı ideolojik yaklaşımların hem geleneksel kültürü yansıttığını hem de sanatın estetik kaygılarını ortaya çıkardığını göstermiştir. *Altın çağ* olarak adlandırılan Neoklasik dönem, Rusya'da gelenekten koparak daha entelektüel aydın bir toplumun varlığını göstermektedir. Sanat artık sadece zanaat olarak değil, gündelik yaşamı farklı bir bakış açısıyla zenginleştirmesine olanak tanımıştır. Romantizmin etkisiyle sanata yönelim ve mekânsal dağılımı güçlü bir efsane yaratma arayışına dönüşmüştür.



Görsel 8. August Spiess, *Elmalı Çocuklar*, İmparatorluk Porselen Fabrikası.

19. yüzyılın sonlarına yaklaşırken Rus milliyetçiliği ile monarşinin karmaşık ilişkisi, büyümeye devam eden imparatorlukta ulusal bir kimlik oluşturma telaşına girilmiştir. Rus tarihinde vatanseverlik ve onur verici tutumların aslında var olduğu fakat monarşi rejiminin temsil ettiği kurumlara olan isteksiz tutumu popüler bir milliyetçilik kavramının önüne geçer. Rusya'daki imparatorluk düzeni, ulusal bir devlet himayesi oluşturulmasına engel olmuş ve halkın özlemlerini karşılayamamasıyla meydana gelen kaotik durumu Rus yerli halkına da yansıtmıştır. Monarşi, milliyetçiliği kontrol etmeye, yöneticilerin otoriter tutumuna karşı oluşturduğu ulusu temsil eden yeniden şekillenen Ortodoks, monarşik ve milliyetçiliğin birleşmesiyle oluşan kaos ortamı yaratmıştır. Rusya için tasarlanan yeni kaotik biçim, Batı liberal fikirlerin benimsenmesini engellemek amacıyla ortaya çıkarılmıştır. II. Nicolas döneminde parlamento ve liberal düşüncelerin yayılmasıyla otokratik yönetimdeki sarsılmalar kaosun büyümesine yol açmıştır. Rusya'da siyasi bir ulusun oluşmaması Sovyet devletinin kurulmasında ulusal bir kimlik kazanmada önemli bir rolü vardır (Wortman, t.y., s. 221-233).

3. 20. Yüzyılda Art Nouveau, Avangart ve Süprematizm

20. yüzyılda dekoratif sanatlarda yenilikçi bir gelişme yaşanmaktaydı. Rusya döneminin başlarında modern ve eskiyi birleştiren yeni stilini ortaya çıkaran motiflere yoğunlaşılmıştır. Sanata yön veren yenilikçi çağdaş akıma Art Nouveau denilmekteydi. Geleneksel zanaatkarlığı, modern tasarımlar ile birleştirip yaratıcı bir tarz meydana getirmek akımın ortaya çıkardığı özelliklerden biridir (Brumfield, 1987).

Rusya'nın son İmparatoru II. Nicholas döneminde dünyanın önemli teknolojik gelişmelerini kullanarak porselen teknolojisini devlet yararına geliştirecek düzenlemeler yapılmıştır. Sanat alanında porselen tarihine damga vuran en büyük projelerden biri olan Rus halklarının porselen serisi, Pavel Kamensky tarafından üstlenilmiştir (Görsel 9). 400 porselen figürden oluşan sergide, titiz çalışmalar sonucunda 146 kadın ve erkek figürünün ulusal kostümleriyle birlikte üzerinde çeşitli sır altı boyama dekorları ile resmedilmesi sağlanmıştır (www.ipm-jsc.com).



Görsel 9. Pavel Kamensky, *Rusya Halkları Serisi*, 1910-1912, Rusya.

Dünya tarihinde 20. yüzyıl sanatın serbest ve yaratıcı bir şekilde üretildiği yıllar olmuş ve temelleri genişletilmiştir. Ancak daha sonra Bakanlar kurulu tarafından sanatsal üretim eşyalarına kısıtlamalar getirilmiştir. Sadece Askeri kurul toplantıları ve partileri için porselenden paskalya yumurtaları üretilmesi, II. Nicolas döneminin sonunda, 1916 yılından sonra imparatorluk porselenlerinin geleneksel yılbaşı sunumları için kullanılması tercih edilmiştir. Ekim Devriminin ardından İmparatorluk Porselen fabrikasının ismi Devlet Porselen Fabrikası olarak değiştirilmiştir. 1925 yılında ise Leningrad Porselen Fabrikası adını almıştır. Ünlü propaganda porselenlerinin yanı sıra heykel üretimine de hızla yönelinmiştir. Erken dönem Sovyet porselenleri 1920'li ve 1930'lu yılların en eşsiz kültürel ve sanatsal fenomenlerinden biri olmuştur. 1925 yılında, Bilimler Akademisi'nin 200. yıldönümü vesilesiyle, 18. yüzyılda Vinogradov'un arkadaşı olan bilim adamı Mikhail Lomonosov'un adı porselen fabrikasının unvanına eklenmiştir (www.hermitagemuseum.org).

S.V. Chekhonin, Şubat 1918'de İmparatorluk Porselen Fabrikası'na görevlendirilir. Chekhonin, teknik uygulamalardaki eksikleri düzelterip, özgün form ve stilleri daha kaliteli hale getirmeyi hedefler. Fabrikada yaratıcı sanatların uygulanması için Alekseev, Boguslavskaya, Kozlinsky, Konashevich, Pavel Kuznetsov ve öğrencileri; Lebedev, Ulyanov gibi sanatçılar çizimlerini porselen üzerine uygulamıştır. Mimari manzaralar, eski sepya Petersburg görüntü eskizleri, fantastik masalsı motifler, tabaklar ve bardaklar üzerine renkli olarak çizimler yapılmıştır. Sovyet döneminde ideolojik bakışı tasvir eden sosyalizm propagandası yapan dekorlar yaygınlaşmıştır. Kızıl ordu, denizci, muhafızlar, kadın işçiler, halk masallarından oluşan figürler tasarlanmaya başlanmıştır (Görsel 10). Üretim yeni bir temel üzerine

kurulurken halkın bütün katmanlarının estetik bakış açısına katkı bulunmaya çalışan proletaryanın sanatsal zevki, satışları yükselten bir rol oynaması gerekirken fabrika satışlarını düşürmeye başlamıştır. Oldukça yüksek fiyatlara satılmasına rağmen ekonomik olarak maliyetleri karşılayamamıştır (Gollerbach, 1922, s. 13-18).



Görsel 10. Sergey Çekhonin, Zinaida Kobyletskaya, *Sovyet Porcelain*, 1920. Devlet Porselen Fabrikası.

Devlet Porselen Fabrikasında üretimler yapan önemli sanatçılar; heykeltıraşlar, dekor boyama ustaları görevler almıştır. (Görsel 11). Dünya Sanatçıları Topluluğunun üyeleri arasında yer alan; "Vasily Kuznetsov, Natalia Danko, Rudolph Wilde, Mikhail Adamovich, Zinaida Kobyletskaya, Maria Lebedeva, Nathan Altman, Mstislav Dobuzhinsky, Vasily Tatlin, Kuzma Petrov-Vodkin, Pavel Kuznetsov, Boris Kustodiey, Alexander Matveyev, Nikolai Andreyev ve Alexandra Shchekotikhina- Pototskaya" gibi sanatçılar, Rus art Nouveau avangart sanatın temsilcileri olarak tanınmıştır (www.hermitagemuseum.org).



Görsel 11. Natalia Danko, *Afiş Diken Bir Kadın İşçinin Erken Sovyet Porseleni*, 1923, Devlet Porselen Fabrikası, Petrograd, Yükseklik:14,3 cm, 1923.

1930'larda el sanatları ve sanat endüstrisi hızla gelişmiştir. Rusya'da sanatçılar için deneysel sanat laboratuvarları ve geleneksel sanatın korunmasına katkıda bulunan kurumlar, aynı zamanda devlete hizmet veren yerlerdir. Üretilen eserler dünya çapındaki önemli sergilerde yer alarak sanatçılara prestij kazandırmıştır. 1930'ların ikinci yarısından itibaren Sovyet porselenleri, kendine özgü modern tasarımlar çizip ve sonrasında modellemiştir. 20. yüzyıldaki porselenler, geleneksel birikimle birlikte çeşitli yaratıcı dekorlarında günlük yaşamdan esintiler taşımaktaydı (Görsel 12). 1930 yılından sonra standardizasyon süreçlerine rağmen dekor ve tekniklerde belli bir düzen oluşmaya başlamıştır. Sovyet döneminin eserlerinde sanatçının bireysel yaratıcılığı ön plandaydı (Коновалова, т.у., s. 257).



Görsel 12. Kazimir Rizhov, *Okul yolunda*, 1936-45, yükseklik 23,5 cm, tabanı 19,3x12 cm.

İmparatorluk tarzı sanatta zafer kazanıldığında, nesnelere zoomorfik detaylarla süslenmekteydi. 20. yüzyılın ilk dönemine ait, İmparatorluk tarzındaki tasarımların yerini ciddiyet, form netliği ve işçilikteki inceliği ile karakterize edilmektedir. Üretilen eserler, lüks bir görünüm elde etmek amacıyla tasarlanmıştır. Dönemin modası romantik motifler ve güney doğasının tasviridir. Rusya'da geleneksel motifler sürekli olarak kopyalanmış ve yeni dekorlar eklenerek geliştirilmiştir (Гостинщикова, 2016, s.2).

Birnholz'a (1972-1973, s.144-149) göre, Rus öncü sanat hareketi Bolşevik Devrimi'nden sonra ortaya çıkan çağdaş sanat; eserler üzerindeki ilerici doğasının etkisi gözlemlenmiştir. Öncü sanat akımı iki türlü bir yaklaşım ile incelenmektedir. Biri tamamen Batı sanatına dair bağlantısı olan diğeri ise onu geçmiş gelenekselci yaklaşımdan ayrılma girişimi olarak ele almaktadır. Rus sanatına dair güven ve ortak idealler devrim sonrasındaki sanat anlayışı topluma hizmet eden faydacı bir düşünceyi reddetmiştir. Avangart bakış sanatın rolünü Rusya'da tarihsel bağlamda yeniden tanımlama amacı ortaya koymuştur. Sanatçılar idealist düşüncelerin sağladığı özgür ortamında ütopyik bir gelecek inşa etmek için çaba gösterdiklerini ürettikleri eserlerde ileri sürmektedirler.

1920'lerde avangart porselen, Sovyet Cumhuriyeti'nin sanat endüstrisi için önemli bir ihracat kalemi haline gelmiştir. 1925 yılında, fabrika, devrim sonrası dönemde Paris'te Dünya Sergisi'nde sergilenen yaklaşık 300 porselen ürünü ile büyük bir başarı elde etmiş ve altın madalya ile ödüllendirilmiştir. Avrupalı koleksiyonerlerin talepleri doğrultusunda fabrika, Paris sergisindeki ürünlerin tekrar sergilenmesini ve ikinci kez satılığa çıkarılmasını talep etmiştir. Aynı zamanda Milano'daki Sanayi Fuarı ve Paris Uluslararası Fuarı'nda da pekiştirilmiştir (www.ipm-jsc.com).

Süprematizm

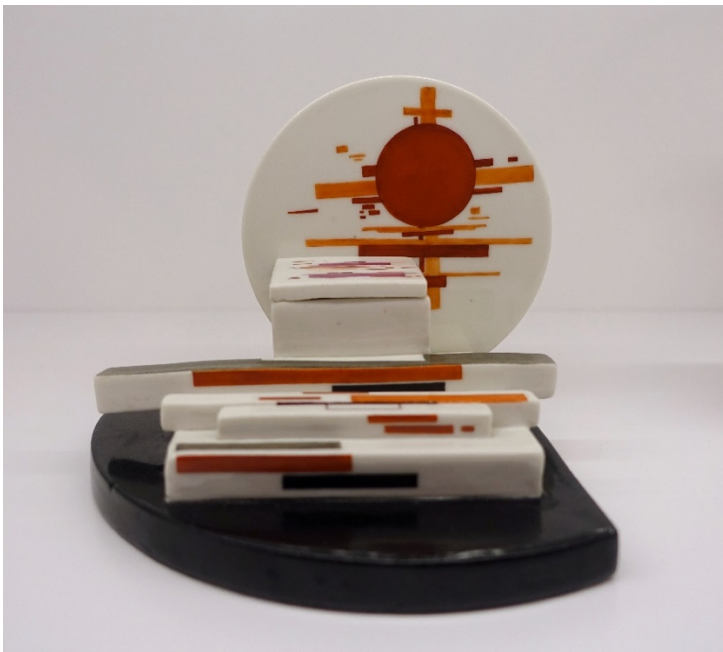
Latince *süprema* kelimesinden türeyen süprematizm, en üst, en yukarı anlamına gelmektedir. Maleviç, geliştirdiği geometrik düzenlemelerden oluşan sanat tarzına süprematizm adını vermiş ve akımın yaratıcı sanatta saf duygunun üstünlüğünü ifade ettiğini belirtmiştir. Süprematistler için görünen dünyadaki görsel olgular kendi başlarına bir anlam taşımamaktadır; asıl önemli olan duygulardır ve onları uyandıran çevreden bağımsızdır. Ayrıca, görünen dünyanın tek başına objektif temsiline bir anlam taşımadığını ve bilinçli aklın kavramlarının ise bir değer taşıdığını vurgulanmaktadır (Yılmaz ve Ödekan, 2009, s.41-54).

1917 sosyalizm ideolojisinin etkisiyle toplumda değişimler meydana gelmeye başlamıştır. Rejim değişimlerinin sanatçılar üzerindeki etkisi, sosyalizm ideolojisinin temellerini yaymaya çalışıyordu. Mimarlık ve kent planlaması dönemin siyasi anlayışı ile paralel olarak propaganda amaçlı grafiksel çalışmalarla ön plana çıkmıştır. Çeşitli avangart akımlardan gelen sanatçılar, farklı alanlarda eserler üretmeye başlamışlardır. Maleviç ve Tatlin 1885-1953 yılları arasında öncülük ettiği süprematizm akımını konu alan eserleri yoğun bir üretimini devam ettirmişlerdir. 20. yüzyılın başlarında, nesnellikten kopan resim sanatı, yaratma özgürlüğüne kavuşmuş ve bakış açısını önemli ölçüde genişletmiştir (Bölüktaş, 2022, s.104-110).

Malevich porselen sanatında ise; soyutlamanın gelişimine katkıda bulunarak süprematizm gibi bir akımını porselene entegre etmesiyle benzersiz ve başarılı eserler yaratılmasıyla tanınmaktadır. Daha sonrasında estetik değerlerin farklılaşmasını soyutlama ile ifade etmiştir. Porselen çamuruyla şekil ve desen formlarını birleşmesiyle yarattığı eserler Rus avangart sanatının geleneği haline gelmiştir. Modern sanatın yeni koşullarıyla soyutlama bir popülerlik kazanmıştır. Porselen tarihi ve kültürel çağrışımların da soyut kompozisyonlar üzerinde etkisi bulunmaktadır. Sovyet döneminin en önemli özelliği soyut üretilen porselen sanat eserlerin seri halde üretime geçmesi ile 20- 21. yüzyıllarda gerçekleşen önemli bir olay olarak tarihte incelenmiştir (Aleksandrovna, 2021).

Sanat, görünür olanı iletmekten ziyade, görünür kılmaya başlamıştır. Görünür kılınan şey, nesnelere soyut düşünsel varlığıdır. Soyut sanatı tanımlayan temel kategori, geometridir ve belirli bir düzen sergilemektir. Geometrik sanat, düşünsel ilgiler düzeyinde varlık koşullarını bulmakta ve salt soyut bir sanat olarak kendine özgü bir varlık kazandırmaktadır (Menay ve Tüfek, 2021, s.835).

Şenol ve Asmaz (2018, s.829-825), Modern bir akım olarak süprematizm, çizgisel ve ilerlemeci bir yol izlediğinden, sanatsal ve varoluşsal bir gerçeklik ortaya çıkardığını ifade eder. Dolayısıyla apolitik bir algı içerisinde konumlanmıştır. Sanatı olduğu gibi saflığı ile ifade eden bir bakış açısı, mutlak ve hakikati temsil etmektedir. Sovyet Porseleni, yeni biçimini uygulayan Nikolay Suetin yaratıcı fikirleriyle silindirik, geometrik formların netliğini ve sadeliğini ifade eden süprematist tasarımlarını, mantıksal bir biçimde porselen çalışmalarına şekildeki gibi aktarır (Görsel 13).



Görsel 13. Nikolay Suetin, *Masa takımı*, 1923, Devlet Porselen Fabrikası, Petrograd, SSCB.

Maleviç, Stalin'inin soyut sanata karşı tavrını siyasi bir duruş olarak değerlendirmekte ve var olan doktrinlere karşı sağlam kalarak sanatsal özgürlüğünü kazanmayı kendisine bir ödül olarak sunmaktadır. Sanatın sadece Stalin'in bakış açısı ile şekillenmeyeceğini daha üst bir düzeyde bir anlayış gerektirdiği iddiasından asla vazgeçmemiştir. Sanatçı maruz kaldığı eleştiriler ve siyasi baskılar nedeniyle süprematizmden koparak figüratif çalışmalara yönelmiştir. Bununla birlikte, dönem boyunca eserler üretmeye devam etmiş ve ortaya çıkan eserlerde yalnızca süprematizmden kalan yansımaları gözlemlenmiştir. Ancak, seyirciye iletmeye çalıştığı salt geometrik anlayışı zaman zaman nesnel anlatımlarla da karşımıza çıkmaktadır. Böylelikle öznel bir gerçekliği ifade etme çabasının bir yolunu oluşturmuştur (Bölüktaş, 2022, s.104-110).

Sonuç

Rus Porselen sanatı, 1700'lü yıllardan itibaren çarlık rejiminden günümüz Rusya Devleti'ne kadar çeşitli sanat akımlarından etkilenmiştir. Porselen sanatı süreç içerisinde, toplumda kültürel bir farkındalık yaratma amacı taşımakta ve kültür sanat alanındaki çalışmalarını yürütme imkânı sağlamaktadır.

Sanat akımlarının yalnızca resim, heykel, tiyatro, müzik gibi geleneksel alanlarla sınırlı kalmayıp, plastik sanatların bir alt dalı olan seramik ve porselen üzerinde de büyük bir etkisi olduğu gözlemlenmektedir. İlk başlarda İmparatorluk ile bağlantılı bir sanat anlayışı hakimken, Sovyet Rusya döneminde sanatçılara serbest çalışmalar üretme izni verilmesi, süprematizm gibi öncü sanat akımlarının porselen ile birleşerek sanat dünyasına farklı bir yön ve bakış açısı kazandırmasına olanak tanımıştır.

Beyaz Altın olarak bilinen porselen sanatı maliyetli ve üretimi hızla ilerlerken, teknolojik gelişmeler figüratif porselen heykellerin yanı sıra görsel ve estetik özelliklere sahip yeni yaratıcı yöntemlerin ortaya çıkmasına da zemin hazırlamıştır. 20. yüzyılın başlarında porselen fabrikaları; bronz, mermer, taş ve ahşap heykel sanatlarıyla rekabet edebilme kapasitesine ulaşmıştır.

Sonuç olarak, sanat tarihi açısından porselenin sanat akımları üzerindeki eskisi, sadece dekoratif desenler ile sınırlı kalmamıştır. Porselen aynı zamanda Saray İmparatorluğundan modern sanata kadar olan dönemin estetik bakış açısını şekillendirmede önemli bir role sahip olduğunu göstermiştir.

Rus heykeltraşlar, karmaşık teknikleri porselen ile deneyerek sanat akımlarının yeniliklerini uygulamışlardır ve üretilen porselenleri bir sanat tablosuna dönüştürmüşlerdir. Sanatçıların yenilikçi teknikleri Rokoko, Neoklasizm, Art Nouveau, 20. yüzyılda Konstrüktivizm ve Avangardın yükselmesiyle birlikte, cesurca uyguladığı süprematist izlenimler porselen üzerinde yansıttığı serbest anlatımlar ciddi sosyal mesajları somutlaştıran tasarımların gerçekleşmesine imkân tanımıştır.

Rusya'da porselen sanatının günümüzde daha çok minimalist stiller üzerine yoğunlaşarak sadeleştiği gözlemlenmektedir. Bugün Rus porselenleri kültürel yapısı ve ideolojik fikirleriyle üretim yapmaya devam etmektedir. Artık Rusya'da porselen plastik sanat türleri arasında tarihi mirası taşıyan bir unsura dönüşmüş ve yüksek bir statü elde etmiştir. İmparatorluk dönemine kadar uzanan porselen özgün eserler koleksiyoncular tarafından satın alınmakta; Hermitage Müzesi ve Rusya Devlet Tarihi Müzesi gibi prestijli müzelerde sergilenmektedir. Rusya'da ulusal müzeler, Rus porseleninin sanatsal ve tarihi önemini korumakla kalmayıp, aynı zamanda yeni nesillere de aktarılmasını sağlamaktadır.

KAYNAKÇA

Aldridge, E., Morter, P., Design B. (1971). *Porcelain*. Bantam Books.

Aleksandrovna, S. I. (2021). "Dialogue with abstraction" in porcelain of the 20th–21st centuries. *New Art Criticism*. 781(1), (s.98-109). <https://doi.org/10.24411/2658-3437-2021-11001>

Birnholz, A.C. (1972-1973). The Russian Avant-Garde and the Russian Tradition. *Art Journal*, 32(2), (s. 146-149). <https://doi.org/10.2307/775725>

Borisov, K. (2007). Propaganda porcelain [Lisans Tezi]. Tallin: Tallinn University.

Bölüktaş, İ. C. (2022). *Kazimir Maleviç'in sanatsal stratejileri 20. yüzyılın ilk çeyreğinde çarlık Rusya'sından SSCB'ne*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Brumfield, W. (1987). The Decorative Arts in Russian Architecture: 1900-1907. *The Journal of Decorative and Propaganda Arts*, (5), (s. 12-27). <https://doi.org/10.2307/1503933>

- Dede, B. (2020). Neoklasisizmin sanata bakış açısı ve David. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, (49), (s. 651-657). <http://doi.org/10.7816/ulakbilge-08-49-02>
- Faberge Museum (t.y.). Pair of crater vases with depictions of the ranks of the grenadier troops in the halls of the Winter Palace and Tuileries. *Faberge Museum*.
<https://fabergemuseum.ru/en/collections/collection-highlights/krater-vases-pair-with-depictions-of-the-palace-grenadier-company-in-the-halls-of-the-winter-palace-and-tuileries>
- Faberge Museum (t.y.). Series of porcelain Easter eggs. *Faberge Museum*.
<https://fabergemuseum.ru/en/collections/collection-highlights/series-of-porcelain-easter-eggs>
- Google Arts and Culture (2020, 5 Aralık). Dmitry Vinogradov: the man who invented Russian porcelain. *Google Arts and Culture*. <https://artsandculture.google.com/event/g11n0wkm2j6>
- Gollerbach, Z. F. (1922). *Porcelain State Factory* (L. Lazerevsky, Ed.), Moskova: Mospetschat.
- Gostinshchikova I.A. (2016). *Kirillo-Belozersky historical, architectural and art museum-reserve*, Ministry of Culture of the Russian Federation.
- Halıcı, E. ve Yurttaş, H. (2022). Barok- rokoko üsluplarının mimari süslemedeki gücü. *Anasay* (19), (s. 3-28). <https://doi.org/10.33404/anasay.1056325>
- Impreal Porcelain Manufactory (t.y.). Foundation of manufactory under empress Elizabeth of Russia. <https://www.ipm-jsc.com/about-ipm/history-of-the-manufactory/foundation-of-manufactory-under-empress-elizabeth-of-russia>
- Imperial Porcelain manufactory (t.y.). Reign of Nicholas II and Russian art nouveau. pre-revolution time. <https://www.ipm-jsc.com/about-ipm/history-of-the-manufactory/reign-of-nicholas-ii-and-russian-art-nouveau-pre-revolution-time>
- Menay, S. M. ve Tüfek, A. A. (202). Süprematist sanatçı Kazimir Maleviç ve saf resmin incelenmesi. *Sanat ve İnsan Dergisi*. 5(2), (s.551-557).
- Snow, F. H. (1916). Ten Centuries of Russian Art. *The Art World*. 1(2), (s. 130-135).
<https://doi.org/10.2307/25587683>
- Şenol, T. ve Asmaz, A.C. (2018). Kazemir Maleviç'in Soyut-Geometrik Dönemi Sonrası Sanat anlayışı Üzerine Bir İnceleme. *İdil Dergisi*. 7(47), (s.829-835). <https://doi.org/10.7816/idil-07-47-07>
- The State Hermitage Museum (t.y.). Porcelain, 1744- 1801.
<https://hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore/collections/master/sub/1252763498/?lng=tr>
- The State Hermitage Museum (t.y.). Porcelain, 1801-1855.
<https://hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore/collections/master/sub/1252763562/?lng=tr>
- The State Hermitage Museum (t.y.). Porcelain, 1917-1925.
<https://hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore/collections/master/sub/1252763710/?lng=>
- The State Hermitage Museum (2016, 8 Aralık- 2017, 3 Mart). *From the dinner-service store rooms. Decorating the Russian Imperial table in the eighteenth to early twentieth centuries*.
<https://tinyurl.com/yc5376fx>
- The Virtual Russian Museum (t.y.). Objects from the Guriev Service.
https://rusmuseumvrm.ru/data/collections/arts_and_crafts/gurevskiy_serviz/index.php?lang=en
- Tsybizova, M. N and Nefedova, O. (2019). Analysis of plot and sources of orientalist motifs in russian porcelain of the 18th-19th centuries. *Humanities and arts*. 1(184), (s. 250-260).
<https://doi.org/10.15826/izv2.2019.21.1.018>

- Vikipedi Özgür Ansiklopedi (2024, 6 Kasım). Neoklasisizm. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Neoklasisizm>
- Van Rensselaer, M.G. (1879). Rococo, *The Art Journal*. (5), (s.293-298).
<https://doi.org/10.2307/20569415>
- Wortman, R. (2013). Russian Monarchy: Representation and Rule. Marker, G. (Ed.), *The Russian Empire and Russian Monarchy: The Problem of Russian Nationalism*. (s. 221-233) içinde. Academic Studies Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt21h4wbq.15>
- Yılmaz, E. ve Ödekan, A. (2009). Yeni-primitivizmden süprematizme Maleviç'in sanatında tersten dördüncü boyut ilişkisi. *İTÜ Dergisi*, 6(2), (s.41-54).
- Yanova, I.B. (2018). Tradition to glorify monarchic power by reproducing the elements of military esthetics in the imaginative and stylistic decision of porcelain of the Imperial porcelain factory of the second quarter of the XIX. century. *Saint Petersburg University of the Humanities and Social Sciences*. 10(96), (s.109-113). <https://doi.org/10.30853/manuscript.2018-10.21>
- Гостинщикова, И. (2016). Фарфоровая посуда без марок в коллекции Кирилло-Белозерского музея-заповедника. https://kirmuseum.org/sites/default/files/ebook/2017/4987_file.pdf
- Коновалова, Н.Е. (t.y.). Неординарный фарфор 1930-х годов Первомайского фарфорового завода. Rost Museum.
<https://www.rostmuseum.ru/upload/iblock/561/5619b93b9890850840da62f25a8150e1.pdf>

GÖRSEL KAYNAKLAR

- Görsel 1.** İmparatorluk Porselen Fabrikası, *Çay Servis takımı*, 1768 (Porselen), Hermitage Museum, Russian Art and Culture Koleksiyonu, Rusya, Envanter no. ЭРФ-9769.
<https://www.heritagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/10.+porcelain%2c+faience%2c+ceramics/3868111>
- Görsel 2.** Dmitry İvanovich Vinogradov, *Kâse*, 1749. Vikipedi Özgür Ansiklopedi.
https://en.wikipedia.org/wiki/Dmitry_Vinogradov#/media/File:Виноградов._Чаша._1749.jpg
- Görsel 3.** İmparatorluk Porselen Fabrikası, *İlk Tatlı servisi*, 1756-62 (Porselen), Met Museum, ABD, Envanter no. 65.47. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/204533>
- Görsel 4.** Franz Gardner Fabrikası, *Aynalı Venüs ve Yanan Alevli İlham Perisi Erato ve Aşk Tanrısı*, Mitolojik kompozisyonlar, Vazo, 1829, The Virtual Russian Museum.
https://rusmuseumvrm.ru/data/collections/arts_and_crafts/f_9368/index.php?lang=en
- Görsel 5.** İmparatorluk Porselen Fabrikası, *Askeri Sahne Dekorlu Vazo*, 1830, 75 cm, St. Petersburg, Rusya. https://www.antiquorum.com/images/Russian_Imperial_Porcelain_Factory_Vase_h2_013.jpg
- Görsel 6.** İmparatorluk Porselen Fabrikası, *Guriev Servis takımı*, 1809-1816, The Virtual Russian Museum.
https://rusmuseumvrm.ru/data/collections/arts_and_crafts/gurevskiy_serviz/index.php?lang=en
- Görsel 7.** *Paskalya yumurtaları*, Sakt Petersburg, 1840-1917, Faberge Museum.
<https://fabergemuseum.ru/en/collections/collection-highlights/series-of-porcelain-easter-eggs>
- Görsel 8.** İmparatorluk Porselen Fabrikası, *Elmalı Çocuklar*, August Spiess.
https://www.antiquorum.com/russian_spiess.html
- Görsel 9.** Pavel Kamensky, *Rusya Halkları Serisi*, 1910-1912, Rusya, The Virtual Russian Museum.
https://rusmuseumvrm.ru/data/collections/arts_and_crafts/f_4709/index.php?lang=en
- Görsel 10.** Sergey Çekhonin, Zinaida Kobyletskaya, *Sovyet Porcelain*, 1920. Devlet Porselen Fabrikası.
<https://artfocusnow.com/discoveries/agitfarfor-the-peoples-porcelain/>
- Görsel 11.** Natalia Danko, *Afiş Diken Bir Kadın İşçinin Erken Sovyet Porseleni*, 1923, 14,3 cm, Devlet Porselen Fabrikası, Petrograd. <https://www.invaluable.com/auction-lot/rare-early-soviet-danko-porcelain-dated-1923-25-c-f7841aa904>

Görsel 12. Kazimir Rihov, *Okul Yolunda*, 1936-45, 23,5 cm x 19,3x12 cm.

<https://ru.bidspirit.com/ui/lotPage/north-auction-house/source/catalog/auction/25151/lot/83831/Авт-Рыжов-К-С-По-пути-в-школу?lang=ru>

Görsel 13. Nikolai Suetin, *Masa Takımı*, Devlet Porselen Fabrikası, Petrograd, SSCB, 1923.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Desk_set,_designed_by_Nikolai_Michajlowitsch_Suetin,_Staatliche_Porzellanmanufaktur,_Petrograd_USSR,_1923,_hand-painted_porcelain_-_Museum_für_Angewandte_Kunst_Köln_-_Cologne,_Germany_-_DSC09573.jpg

Anadolu Türk Kültüründe Şahmeran Efsanesi: Şahmeran'ın Tekstil Ürünlerinde Motif Olarak Kullanımı

Sahmeran Legend in Anatolian Turkish Culture: Sahmeran's Use as a Motif in Textile Products

Nesrin Önlü (Sorumlu Yazar)
Prof., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü,
e-posta: nonlu@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4674-3179

Neslihan Karadağ
Yüksek Lisans Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tekstil ve Moda Tasarımı
Anasanat Dalı, e-posta: neslihan.karadag@ogr.deu.edu.tr,
ORCID: 0009-0001-4128-5052

Önlü, N. ve Karadağ, N. (2024). Anadolu Türk Kültüründe Şahmeran Efsanesi: Şahmeran'ın Tekstil Ürünlerinde Motif Olarak Kullanımı. *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1, (s.62-78).

Özet

Şahmeran, Anadolu mitolojilerinde yer alan, Maran adı verilen, 'yılanların şahı' olarak bilinen akıl, iyilik ve şifa bulma üzerine sembolik anlamlara sahip doğa üstü bir varlıktır. Belden yukarısı kadın biçiminde insan, belden aşağısı yılan biçiminde olan bu varlığın yer altında yaşadığına inanılır. Anadolu kültüründe ve komşu kültürlerde benzer içeriklerle efsane haline gelen Şahmeran; ulaşılabilen kaynaklarda, özellikle Anadolu'da Cemşab ismi ile geçen bir kişi ile Şahmeran'ın karşılaşması sonucu gelişen olayları ve çıkarılan sembolik anlamları içerir. Ulaşılabilen bazı kaynaklarda Lokman Hekimin Şahmeranla karşılaşmasına ilişkin efsanevi bilgiler de yer almaktadır. Bu kaynaklarda Lokman Hekimin Şahmeran ile karşılaşması sonucu şifalı otları öğrendiği ayrıntılı olarak anlatılmaktadır. Bazı kaynaklarda yer alan bilgiler arasında, efsanenin sonunda Şahmeran'ın öldürülüşünün insanlığın şifa bulmasına yönelik olduğuna dair atıflar yer almaktadır. Şahmeran motifi, geleneksel tekstil sanatlarımızda önemli bir yer tutar. Örneğin halılarda, yılanın kuyruk kısmından esinlenilerek yılan veya ejderha şeklinde soyutlanarak kullanıldığı görülür. Şahmeran motifi ile birlikte hayat ağacı ve kuş motifleri yer alır ve ölümsüzlük, mutluluk, bereket ve koruma gibi sembolik anlamlar içerir. Ulaşılabilen bilgiler bağlamında bu çalışmada Şahmeran efsanesi, Şahmeran'ın kökenleri ve kültürel önemi üzerinde durularak, bu efsanevi varlığın günümüz Anadolu kültüründe nasıl bir yer tuttuğu ve tekstil sanatındaki yansımalarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada, nitel araştırma ve döküman analizi yöntemlerinden yararlanılmıştır. Buna göre, Şahmeran efsanesinin kökenleri, tarihsel süreci ve Anadolu Türk kültüründeki yeri ile tekstil sanatına yansımalarına ilişkin ulaşılabilen bilimsel ve görsel yayınlar konu kapsamında taranmış, ilgili tekstil örneklerinin görselleriyle araştırma desteklenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Şahmeran, Anadolu mitolojisi, tekstil sanatı, efsane, sembolik anlam.

Abstract

Sahmeran is a supernatural entity featured in Anatolian mythology, known as 'the king of snakes', called Maran. It symbolizes wisdom, goodness, and healing. This being, whose upper half is human in the form of a woman and lower half is a snake, is believed to live underground. In Anatolian culture and neighboring cultures, the legend of Sahmeran includes events and symbolic meanings derived from the encounter between a character named Cemşab and Sahmeran, especially in Anatolia according to available literary sources. Some sources also contain legendary information about the encounter between Lokman Hekim and Sahmeran. These sources describe in detail how Lokman Hekim learned about medicinal herbs from Sahmeran. In some sources, there are references to the killing of Sahmeran at the end of the legend as being for the benefit of humanity. The motif of Sahmeran holds a significant place in our traditional textile arts. For instance, in carpets, the tail part of the snake is abstracted into forms such as a snake or dragon. Alongside the Sahmeran motif, tree of life and bird motifs are included, which symbolize immortality, happiness, abundance and protection. In this study, within the context of available sources, the legend of Sahmeran, its origins, and its cultural significance are examined, focusing on how this legendary entity holds a place in contemporary Anatolian culture and its reflections in textile art. The study employs a qualitative research and document analysis methods. Accordingly, academic and visual sources about the origins, history, and place of the Sahmeran legend in Anatolian Turkish culture were reviewed and the research was supported images of relevant textile art examples.

Keywords: Sahmeran, Anatolian mythology, textile art, legend, symbolic meaning.

Giriş

Şahmeran, Anadolu mitolojilerinde yer alan, belden yukarısı kadın biçiminde insan, belden aşağısı yılan biçiminde olan, *Maran* adı verilen 'yılanların şahı' olarak bilinen doğa üstü bir varlıktır. Akıl, iyilik, şifa, bolluk, bereket ve doğurganlık üzerine sembolik anlamlara sahip varlığın yer altında yaşadığına inanılır. Hiç yaşlanmayan, ölünce ruhunun kızına geçtiğine inanılan bu efsanevi varlığın, Anadolu kültüründe çoğunlukla genç kızlar ve kadınlar tarafından koruma ve şans getirmesi amaçlı, işleme, dokuma gibi tekstil ürünleri şeklinde üretilerek yatak odalarının duvarlarına asıldığı bilinmektedir. Şahmeran efsanesi, izlerini hala devam ettiren bir efsane olup, yüklenen sembolik anlamlarla bağlantılı olarak devamlılığını günümüzde de sürdürmektedir.

Halk arasında 'Şahmeran' ya da 'Şahmaran' olarak bilinen bu mitolojik yaratığın adı, Farsça 'yılanların şahı' anlamına gelen 'Şah-ı mârân'dan gelmektedir. Bununla birlikte *Ashâb-ı Kehf* efsanesindeki yedi kişiden birinin adı olan ve 'hükmetmek, hükümdar olmak' anlamına gelen 'Yemliha', Şahmeran'ın adlarından biridir. Tarihi kaynaklarda Şahmeran efsanesinin Hint, İran, Yunan, İbrani ve Arap kaynaklarından izler taşıdığı belirtilmektedir (Sökmen ve Balkanal, 2018, s.284).

Günümüze kadar yaşamış tüm topluluklarda hem olumlu hem de olumsuz nitelikler yüklenmiş bir sembol olan yılan; yaşam, ölüm, sihir ve bilgiyle ilişkilendirilmiştir. Anadolu kültür geleneğinde ise yılanın bilgelik vasfı, yüzü insan, bedeni yılan olarak tasvir edilen Şahmeran'la hayat bulmuştur (Hesiodos, 2012, s.71-73). Şahmeran'ın evleri kötülüklerden koruyacağına, evlere gözcü ve koruyucu olduğuna inanılmıştır (Mant, 1998, s. 31). Şahmeran resmini evine asan kimse, evine yılanın girmeyeceğine inanmaktadır (Önder, 1969, s.7). Eski zamanlarda evlerin duvarlarına ipekten Şahmeran motifi dokunmuş duvar halıları ve Şahmeran işlemeli peşkirler asılırken günümüzde cam altına çizilmiş Şahmeran resimleri asılmaktadır. Eve gelen insanların, eğer iyi niyetlilerse Şahmeran'ın yüz kısmını, kötü niyetlilerse Şahmeran'ın kuyruk kısmını gördükleri varsayılarak eve gelen insanın niyetinin bu şekilde anlaşıldığına inanılmaktadır (Demir, 2013). Anadolu'da bazı insanların Şahmeran'a dua edip ondan kendisi ve sevdiklerini kazalardan, belalardan, kötülüklerden ve diğer yılanlardan korumasını istedikleri de görülmektedir (Özer, 2012, aktaran Saraç ve Yayan, 2019, s.302).

Şahmeran sözcüğü, Türk Dil Kurumu tanımlamasına göre, başı insan, gövdesi yılan biçiminde olduğuna inanılan efsanevi yaratık anlamındadır (www.sozluk.gov.tr).

Onay'a göre (Onay, 2009, aktaran Şimşek, 2016, s.768) Şahmeran; insanların kötülüklerinden kaçıp bir mağaranın zemini altında bağ ve bahçelik bir yerde yaşayan, başı insan başı, gövdesi yılan şeklinde betimlenen yılanların padişahıdır. Anadolu'nun kültürel mirasında önemli bir yer tutan mitolojik figürlerden biri olan, yarı insan yarı yılan formuyla doğaüstü güçlerin simgesi olan bu varlık, yer altında yaşadığı ve yılanlarla olan bağı nedeniyle ölüm, yaşam ve bilgelik arasında bir köprü olarak kabul edilir. Mitolojilerde yeraltı, genellikle ölüm ve yeniden doğuşun sembolü olarak görülür (Onay, 2009, aktaran Şimşek, 2016, s.768). Şahmeran'ın yeraltındaki bahçede yaşaması ve oradaki yılanlar üzerinde hüküm sürmesi, onun sadece bir doğaüstü varlık değil, aynı zamanda ruhani bir rehber ve koruyucu olduğunun da işaretidir. Şahmeran, halk arasında hem iyiliksever hem bilge bir figür olarak görülürken, Şahmeran hakkındaki efsaneler Anadolu'nun çeşitli bölgelerinde kuşaktan kuşağa aktarılmıştır (Balıkçı, 2018, s. 57). Şahmeran, anlatılan efsanelerde aynı zamanda korunma, doğurganlık ve bereketin sembolü olarak da öne çıkmaktadır.

Ulaşılabilen kaynaklara göre, Şahmeran'ın bedeninin yarısı yılan olduğu için doğrudan yılanlarla ve yılanın çeşitli anlamlarıyla bağlantıları bulunmaktadır. Şahmeran, çoğunlukla dişi olarak tanımlanması nedeniyle, 'yılanların kraliçesi' olarak tasvir edilmektedir. Ancak Şahmeran, sıradan bir yilandan farklı olarak, hikmet sahibi, bilge ve doğaüstü güce sahip bir varlık olarak bilinmektedir. Anadolu'nun çeşitli yerlerinde Şahmeran'ın özelliklerinden ve en çok da uğur, bereket ve koruyuculuğundan dolayı Şahmeran, tılsım (muska) olarak kullanılmaktadır. Yılanlar genellikle sinsi ve tehlikeli olarak görülen bir hayvanken, Şahmeran iyiliksever ve koruyucu bir figür olarak görülmektedir (Eliade, 2014, s. 139).

Bir başka anlatıma göre Şahmeran'ın 'yılanların kraliçesi' olarak yeraltında yılanlarla birlikte yaşadığına inanılır (Abiha, 2016, s.105). İnsanların kötülüğünden sakınan Şahmeran, yılanlara insanlardan korunmayı öğretir. Şahmeran'ın etinin şifa verdiğiğine inanılır ve bu nedenle diğer yılanlardan ayrıldığı düşünülür. Yeraltında yaşamayı ve yılanlarla iletişim kurmayı başaran Şahmeran bilge bir figür olarak da kabul edilir. Yılanlarla olan bu derin bağlantısı, onun mitolojik dünyadaki özel yerini vurgular (Abiha, 2016, s.105).

Şahmeran ile ilgili benzer anlatılar yalnızca Anadolu'da değil, dünyanın birçok bölgesinde geçmişten günümüze bilinmekte ve anlatılmaktadır. Bu nedenle Şahmeran anlatıları, İbrani, Yunan, Hint, İran ve Arap kaynaklarına dayanan geniş bir yelpazeye sahiptir. Özellikle 19. yüzyıl ortalarında Tarsus'u ziyaret

eden Alman seyyah Fürs Pückler-Muskou tarafından aktarılan hikâyeler, Şahmeran'ın sadece Anadolu'da değil, Suriye ve Lübnan gibi diğer Ortadoğu bölgelerinde de sözlü gelenekte yaşadığını göstermektedir (Özdemir, 1997, aktaran Sökmen ve Balkanal, 2018, s.284). Bu efsanevi varlık, her uygarlığa göre bilgelik, ihanet, iyilik, kötülük ve şifacılık gibi benzer ya da farklı anlamlarla ve sembollerle yansıtılmaktadır. Aynı zamanda ihaneti temsil etmesiyle de dikkat çekmektedir. Bu nedenle Şahmeran, Anadolu'dan Ortadoğu'ya, tarihin derinliklerinden günümüze kadar uzanan geniş bir coğrafyada kültürel ve dini sembollerle örülmüş bir imge olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarsus'tan Urfa'ya, Erzincan'dan Artvin'e kadar Anadolu coğrafyasında yüzyıllardır varlığını sürdüren Şahmeran, yaklaşık üç bin yıllık bir geçmişe sahiptir ve Anadolu'nun zengin mitolojik motiflerinden biri olarak kabul edilir (Balıkçı, 2018, s. 57).

Bu çalışma, Şahmeran efsanesinin kökenlerini, Anadolu Türk Kültüründeki önemini anlamak ve günümüze taşımak amacıyla, kültürel mirasımızın bir ögesi olarak bu motifin tekstil ürünlerindeki özgün ifadesini ve sembolik anlamlarını, desen ve renk özellikleri açısından ayrıntılı bir şekilde ele almaktadır. Şahmeran motifi tekstil ürünlerinde günümüze değin kullanılmaya devam etmiştir. Günümüzde ise, özellikle uğur, bereket ve koruyuculuk simgesi ve tılsım (muska) olarak varlığını devam ettirmektedir. Bu nedenle araştırmanın diğer hedefi; Şahmeran motifinin efsanelere konu olan anlatımlarının geniş bir perspektifte incelenmesi ve ulaşılabilen kaynaklardan elde edilen tekstil örnekleri üzerinden bu motifin tekstil sanatında renk ve motif özelliklerini ve sembolik anlamlarının kullanım biçimlerini ortaya koymaktır.

Bu çalışma, betimsel bir çalışma olup, çalışmanın yöntemi niteldir. Veriler doküman analizi yöntemiyle elde edilmiştir. Araştırma konusu kapsamında yazılı ve görsel yayınlar taranmıştır. Konuyla ilişkili ulaşılabilen kitap, makale vb. bilimsel yayınlardan elde edilen veriler Şahmeran motifinin kullanıldığı tekstil örneklerinin görsel analizleriyle birlikte değerlendirilmiştir. Çalışmada yer alan ve incelenen örnekler, kaynakların taranması sonucu, doğrudan Şahmeran ile ilişkilendirilen örneklerdir.

Şahmeran Efsanesi ve Anadolu Kültüründeki Yeri

Şahmeran; Türk, İran ve Arap kültürlerinde yaygın olarak görülen ve anlatılan bir efsanedir. Şahmeran; halk hikayelerinde, divan edebiyatında, mesnevilerde karşımıza çıkmakla birlikte, roman ve öykülerde de görülmektedir. Genel olarak tüm anlatılar; *Câmasbnâme* adlı, Pehlevice yazılmış, yaklaşık 500 beyitlik bir risâleye dayanmaktadır. Türkçede, *Hikâye-i Şahmeran*, *Câmasb-nâme* ve *Yemliha'nın Öyküsü* gibi adlarla birçok versiyonu bulunur. Bilinen en eski Türkçe versiyon; Ahmed-i Dâ'nin (824-1421), Nasîrüd-dîn-i Tûsî'nin aynı adlı eserinden genişleterek yaptığı çeviridir. Türkçedeki en meşhur *Câmasbnâme* çevirisi ise 15. yüzyıl şairlerinden Müsâ Abdî'ye aittir (Çakır, 2011, aktaran Erdal, 2022, s.7).

Şahmeran'ın Anadolu'da farklı yerlerde yaşadığını söyleyen pek çok kaynak mevcuttur. Bir rivayete göre, Mersin'in Tarsus ilçesinde yaşamaktadır. Bir diğerine göre ise Adana'daki Ceyhan ile Misis arasındaki Yılan Kale'de yaşar. Gaziantep İslâhiye İlçesi'nde Şahmeran mahallesi (köyü) Şahmeran dağı eteğine kurulmuştur. İslâhiye'nin Güney-doğusunda ve 10 km uzaklıktadır. Hititlerden kalma Yesemek yakınlarındadır. Şahmeran'ın bu dağda yaşadığına inanılır. Aynı isimli bir efsane Mardin yöresinde de geçmektedir ve Şahmeran orada bir resimle tasvir edilir. Şahmeran ustaları tarafından yapılan tablolar evlerin duvarlarını süsler (<https://tr.wikipedia.org>). Bu efsanelerin kaynağı, İran ve Türk edebiyatında önemli bir yere sahip olan Farsça eser *Câmasbnâme*'ye dayanır; eserde, Keyanî hanedanından Şah Güştasb'ın kâinat ve yaratılış hakkındaki sorularına, İran mitolojisinde bilge ve hâkim bir vezir olarak tanımlanan Câmîsab tarafından verilen cevaplar ele alınmıştır (Abiha, 2014, s. 46). Türk halk kültüründe, *Câmasb-nâme* ve *Yemliha'nın Öyküsü* gibi çeşitli adlar altında bilinen bu anlatılar, manzum ve mensur olmak üzere birçok yazma nüshasıyla karşımıza çıkar (Çakır, 2011, s.1).

Câmasbname'deki efsaneye göre, Câmîsab bir gün arkadaşlarıyla dağda gezerken yağmura tutulur ve bir mağaraya saklanır. Câmîsab ve arkadaşları, can sıkıntısından yeri değneklerle kazarken yuvarlak mermer bir taş bulurlar; merak edip kazmaya devam ederler ve mermeri kaldırıncaya içi ağzına kadar balla dolu bir kuyu bulurlar ve satmak üzere balı çıkarırlar. Kuyunun dibinde kalan son balı almak için Câmîsab'ı kuyunun dibine indiren arkadaşları, kalan balı da çıkardıktan sonra Câmîsab'ı kuyuda terk edip giderler. Arkadaşlarının ihanetine uğrayan Câmîsab, kuyuda ne yapacağını düşünürken ışık sızan bir delik görür ve bıçağıyla deliği genişletir. Delikten baktığında cennet bahçesi gibi bir bahçe ve saray görür. Saray, Şahmeran'ındır. Şahmeran, Câmîsab'ı sarayında konuk eder, Câmîsab başından geçenleri ona anlatır, Şahmeran da Câmîsab'a bir hikâye anlatır. Câmîsab, Şahmeran'ın yanında yedi sene kaldıktan sonra yerini kimseye söylemeyeceğine dair Şahmeran'a söz vererek yeryüzüne çıkar. Bir gün memleketin hükümdarı Keyhüsrev hastalanır, iyileşmesini sağlayacak tek şey Şahmeran'ın etidir. Vezir, Câmîsab'ın Şahmeran'ın yerini bildiğini öğrenince ona oyun oynayarak Şahmeran'ı yakalar. Şahmeran, Câmîsab'ın ihanet

etmediğini anlayınca, 'şimdi beni öldürecekler ve etimi kaynatacaklar; ilk çıkan suyu vezire içir, ikinci çıkan suyu kendin iç' diye öğütler. İlk suyu içen vezir, karnı şişerek ölür. Şahmeran'ın tavsiyesi ile hükümdarı tedavi eden Câmâsb, vezirin yerine geçer ve dünyanın sırlarına vakıf olur (Erkan, 1993, s. 43-44; Levend, 1943, s. 185; Şimşek, 2016, s. 768).

Anadolu'ya Tarsus'tan yayılan, Tarsus Kalesi ile ilişkilendirilen bir diğer hikâye ise *Câmâsbname* ile birebir benzerlik göstermektedir. Bu hikâyede, Câmâsb adı *Cemşab* şeklinde geçmekte olup padişah adı yer almamaktadır. Efsanede yılanların kraliçesi öldürüldüğünde, yılanların habersiz olduğu ve haberdar olduklarında Tarsus'u istila edeceklerine inanılmaktadır. Ayrıca, halk arasında 'Adana selden, Misis yelden, Tarsus yilandan, Mersin yalandan yıkılacaktır' şeklinde bir atasözü de bulunmaktadır (Şimşek, 2016, s. 768).

Adana Ceyhan'da Şahmeran Kalesi ile ilgili anlatılan diğer bir hikâyeye göre efsane şu şekilde anlatılmaktadır:

Bu bölgedeki dağların eteklerinde kara-kuru bir oduncu yaşamış. Dağdan topladığı odunları ilçede satarak geçimini sağlamış. Bir gün evine dönerken yolda Şahmeran'la karşılaşmış, yaralı olan Şahmeran oduncuya 'Ey ölümlü! Beni iyileştir. Ben de elbet sana iyilikte bulunurum. Ancak beni sakın insanoğluna gösterme!' demiş. Oduncu Şahmeran'ı evine götürmüş, yememiş içmemiş onun yaralarını iyileştirmiş. Şahmeran oduncuya hangi bitkinin, hangi çiçeğin hangi hastalıklara iyi geldiğini öğretmiş. Şahmeran iyileştikten sonra oduncuya 'Ey oduncu! Bundan sonra söylediğim ilaçlarla insanlara iyilik et, iyilik bul. Ancak ülkenin iyi kalpli bir padişahı vardır, Ne var ki vezir onu zehirleyecek. O zaman gel beni bul. Ben kalede olacağım, yerimi iyi belle. Beni götür, üç parçaya ayır. Ortadaki parçamdan kaydattığı suyu padişaha içir; hemen dirilip iyiliklerine devam etsin. Diğer kazanda kuyruğumu kaynat ve suyunu vezire içir; hemen o saat ölecektir. Başımdan akan kanı da topla. O kanla bitkilerden yapacağın ilaç ölüleri bile diriltecektir. Kanımdan da kale duvarına sür ki insanlar bunu bilsin!' demiş ve kaybolmuş. İşte o günden sonra oduncu, otacı diye anılır olmuş, sonra ise Lokman Hekim diye bilinip insanlara hizmet etmiş. (Sözeri, 2006, s.43)

Evliya Çelebi'nin *Seyahatname* adlı eserinde de Şahmeran ile ilgili anlatılara yer verilmektedir. Çelebi, Tarsus bölgesinde yaşadığına inanılan Şahmeran efsanesini aktarmıştır. Seyahatname'ye göre, Şahmeran yarı insan yarı yılan bir varlık olup, yeraltında yılanlar ile birlikte yaşar; Cemşab adındaki bir gençle karşılaşır ve onunla birlikte yeraltındaki gizli bahçede yaşamaya başlar; ona tıbbi bilgileri ve şifalı otları öğretir. Ancak Cemşab, sonunda eve dönmek ister ve Şahmeran'dan ayrılmak zorunda kalır. Şahmeran, yerini kimseye söylememesi şartıyla Cemşab'ı serbest bırakır. Yıllar sonra, Tarsus kralı hastalanır ve şifanın Şahmeran'ın etinde olduğu öğrenilir. Cemşab, Şahmeran'ın yerini ifşa eder ve Şahmeran yakalanarak öldürülür. Ancak Şahmeran'ın etinin şifa gücü efsaneye göre kralı iyileştirir ve Cemşab'ı da bilge bir hekim yapar (Evliya Çelebi, 2022, s. 1611-1682). Bu bilgiler, Şahmeran efsanesinin Osmanlı döneminde de yaygın ve etkili bir mitolojik bir hikâye olduğunu göstermektedir.

Anadolu'da daha birçok farklı versiyonu bulunan Şahmeran efsanesinin özü, tüm hikayelerde aynı kalmakta, Şahmeran'ın iyiliğin temsili ve sırların hâkimi konumunda olduğu dikkat çekmektedir. İnsanoğlunun ihaneti üzerine kurulu olan efsanenin her bir anlatımında hikâyenin sonu, insanın sağlık ve şifa bulması amacıyla Şahmeran'ı öldürülmesiyle sonlanır. Bazı versiyonlarda, Şahmeran'ın Lokman Hekim'e şifa veren otları açıklaması detaylı olarak anlatılmıştır (Öz, 1998, s.65).

Yukarıda sözü edilen, ulaşılabilen kaynaklardan elde edilen bilgilere göre; Şahmeran efsanesi Anadolu kültüründe farklı şehir ve yörelerde yer bulan, günümüzde de varlığını ve etkilerini sürdüren bir efsanedir. Türk kültüründe izleri Orta Asya'ya kadar dayanan Şahmeran efsanesi; iyilik, sağlık ve bereket gibi sembolik anlamlara sahip olan bir motif haline gelerek pek çok kullanım eşyasında yer almıştır. Şahmeran, özellikle, koruma, bereket ve sağlık verme ve doğurganlık getirme amaçlı olarak tekstil ürünlerinde de kullanılan motifler arasındadır.

Şahmeran Motifinin Tekstillerde Kullanımının Örnekler Üzerinden İncelenmesi

Anadolu'nun zengin kültürel mirasında Şahmeran motifi pek çok el sanatı ürününde olduğu gibi, tekstil ürünlerinde de sıklıkla kullanılan, sembolik anlamlar içeren bir motiftir. Şahmeran efsanesinden evrilen

bir motif olarak; özellikle halı, kilim ve cicim gibi el dokuma ürünleriyle, işlemeli tekstillerde sembolik anlamlar kapsamında önemli bir yer tutar. Şahmeran'ın yarı insan-yarı yılan biçimi tekstil örneklerinde de sembolik anlam bakımından iyilik, sağlık, ölümsüzlük, mutluluk, bereket, koruma, doğurganlık gibi kavramlarla ilişkilendirilmektedir. Motif; Anadolu'da *Kilikya* olarak nitelendirilen Alanya'dan Toros Dağlarının bitimine, Orta Anadolu, Güney ve Doğu Anadolu'ya kadar Anadolu'nun farklı bölgelerinde benzer yapılar göstermekle birlikte; bazı yerlerde *ejder* olarak, diğer yerlerde *yılan* veya *Şahmeran* olarak adlandırılmıştır. Özellikle halılarda, hayat ağacı ve kuş motifleriyle bir arada kullanılmıştır. İşlemelerde ise, kuş, hayat ağacı ve çiçek motifleriyle birlikte dikkati çeker. Bu motifin tekstillerde kullanımı, cam altı resimlerine benzer bir biçimde, genellikle, kadın başlı üst gövde ile bütünleşen kuyruk kısmının yılan motifine dönüştürülmesi şeklinde karşımıza çıkar.

Şahmeran motifinin sembolik anlamı, en genel hatlarıyla iyilik, sağlık, koruyuculuk, bolluk, bereket, doğurganlıktır. Fakat bu sembolik anlamlar, motifte yer alan her bir öğeyi de içine alan bir anlamlandırmadır. Şahmeran motifini kendi yapısında yer alan öğeler bağlamında incelediğimizde; yılanın kıvrımlı gövde biçimi, pullu yapısı, ayakları, insan ve yılan başında yer alan boynuzlar, boynuzların ortasında yer alan taç, küpeler, kolyeler ve eklenen diğer öğelerin her biri sembolik anlamlar taşımaktadır. Motifin; kuş, hayat ağacı, çiçek gibi farklı öğelerle bir arada betimlenmesi, yüklenen sembolik anlamları kuvvetlendirir ya da ilave anlamlar yükler. Örneğin hayat ağacı ve kuş motifleri ile kullanıldığında ölümsüzlük, mutluluk ve koruma gibi temaların daha kuvvetli hale gelmesini sağlar.

Şahmeran motiflerinde, süslü taçta rastlanan hilal figürü ayın doğurganlıkla ilgili gücünü temsil etmektedir. Tacın iki yanına yerleştirilmiş koçboynuzları antik ana tanrıça sembollerinden biridir ve Şahmeran resimlerinde boynuzların takılarla süslenmesi, hazinelerin ve bereketin sahibi olan tanrıçanın gücünün arttırıldığının ifadesidir. Koçboynuzu tıpkı salyangoz gibi spiralli biçimi nedeniyle doğurganlığı sembolize etmektedir. Bu sebeple, evlenecek genç kızların çeyizine Şahmeran desenli eşya konulması gelenek olarak yaşatılmıştır. Şahmeran motiflerinde karşımıza çıkan koçboynuzu, onun gizem dünyası ile ilişkisini ortaya koyar; tıpkı eski tanrıça figürlerinde olduğu gibi Şahmeran çizimlerinde de Şahmeran'ın boynunda, boynuzlarında yer alan küpe ve ağır gerdanlıklarla onun gücü arttırılır; hazinelerin sahibi olduğu vurgulanır. Şahmeran, eski Türk kültüründe boynuzla tasvir edilen mitolojik kutsal varlıkların ardılı niteliğindedir. İnsanlara iyilik, bolluk ve bereket bahşeden Şahmeran'ın çift boynuzla sahip olmasını tasvir eden çizimler onun iyi bir varlık olduğunun göstergesidir. Eski kültürlerde doğrudan bereketin sembolü olan boynuz bu özelliğini Şahmeran çizim, işleme ve dokumalarında devam ettirmektedir. (Abiha, 2016, s. 107-108)

Şahmeran'ın kadın ve yılan başının boynunda yer alan kolye, ana betimlemesinde inci ve inciye benzer öğelerden oluşmaktadır. Yılan gövdesi ise, 'S' biçimli yılan kıvrımına uygun olarak betimlenmiştir. Gövdenin üzerindeki pullar yılan puluna benzer yapıda olmakla beraber, bazı örneklerde daireye yakın biçimler içermektedir. Her bir motif öğesi, malzemesi ve biçimiyle birer sembolik anlama ithafen motifte yerini aldığı görülmektedir.

Mitolojide; kadın, su ve ay güçlerinin sembolü olarak karşımıza çıkan inci, kozmolojik ve sihir değerleri taşır; aşkın ve evliliğin sembolüdür. Eski kültürlerde yılanların başından, ejderhanın ağzından düştüğüne inanılan inci, doğumu simgelemekte ve dişi unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Sözlü gelenekte hakkındaki anlatılar günümüzde Kilikya bölgesinde yaygın olan Şahmeran, halk resimlerinde boynunda doğurganlığı sembolize eden inci veya inciye benzer kolyesi ile resmedilirken, vücudundaki pullar, eş merkezli birer daire çizimleriyle doğurganlığın sembolü olan yumurtayı andırmaktadır. Her çizimde Şahmeran'ın yüzüne dönük çizilen dev yılan şeklindeki kuyruğu ise erkek öge olarak karşımıza çıkmaktadır. Yılanın sembolik şekli olan 'S' ve spiral ise yumurtayı döleyen erkek unsurdur. Bu sebeple genç kızların çeyizine konan, yatak odalarına asılan Şahmeran,

bölgedeki insanlar için bereket ve doğurganlık sembolü olarak varlığını günümüzde de devam ettirmektedir. (Abiha, 2016, s.109)

Geleneksel inanışlara göre, Şahmeran figürünün kötülüklerden koruyucu bir güce sahip olduğuna inanılmakta ve motif olarak halı, kilim, işlemeli tekstiller gibi tekstil örnekleri bu amaçla evlerin duvarlarına asılmaktadır. Özellikle çiftlerin yatak odalarına asılan Şahmeran motifli tekstillerin; doğurganlık, mutluluk ve bereket getireceği düşünülmektedir. Ayrıca, genç kızların çeyizlerindeki tekstil ürünlerinde de sıkça kullanılan bu motif, cam altı resimleri ve diğer el sanatlarında da yer bulmaktadır (Güzel ve Oskay, 2013, s. 566).

Bazı örneklerde Şahmeran ile birlikte betimlenen hayat ağacı motifi ise, ölümsüzlüğü tasvir etmektedir. Dünya kültürlerinde farklı türlerdeki tür ağaçlarla karşımıza çıkan hayat ağacını koruyan ise yılan veya onun soyutlaştırılmış hali olan ejderhadır. Ölümsüzlük tasvirleri ise zamanla ağaçtan çiçeğe geçmiştir. Halk sanatında Şahmeran çizimlerinde sıklıkla karşımıza çıkan bitki, çiçek motifleri bu anlamda hayat ağacının birer simgesidir (Abiha, 2016, s.112).

Şehir ve bölge bazında Şahmeran motifli tekstil örneklerine ulaşılabilen kaynaklarda çoğunlukla Van yöresine ait kilimlerde (Güzel ve Oksay, 2013), Tunceli/Çemişgezek (Güzel ve Kulaz, 2016) yöresine ait halılarda, Şanlıurfa (Akınarlı ve Uluişik, 2016) ve Mardin (Küçük Kurt, 2019) yöresine ait işlemeli tekstillerde rastlanmıştır. Söz konusu tekstil ürünlerinde Şahmeran motifi biçim olarak karşımıza soyutlanmış olarak çıkmaktadır. Bu soyutlamaların çok büyük çoğunluğunda motifte insan ve yılan ögesi doğal yapısına büyük oranda benzemekle birlikte, özellikle halılarda bazı örneklerde geometrik biçimlerde tamamen soyutlanmış haldedir. İnsan başı ve yılan figürüne yakın biçimde temsil edilen Şahmeran motifinde gövdenin üst bölümünde yer alan baş bölümü kadın başı ve yüzü şeklindedir. Başın üst kısmının iki tarafında iki adet koç boynuzu, koç boynuzlarının üst taraflarında iki adet keçi boynuzu şeklinde dört adet boynuz yer almaktadır. Motif; boynuzların arasına yerleştirilmiş taç, koç boynuzu biçimli boynuzlara asılı küpeler, boyunda kolye ile betimlenmiştir. Gövdenin alt kısmının oluşturan yılan bölümü, yılanın kuyruğundan ve başından oluşmaktadır. Yılanın kuyruk kısmı kadın başının alt kısmıyla birleşmiş bir halde pullu bir görünümündedir. Yılanın baş kısmı yine başında tacı ile yılan başına yakın bir betimlemeye sahiptir. Bazı örneklerde yılanın da boynunda kolyesi yer almaktadır. Yılanın ayak sayısı 6, 5, 4 şeklinde farklı sayılardadır. Ayaklar da yine yılan başıdır. Kullanılan renkler konusunda, haklarında sembolik bağlamda kullanımlarına ilişkin ulaşılabilen kaynaklarda herhangi bir bilgiye rastlanmamış olunması nedeniyle, dokuyan ya da işleyen kişinin zevki yönünde ya da çevresinden etkilenme sonucunda kullanıldığı düşünülmektedir. Kullanılan bazı renklerin sembolik anlamlar taşıyabileceği düşünülmektedir.

Şahmeran motifinin tekstillerde kullanımını işlemeli örnekler üzerinden incelediğimizde; kumaş üzerine işlenmiş olarak bohça ve perde ürünlerinin yanı sıra (Yıldıran, 2001, s.19), karyola eteği, yatak örtüleri, beşik örtüleri, kırlentler (Sökmen ve Balkanal, 2016, s.430), sandık örtüleri, elbise kılıfı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kapsamda ulaşılabilen kaynaklarda yer alan altı adet işlemeli tekstil örneği, kaynaklarda yer alan bilgiler ve görseller üzerinden analiz edilmiştir. Şahmeran motifinin Anadolu Türk kültüründe işlemeli örneklerde daha çok kızların çeyizleri için uğur, bolluk, bereket, üreme ve benzeri amacıyla üretildiği görülmektedir. Fakat aynı amaçlarla günlük yaşam içerisinde üretimlerinin devam ettiği anlaşılmaktadır. İşleme ürünlerinde Şahmeran, motif olarak efsanelerde rastladığımız şekliyle birebir uyum içindedir. Ancak işleyen bireye bağlı olarak farklılıklar göstermektedir.

Görsel 1'de Şahmeran motifli işlemeli yastık örneği görülmektedir. Beyaz renkte etamin kumaş üzerine işleme tekniğiyle üretilmiş tekstil örneğinde ana renk sarıdır (Görsel 1). Koyu ve açık yeşil, kahverengi, kırmızı, turuncu kullanılan diğer renklerdir. Şahmeran'ın boynuzları, küpeleri, gerdanlığı, tacı, taçlı yılan başlı kuyruğu ve altı adet yılan başından oluşan ayakları ile tasvir edildiği görülmektedir. Gövdesindeki işleme yılanın pullarını göstermektedir. Bu işleme örneğinde birçok örnekten farklı olarak Şahmeran'ın çevresine başka herhangi bir canlı veya nesnenin eklenmediği dikkat çekmektedir (Sökmen ve Balkanal, 2021, s.433). Motif; yüz ve boyun bölümü hariç renkli ipliklerle boşluk bırakılmadan bütünüyle kapatılarak işlenmiştir. Yılanın baş kısmının ve ayaklardaki yılan başlarının sarı renkte ve çatallı dilleriyle betimlendiği görülmektedir.



Görsel 1. Şahmeran İşleme Örneği, Etamin Üzerine Kanaviçe Tekniği, Van Gürpınar İlçesi -Tutmaç Köyü Şahmeran Örneği, 35 x 50 cm.

Görsel 2’de, kuşlar ve çiçek suyu deseni ile betimlenmiş Şahmeran motifli, beyaz bezayağı örgüde düz pamuklu kumaş üzerine sarma tekniği ile işlenmiş bir tekstil örneği görülmektedir (Görsel 2). Açık ve koyu tonlarda yeşil, turuncu, sarı, pembe, siyah, gri, kahverengi ipliklerle işlenmiş Şahmeran motifinin gövde ortasından çıkan çiçek dalı, Şahmeran’ın alt kısmında iki adet kuş motifi, kuşların altında, muhtemelen kumaşın etek ucunda, su yolu şeklinde ve dalgalı düzende çiçek motifleri yer almaktadır. Şahmeran motifi, klasik betimlemesi ile kadın başlı, yılan gövdelidir. Görsel 1’deki örnekte olduğu gibi bu örnekte de motif; yüz ve boyun bölgesi hariç, boşluk bırakılmadan bütünüyle işlenmiştir. Yılanın gövdesindeki pul yapısı diğer işlemeli örneklerden farklı olarak, parçalı pul yapısı yerine renk bloklarından oluşan bir yapıdadır. Şahmeran’ın baş kısmında tacı, yine boynuzları arasına yerleştirilmiştir. Şahmeranın genel betimlemesinde olduğu gibi, baş kısmında iki adet koç boynuzu, iki adet keçi boynuzuna benzer biçimde dört adet boynuzu yer almaktadır. Kúpeler diğer örneklerden farklı olarak, boynuzlara asılı değildir. Kulak bölgesinde yer almaktadır. Yılanın baş kısmı boynuzlu ve ağzından çıkan çatallı dilleriyle betimlenmiştir. Başında tacı olmayan yılan başının boynunda kolyesi olduğu görülmektedir. Şahmeranın ayakları, Şahmeran betimlemesine uygun olarak altı adettir ve yılan başlıdır. Ayaklardaki yılan başları, kuyruğun sonundaki yılan başında olduğu gibi, ağızlarından çıkan çatallı dilleriyle kahverengi olarak işlenmiştir. Ayakların her biri farklı renktedir. Şahmeran motifinin altında yer alan iki adet kuşun da farklı renklerdeki ipliklerle işlendiği görülmektedir. Kuşların altında; gri renkte, küçük kare biçimlerin yan yana gelmesiyle oluşan, dalgalı çizgili hat üzerinde turuncu renkte soyut çiçekler yer almaktadır. Şahmeran’ın gövdesinin ortasından çıkan çiçeklerle, alt kısımda yer alan çiçek biçimleri birbirinden farklıdır. İşlemeli tekstil örneğinin uç kısmında yer alan bu desenlendirme, ürünün sandık örtüsü ya da elbise örtüsü olduğu izlenimi vermektedir.



Görsel 2. Şahmeran motifli işleme.

Görsel 3'te yer alan, işlendiği yöreye ait bir bilgiye ulaşılamayan işlemeli Şahmeran örneğinin beyaz renkte pamuklu bezayağı örgüde düz bir kumaş üzerine pembe, mavi, sarı, siyah renkte iplik, pul ve boncuklarla, kontür etkisinde işlendiği görülmektedir (Görsel 3). Bilinen betimlemesi ile, üst beden kadın başlı, kuyruk ucu yılan başlı, gövdesi ise yılan derisini andıracak şekilde pul biçimli işlenmiştir. Şahmeran motifinin kadın başında ve yılan başında boynuzların ortasında birer taç yer almaktadır. Kadın baş kısmında yer alan küpeler, boynuzlara takılı olarak ve boynuzların çıktığı noktalarda dört adettir. Hem kadın başının hem de yılanın boynunda Şahmeran betimlemesinde olduğu gibi kolye yer almaktadır. Şahmeran'ın boncuklarla işlenmiş altı adet ayağı mevcuttur. Şahmeran motifinin işlendiği alanda, diğer işleme örneklerinden farklı olarak kumaşın beyaz zemin rengi motif boyunca görülmektedir.



Görsel 3. Şahmeran Motifli İşleme.

Görsel 4'te Gaziantep'in Oğuzeli ilçesi Kovanlı köyüne ait Şahmeran işleme örneği görülmektedir (Mant, 1998, s.39) (Görsel 4). Örnekte; beyaz renkte, bezayağı örgüde pamuklu kumaş üzerine çeşitli işleme teknikleriyle, siyah ve pembe ipliklerle iki adet Şahmeran figürü uygulanmıştır. Şahmeran motifini; boynuzları, dört adet ayağı ve balık kuyruğu şeklindeki kuyruğu ile tasvir edilmiştir. Bilinen Şahmeran figürünün aksine, örnekteki her iki Şahmeran figürünün de kuyruğunun balık kuyruğu şeklinde ve ayaklarının dörder adet olduğu dikkat çekmektedir. Şahmeran figürlerinin ortasında bir adet kedi figürü, üst kısmında ise iki adet horoz figürü yer almaktadır. Horoz figürlerinin ortasına ise elma ağacı motifi yerleştirilmiştir (Sökmen ve Balkanal, 2021, s.434).



Görsel 4. Şahmeran İşleme Örneği.



Görsel 5. Peşkir "El Peşkiri/El Havlusu" Genel ve Detay Görüntü, Huriye Harputlu, Karatay/Konya.

Anadolu'da el peşkiri işlemlerinde Şahmeran figürlü örnekler çok görülmemektedir. Görsel 5'teki Şahmeran motifi çok muntazam işlenmemiş olsa da peşkir/havlusu işlemlerinde nadir görülen örneklerden birisidir. Kumaşın görsel etkisi doğrultusunda, renk ve dokusu ile birlikte peşkirlerde çok kullanılan bir malzeme olmasına dayanarak keten bir kumaş olduğu düşünülmektedir. Biçim olarak yılanın baş kısmı tacı ile kadın başı görünümünde iken, kuyruk kısmı bütünüyle bir yılan görünümünde işlendiği görülmektedir. Ayak sayısı diğerlerinden farklı olarak beş adettir. Şahmeran'ın gövdesinden çıkan çiçekli dallar dikkati çekmektedir. Bu eklemeler, işleyen kişinin Şahmeranı farklı bir şekilde yorumlamış olduğunu göstermektedir. İşlemede kullanılan ana renk sarı, diğer renkler ise siyah, yeşil, gül kurusu, pembe ve beyazdır.

Görsel 6'da yer alan Şanlıurfa'da bulunan Şahmeran figürlü elbise kılıfı örneği Şahmeran motifinin işlemlerde farklı bir kullanım alanına örnektir (Görsel 6). Beyaz renkte, bezayağı örgüde pamuklu kumaştan dikilmiş elbise kılıfındaki Şahmeran motifinin iç içe geçmiş iki adet motiften oluştuğu görülmektedir. Siyah, pembe, mavi, beyaz, kırmızı, yeşil renklerinin kullanıldığı motifte ayak sayısı 11'dir. Motifin alt kısmında iki adet keçi motifi Şahmeran motifine eşlik etmektedir. Onların altında, enine hat halinde lale, dal, yaprak motiflerinin yer aldığı görülmektedir. Motiflerin yapımında Çin iğnesi ve iğne ardi işleme teknikleri, uç kısımda ise tığ örücülüğü dantel yer almıştır (Akpınarlı ve Uluşık, 2016, s.369).



Görsel 6. Şahmeran Figürlü Elbise Kılıfı (Akpınarlı ve Uluşık, 2016, s.369).

Şahmeran motifinin dokuma tekstillerde yoğun olarak halı, kilim, cicim gibi ürünlerde kullanıldığı görülmektedir. Halılarda en çok Gördes (Türk) düğümü tekniğiyle yer yaygısı olarak karşımıza çıkan Şahmeran motifi genellikle kuyruk kısmından esinlenilerek yılan veya ejderha şeklinde aynı veya tamamen stilize bir formda kullanılmıştır. İncelenen iki adet halı, üç adet kilim örneğinde de benzer özellikler görülmektedir. Bu motifler halılarda, sıklıkla hayat ağacı ve kuş motifleriyle birlikte yer almıştır. Hayat ağacının bereketi, kuşların yaşamı ve ruhu, ejderhaların koruyuculuğu simgelediği kompozisyonlarda tema ölümsüzlük, mutluluk, bereket ve korumadır (Akpınarlı ve Yurt, 2016, s.133).

Görsel 7’deki 50x85 cm boyutlarındaki duvar halısı, Elif Doğan tarafından Gördes Düğüm tekniği ile dokunmuştur (Görsel 7). Halıda malzeme olarak yün kullanılmış, renkler bitkisel kökenli doğal boyalardan elde edilmiştir. Dokumada beyaz, bordo, gri, turuncu ve soğan kabuğu renklerinin kullanıldığı görülmektedir. Halının bordo zemin üzerine bölgede çok fazla örneğine rastlanılan Şahmeran motifine yer verilmiştir. Şahmeran motifi kadın başlı yılan kuyrukludur. İşleme örneklerinde olduğu gibi başlarında taçları vardır. Kadın başının tacının uç kısımlarının koç boynuzu şeklinde olduğu dikkati çekmektedir. Boynuzlara diğer örneklerde olduğu gibi küpeler asılıdır. Aralarda kalan boşluk alanlarda ise koç boynuzu ve çiçek motifleri yer almaktadır. Motifin ayak sayısı altıdır. Halının etrafı beyaz zeminli bir bordürle çevrelenmiştir. Bordürün içinde de su yolu motifi yer almaktadır. Halının alt uzun kenarı farklı renklere sahip püsküllerle süslenmiştir (Güzel ve Kulaz, 2016, s.1328).



Görsel 7. Tunceli/Çemişgezek-Doğan Köyü Şahmeran motifli halı dokuma örneği, 50x85 cm.

Görsel 8’de örneği görülen bir diğer Şahmeran motifli halı, motifin geometrik biçimlerde soyutlanmış haline örnektir. Motif, Hayat ağacı, kuş ve diğer motifler ile birlikte yer almaktadır. Şahmeran motifinde kullanılan renkler beyaz, kırmızı, sarı ve mavidir.



Görsel 8. Şahmeran, hayat ağacı ve kuş motifli halı, Konya Müzesi, Env. No: 2317.

Şahmeran motifinin en yoğun kullanıldığı dokumalardan biri de kilimlerdir. Görsel 9’da görülen kilim, 2019 yılında, Mardin’de Şahmeran Ustası Hasan Özcan ve Oğulları Hamit, Kadir Özcan’ın dükkânında bulunan bir kilimdir (Küçük Kurt, 2019, aktaran Sökmen ve Balkanal, 2021, s.432) (Görsel 9). Kilimde Şahmeran motifi; tacı, taçlı yılan başlı kuyruğu ve yedi adet ayakları ile birlikte tasvir edilmiştir. Kilimin iç zemin süslemesinde, Şahmeran motifinin yanı sıra kuş, çocuk, çengel motifleri de yer almaktadır.



Görsel 9. Mardin yöresine ait Şahmeran figürlü kilim, 106x160 cm.

Görsel 10'da yer alan 81x81 cm boyutundaki kilimde (Güzel ve Oskay, 2013, s.566) Van bölgesine ait olan ve duvara asılmak üzere kullanılan birçok kilimde olduğu gibi; boynuzlu, küpeli, yılan başlı kuyruğu ve yılan başlı altı adet ayağı ile Şahmeran motifi yer almaktadır (Görsel 10). Motifin etrafında beyaz renkli bordür içerisinde Koç Boynuzu motifleri görülmektedir. Kırmızı rengin ana renk olarak kullanıldığı motifte, lacivert ve beyaz renkler de kullanılmıştır.



Görsel 10. Şahmeran Motifli Kilim Örneği, Van 81x81 cm.

Duvara asılmak üzere üretilen Van yöresine ait bir diğer kilim örneğinde, üst üste yerleştirilmiş iki Şahmeran motifi yer almaktadır (Görsel 11). Şahmeranın kuyruk ve baş bölgesinin arasındaki bölgede soyutlanmış lale motifi görülmektedir. Kırmızı, siyah, mavi, beyaz renklerin kullanıldığı motif, efsanelerde tanımlanan biçimiyle dokunmuştur. Kilimin zemininde Şahmeran motifine Hayat Ağacı motifleri eşlik etmektedir.



Görsel 11. Şahmeran Motifli Kilim Örneği, Van- Merkez 180 x59 cm.

Şahmeran motifi günümüz tekstil örneklerinde de kullanılmaya devam etmektedir. Günümüz örneklerinde yoğun olarak işlemeli tekstil örneklerinde, baskılı duvar panolarında, halı dokuma çantalarda karşımıza çıkan motif, sembolik anlamını korumaya devam etmekle birlikte, bir estetik unsur olarak da kullanılmaktadır.

Görsel 12’de yer alan, günümüz örneklerinden olan işlemeli örtüde Şahmeran motifi Mersin’in endemik bitkilerinden olan *fibigia* çiçeği ortasına yerleştirilmiştir (Görsel 12). Şahmeran motifi, Ödemiş ipeğinden dokunmuş kumaş üzerine renkli ve 3 katlı sim ipliklerle Türk işi ve sim sarma tekniği ile işlenmiştir. Örtünün kenar süslemeleri iğne oyasının üçgen ilmek ve kare ilmek teknikleri kullanılarak suni ipek ipliklerle, dağ ve kelebek motifleri ile tamamlanmıştır (İşbilir vd., 2023, s.475).

Görsel 13’te görülen örtüde de Şahmeran motifi ve Mersin’in endemik bitkilerinden olan *fibigia* bitkisi ile bir arada tasarlanmıştır (Görsel 13). Şahmeran motifi, ipek iplikle dokunmuş şifon kumaş üzerine sanayi nakış makinesinde Çin iğnesi, sarma, iğne ardı ve tohum işi tekniği ile işlenmiştir. Kumaşın kenar süslemelerinde iğne oyası sinek kanadı tekniği kullanılmıştır (İşbilir vd., 2023, s.475,476).



Görsel 12. Şahmeran Runner.



Görsel 13. Şahmeran Fular.

Sonuç

Kültürel mirasımızın bir parçası olan, yarı insan yarı yılan biçimiyle doğurganlık, bereket, bilgelik, koruyuculuk ve ölümsüzlüğün sembolü olarak kabul edilen Şahmeran, geleneksel Türk tekstil sanatlarımızda ve günümüz tekstil ürünlerinde, estetik ve sembolik değerleriyle varlığını korumaya devam etmektedir. Ulaşılan kaynaklardan edinilen bilgilere göre; halı, kilim, cicim gibi dokuma ürünler ve işlemlerde, baskılı tekstillerde Şahmeran motifleri ile birlikte yer alan kuş, hayat ağacı, koç boynuzu, gül, lale gibi motiflerin, hem Şahmeran motifinin sembolik anlamlarını kuvvetlendirmek, hem de estetik değerini arttırmak için kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Bu motif, sadece sanatsal bir öge değil, aynı zamanda halkın inanışlarında kötülüklerden korunma ve iyilik bulma arayışının bir yansımasıdır. Şahmeran motifinin kuyruk kısmının yılan ya da ejderha biçiminde soyutlanması ve hayat ağacı, kuş motifleri ile bir arada kullanılması ölümsüzlük, mutluluk ve bereket gibi kavramları simgeler. Şahmeran motifinde hem eril hem dişil öğeler birlikte görülmektedir. Yılan başlı kuyruk kısmı eril simgesi iken, kadın silüetindeki baş kısmı dişil öğeleri temsil etmektedir. Yılanın ayak kısımları da doğurganlığın simgesidir. Şahmeran, Anadolu kültüründe geçmişten bugüne gelen bir hikâyenin güçlü bir temsili olarak hem sanatta hem de günlük yaşamda anlam bulmaya ve popülerliğini korumaya devam etmektedir. Bu durum, Anadolu mitolojisinde Şahmeran efsanesinin çağlar boyunca hem sanatsal hem de kültürel anlamda ne kadar güçlü bir etkisi olduğunu göstermektedir. Anadolu Türk kültüründe, el sanatlarında da kullanılan bu motif, Anadolu'nun kültürel kimliğini, değerlerini ve zengin mitolojik birikimini yansıtan bir sembol olarak önemini korumakta ve Anadolu'nun kültürel kimliğini gelecek nesillere taşımada önemli bir rol oynamaktadır.

Şahmeran'ın yastık, elbise kılıfı, duvar süsü, nazarlık, yer yaygısı, muska amaçlı olarak işleme, halı, kilim gibi tekstil ürünlerinde yaygın kullanımlarının dışında etnografik malzeme olarak değerlendirilebilecek başka kullanımları da bulunmaktadır. Bunlar çoğunlukla kumaş üzerine işlenmiş, bohça ve perde süslemeleridir (Yıldıran, 2001, s.19). Bunların dışında Şahmeran motifinin bilinen sembolik anlamları kapsamında, özellikle kötülüklerden korunması, bereket getirmesi amacıyla; karyola eteği, yatak örtüsü, beşik örtüleri, kırlentlerde de işleme ya da boyama ve baskı teknikleri kullanılarak tekstillerde yer aldığı görülmektedir.

Bu farklı kullanım biçimleri bize, Şahmeran motifinin kullanılmaya başlandığı günden itibaren, tekstil el sanatlarının bir parçası olarak, bölgesel farklılıklar ve kültürel öykülerle zenginleştirilmiş bir gelenek haline geldiğini göstermektedir. Şahmeran motifinde; sembolik anlam olarak özü aynı kalsa da, bölgesel ve kültürel farklılıklarla birlikte bazı örneklerde işleme ve dokuma gibi üretim tekniğine bağlı nedenlerle biçimsel farklılıklar dikkati çekmektedir. Bu biçimsel farklılıklarda kullanılan malzemeler de etkin rol oynamaktadır. Renklerin ise, yukarıdaki bölümlerde de üzerinde durulduğu gibi, ulaşılan kaynaklarda Şahmeran ve renk ilişkisi konusunda herhangi bir bilgiye rastlanmadığından, karşılaşılan pek çok örnekte kullanılan renklerin işleyen ya da dokuyan kişinin zevki doğrultusunda bir kullanımı olduğu düşünülmektedir. Fakat bazı örneklerde kullanılan renklerin bölgesel özellikler ve sembolik anlamlar taşıyabileceği izlenimi uyandırmıştır.

Biçimsel farklılıklar konusunu bu çalışmada incelediğimiz işlemler ve dokuma tekstiller üzerinden değerlendirdiğimizde; işleme örneklerinde betimlenen Şahmeran motifinin efsanelerde tanımlandığı şekliyle belden yukarısının kadın başına, belden aşağısının yılanın gövde ve başına benzer bir biçimde soyutlandığını görmekteyiz. Resimsel öğeler taşıyan bu betimlemede Şahmeran'ın baş kısmının yüz hatlarıyla bir kadın yüzüne ait olduğu kolaylıkla anlaşılabilir. Aynı şekilde, Şahmeran'ın gövde ve kuyruk kısmı da bir yılan başı ve pullu gövdesiyle uyum içinde soyutlanmıştır. Görsel 1'deki kanaviçe işleme örneği bu tür bir betimlemeye iyi bir örnektir. Görsel 2, 3, 4'te de kadın ve yılan figürü net olarak algılandığı gibi işleyen kişinin çizim yeteneği, estetik gözü ve el becerisi ile de ilişkili olarak motifler arasında biçim farklılıkları görülmektedir.

Biçimsel farklılıklarda ve motifin görsel etkisinde kullanılan malzemelerin, tekniğin ve rengin de etkili olduğu görülmektedir. İşlemeli tekstillerde; kanaviçe, sarma, iğne ardı gibi kullanılan teknik ve malzemelere bağlı olarak, biçim ve renk öğelerinde farklılıklar olduğu görülmektedir. Örneğin Görsel 1'de kanaviçe tekniğinin ve diğer örneklere göre daha kalın iplik kullanılması motifin görsel etkisini kuvvetlendirmiş ve hatta iplik kalınlığı nedeniyle hafif hacimli rölyef bir etki oluşturmuştur. Benzer şekilde, Görsel 2'de boncuk ve pul kullanımı nedeniyle motifin yüzeyinde kabarıklık rölyef etki oluşurken, malzemenin ışığı geri yansıtması nedeniyle ışıltılı bir yüzey etkisine neden olmuştur. Görsel 2 ve Görsel 4'te motiflerin tüm yüzeyinde eşit oranda kullanılan sarma, iğne ardı gibi farklı işleme teknikleri motifin düz bir satır halinde çok daha etkili görünmesine neden olmuştur. Bu etkide iplik inceliği de etkin faktördür. Farklı işlemlerdeki farklı teknik uygulamaların işleyen kişinin estetik algısı ile birlikte dönemin etkilerini de gösterdiği düşünülmektedir.

Renk konusunda işlemeli tekstiller üzerinden değerlendirme yaptığımızda; Görsel 1'de ağırlıklı olarak kullanılan sarı renk, koyu yeşil ve kırmızı ile açık koyu renk zıtlığı oluşturarak motifin etkisini ve algısını arttırmıştır. Kullanılan renkler işleyen kişinin zevkini yansıtır olabileceği gibi, sarı renk sembolik anlam olarak Türk kültüründe Şamanizm kaynaklı olarak Dünya'nın merkezini ifade eder. Bu ifadelendirme; 'iyilik Tanrısı Ülgen'in altın kapılı sarayı ve altın tahtının sarı renk ile sembolize edilmesiyle ilişkilidir. Ülgen'in tahtı Şamanizm'de devletin, ülkenin ve Dünya'nın merkezi olarak kabul edildiğinden, sarı renk de Dünya'nın merkezi kabul edilir. Şahmeran'ın yerin altında, altın bir sarayda yaşıyor olması ve sembolik anlamlarından birinin iyiliği içermesi sarının işlendiği yörede bilinçli bir kullanımı olduğunu göstermektedir. Sarı renk Türk kültüründe Albastı ya da Sarı Albis adlı bir ruhun varlığı ile de ilişkilidir. Bu nedenle Türk kültüründe sarı renk denince akla olumsuzluklar gelir (Genç, 1997, s.1095). Şahmeran motifinin koruma amaçlı bir sembolik anlamının var olduğu düşünüldüğünde, sarı rengin Şahmeran motiflerinde kullanımının koruyucu amaçlı olabileceği de düşünülebilir. Öte yandan Görsel 2'de yer alan işlemede kullanılan pembe ve mavi renkler, malzemenin ağırlıklı olarak pul ve boncuk olması nedeniyle, tamamen işleyen zevkini yansıttığı izlenimi vermektedir. Böyle bir renk kullanımı, motifin kırmızı, yeşil, mavi, sarı, siyah gibi tanımlanan renk dizisinin dışına çıkılarak, farklı görsel etkiler elde etme kaygısı taşıdığını düşündürmektedir. Renk örneğinde, motifin bilinen betimlemesinin dışına çıkılması kültürel etkileşimler sonucu olduğundan, motifin günümüze değin gelmesinde de etkili olmuştur.

Biçimsel farklılaşma konusunu incelemiş olduğumuz halı ve kilim örnekleri üzerinden ele aldığımızda; Şahmeran motifi işlemlerde olduğu gibi efsanelerde betimlenen şekliyle biçimlenmiş olsa da Görsel 7'deki duvar halısı dışındaki, Görsel 9,10 ve 11'deki örneklerde Şahmeran'ın başı işlemlerdeki örneklerden farklılık göstermektedir ve çok daha soyutlanmış bir biçimdedir. Bu farklı soyutlamalar halı ve kilim tekniği nedeni ile değil, dokuyan kişinin el becerisi ve çizilen motifle ilişkili olduğu izlenimi vermektedir. Çünkü, dokuma tekniği ile de aslına uygun motifler dokunabilir. Dokumalardaki renk konusu da, işlemeli tekstillerde olduğu gibi estetik kaygı ile kullanıldığı gibi, sembolik anlamlar açısından da kullanılmış izlenimi vermektedir.

İşleme ve dokumalarda Şahmeran ile birlikte kullanılan kuş, hayat ağacı, koç boynuzu, gül, lale ve diğer çiçek motifleri ilgili bölümlerde de anlatıldığı üzere, estetik kaygılar harici koyulanlar dışındakiler, motifin sembolik anlamını kuvvetlendirmek amacıyla yer aldığı görülmektedir. Görsel 2 ve 4'deki işleme örneklerinde Şahmeran ile birlikte yer alan çiçek motifleri, Görsel 7'deki Tuncel, Çemişgezek halı örneğinde yer alan soyutlanmış çiçek motifleri, yukarıdaki bölümde de sözü edildiği gibi hayat ağacının birer simgesidir ve motifin ölümsüzlük sembolüne katkıda bulunur.

Görsel 9'daki Mardin kiliminde yer alan kuş, çocuk ve çengel motiflerinin Şahmeran motifinin sembolik anlamını kuvvetlendirmek amacıyla yer aldığı anlaşılmaktadır. Çünkü motiflerin her birinin kendine ait sembolik anlamları vardır. Doğumu ve bazı örneklerde yeniden doğarak yenilenmeyi sembolize eden kuş motifi Şahmeranla birlikte üretkenliği simgesi olarak yer almış olabilir.

Motif, işlemler ve dokumalarda pek çok örnekte, tek başına ya da yardımcı motiflerle betimlenirken, bu çalışma kapsamında yer alan örneklerde olduğu gibi, ikili olarak da yer aldığı görülmektedir. Görsel 4'deki işleme örneğinde karşılıklı olarak yer alırken, Görsel 6'daki işleme örneğinde iç içe geçmiş olarak, Görsel 11'deki kilim örneğinde üst üste yer almaktadır. Bu yazıya dahil edilmeyen farklı örneklerde de benzer betimlemeyle karşılaşmıştır fakat, nedenlerine ilişkin bir bilgiye rastlanmamıştır.

Görüldüğü üzere, Şahmeran motifi işleme ve dokuma örneklerinde biçim, renk, tekniğin uygulanışı gibi pek çok ayrıntıda farklılıklar göstermektedir. Bu tür farklılıklar; Şahmeran motifinin kültürel ve mitolojik derinliğini yansıtmakla birlikte, Anadolu tekstil el sanatının estetik gücünü ve üreten kişinin motife bakış açısını da yansıtmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abiha, B. Ç. (2014). *Anadolu Türk kültürü geleneğinde 'şahmeran'* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Kocaeli Üniversitesi.
- Abiha, B. Ç. (2016). Geleneksel Halk Sanatında Şahmaran Motifleri ve Bu Motiflerin Dili. *Folklor/Edebiyat*, 22(88), (s.99-116).
- Akpınarlı, H. F. ve Uluişik, Y. P. (2016). Yerel Kalkınmada Halk Kültürü Projelerinin Önemi 'Şanlıurfa Örneği'. 4. *Kazan Uluslararası Halk Kültürü Sempozyumu*, Ankara, (365-372).
- Akpınarlı, F. ve Yurt. N. (2016). Şahmeran Motifinin Geleneksel Tekstillerde Kullanıldığı Alanlar, *Uluslararası Geçmişten Geleceğe Sanat Sempozyumu ve Sergisi*, Çorum, (130-137).
- Alpay, T. G. (2020). *Câmâsbnâme hikayesindeki yılan sembolü*. Yeditepe Yayınevi.
- Aydın, Ö. (2013). Çin ve Türk işlemlerindeki ejderha motifi, *Akdeniz Sanat*, 6(12), (s.12-16).
- Balıkçı, Ş. (2018). Şahmeran efsanesi ve yılan tılsımlarının psikanalitik açıdan değerlendirilmesi. *Uluslararası Folklor Akademi Dergisi*, 1(1), (s.53-64).
- Çelebi, E. (2022). *Seyahatname*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Çelebilik, G. ve Afşar, H. (2016). Konya ili Karatay ilçesi evlerinde bulunan geleneksel el işlemlerinde türler. *Art-E Sanat Dergisi*, 9(18), (s.365-381). <https://doi.org/10.21602/sduarte.281774>
- Çakır, Ö. (2011). Şahmaran efsaneleri üzerine bir inceleme. *Halk Edebiyatı Dergisi*, (s.1-645).
- Demir, H. (2013). Modern zamanlarda bir ashâb-ı kehf yorumu: ayışığı sofrası, *Journal of Turkish Studies*, 8(1), (s.1229-1237). <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.4262>
- Doğanay, E. (2012). *Düş ya da gerçek Şah-ı Maran*. Küçükçekmece Belediyesi Yay.
- Duygu, M. ve Tekin, A.K. (2022), Türk Mitolojisinde Hayvan Sembolizmi Ve Geleneksel 'Şahmeran' Figürünün Sanata Yansımaları, *İdil*, 96, (s.1208-1217). <http://dx.doi.org/10.7816/idil-11-96-0>
- Eliade, M. (2014). *Dinler Tarihine Giriş*, Cilt 1 (L. Arslan Özcan, Çev.). Kabalıcı Yayıncılık.
- Erdal, A. (2022). *Şahmeran* [Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tez Raporu].
- Erkan, M. (1993). Câmâsbnâme. *Türk Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*, 7, (43-44).
- Genç, R. (1997). *Türk inanışları ile milli geleneklerinde renkler ve sarı-kırmızı-yeşil*. Atatürk Kültür Merkezi.
- Güzel, E. ve Kulaz, M. (2016). Tunceli-Çemişgezek-Doğan Köyü Halı Dokuma Örnekleri. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(4), (s.1321-1335).
- Güzel, E. ve Kulaz, M. (2013). Van'da 'şah-ı meran' motifli örnekler, VII. *Uluslararası Türk Kültürü, Sanatı ve Kültürel Mirası Koruma Sempozyumu/Sanat Etkinlikleri*, (559-564).
- Hesieodos (2012), *İşler ve günler-tanrıların doğuşu* (F. Akderin, Çev.). Say Yayınları.

- İşbilir, S., Sönmeztürk, G., Savari. M. (2023). Tarsus yöresinde mitolojik figürlerden olan şahmeran'ın Mersin olgunlaşma enstitüsü çalışmalarındaki yeri. *Folklor Akademi Dergisi*, 6(2), (s.464-483). <http://dx.doi.org/10.55666/folklor.1264473>
- Küçük Kurt, Ü. (2019). Mardin El Sanatlarında Şahmeran Figürü, *Uluslararası Türk Kültürü Sempozyumu Halk Kültürü Araştırmaları Kurumu, Gostivar-Makedonya*, (172-183).
- Levend, A. S. (1943). Şahmaran ve Anadolu Efsaneleri. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, (1-662).
- Mant, S. (1998). *Halk sanatında şahmaran* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi] Anadolu Üniversitesi.
- Onay, A. T. (2009). *Şah-ı maran, açıklamalı divan şiiri sözlüğü*. H Yayınları.
- Önder, M. (1969). Halılar Kilimler ve Bir Yazılı Halı, *Türk Etnografya Dergisi*.
- Öz, M. (1998). Türk mitolojisinde şahmeran figürü ve efsaneleri. *Anadolu Mitolojisi Dergisi*, (65-66).
- Özer, K. (2012). Yarı İnsan Yarı Yılan, [Belgesel, video], İstanbul: Kabuk Yapım. <https://www.dailymotion.com/video/x13h12i>
- Saraç, E. ve Yayan, G. H. (2019). Efsaneler ve mitlerin Ahmet Güneştekin'in eserlerine yansımaları, *Social Sciences Studies SSS Journal*, 5(29), (301-311). <http://dx.doi.org/10.26449/ssj.1204>
- Sökmen, S ve Balkanal, Z. (2018). Anadolu'da önemli bir simge olan şahmeran'ın halk inanışlarındaki yeri, *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), (281-296). <https://doi.org/10.29029/busbed.333220>
- Sökmen, S ve Balkanal, Z. (2021). Anadolu sanatında şahmeran figürlü örnekler. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 6(3), (417-447)
- Sözeri, M. (2006). Adana ve çevresinde anlatılan şahmeran efsaneleri. *Yerel Efsaneler Dergisi*, (281-296).
- Şimşek, G. (2016). İnançların görselleşmesinin 2000 sonrası Türk dizilerinde kullanımı: şahmeran örneği. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, 58, (765-776).
- Şimşek, G. (2016). Anadolu Kültüründe Şahmaranın Yeri. *Halk Kültürü Araştırmaları Dergisi*, (765-776).
- TDK (2024). Şahmeran. <https://www.sozluk.gov.tr/>
- Yıldırım, N. (2001). Yakın doğu sembolizminde akrep, yılan: akrep-adam ve şahmeran. *Folklor/Edebiyat*, 27(3), (5-22).
- Vikipedi Özgür Ansiklopedi (2024). Şahmeran. https://tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eahmeran#cite_note-4

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Şahmeran İşleme Örneği, Etamin Üzerine Kanaviçe Tekniği, Van Gürpınar İlçesi -Tutmaç Köyü Şahmeran Örneği, 35 x 50 cm. (Güzel ve Oskay, 2013, s.566)

Görsel 2. Şahmeran motifli işleme (Aydın, 2013, s.12)

Görsel 3. Şahmeran Motifli İşleme (Duygu ve Tekin, 2022, s.1213)

Görsel 4. Şahmeran İşleme Örneği (Mant, 1998, aktaran Sökmen ve Balkanal, 2021, s.434)

Görsel 5. Peşkir, 'El Peşkiri/El Havlusu' Genel ve Detay Görüntü, Huriye Harputlu, Karatay/Konya (Çelebilik ve Afşar, 2016 aktaran Sökmen ve Balkanal, 2021, s.434)

Görsel 6. Şahmeran Figürlü Elbise Kılıfı (Akpınarlı ve Uluişik, 2016, s.369)

Görsel 7. Tunceli/Çemişgezek-Doğan Köyü Şahmeran motifli halı dokuma örneği, 50x85 cm. (Güzel E. ve Kulaz M., 2016, s.1328)

Görsel 8. Şahmeran, hayat ağacı ve kuş motifli halı, Konya Müzesi- Env. No: 2317 (Akpınarlı ve Yurt, 2016, s.132)

Görsel 9. Mardin yöresine ait Şahmeran figürlü kilim, 106x160 cm (Küçük Kurt, 2019, aktaran Sökmen ve Balkanal, 2021, s.432)

Görsel 10. Şahmeran Motifli Kilim Örneği, Van 81x81 cm, (Güzel ve Oskay, 2013, s.566)

Görsel 11. Şahmeran Motifli Kilim Örneği, Van- Merkez 180 x 59 cm, (Güzel ve Oskay, 2013, s.566)

Görsel 12. Şahmeran Runner, (İşbilir vd., 2023, s.475)

Görsel 13. Şahmeran Fular, (İşbilir vd., 2023, s.475)

Aleksandr Rodçenko'nun Afişlerinde Fotomontaj; Sinema ve Fotoğrafın Etkileri

Photomontage in the Posters of Alexander Rodchenko; the Influence of Cinema and Photography

Mehmet Sait Özer

Arş. Gör., Doğuş Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi,
Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, e-posta: mozer@dogus.edu.tr,
ORCID: 0009-0000-2016-0464

Özer, M. S. (2024). Aleksandr Rodçenko'nun Afişlerinde Fotomontaj; Sinema ve Fotoğrafın Etkileri. *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1, (s.79-89).

Özet

Ekim Devrimi sonrası Rusya'da meydana gelen siyasi ve toplumsal değişimler sanata da yansımış, iktidara gelen Bolşevikler tarafından sanat, toplumun geniş sınıflarına hitap eden işlevsel bir araca dönüştürülmeye çalışılmıştır. Devrim yıllarında sanatın işlevselleşmesine yönelik tartışmalar devam ederken bir taraftan da ortaya çıkan teknolojik gelişmeler sanatta yeni tekniklerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu yeni tekniklerden fotoğraf ve fotomontaj, siyaset ve sanat çevrelerinde resim sanatı üzerine bazı tartışmalara yol açmıştır. Bu tartışmalara, bir zamanlar kendisi de ressam olan, sonrasında ortaya çıkan yeni teknikleri denemekten çekinmeyerek fotoğraf ve fotomontaj sanatına yönelen konstrüktivist sanatçı Aleksandr Rodçenko da dahil olmuştur. Sanatın topluma yönelik olmasını savunan Rodçenko, artık resim sanatının bittiğini ilan ederek, bu tartışmalarda fotoğrafın yanında yer almıştır. Rodçenko, bu dönemde çekilmiş olan sinema filmlerinden etkilenmiş ve çalışmalarında fotomontajlara yer vererek, bazı film ve reklam afişleri tasarlamıştır. Teknik ve kompozisyon anlamında sinema ve fotoğraf sanatından izler taşıyan bu çalışmalar dönemin tasarım anlayışında sinema ve fotoğrafın etkisini anlamak açısından önemlidir. Bu makalede, Aleksandr Rodçenko'nun devrim sonrası yıllarda yapmış olduğu afişlerde fotoğraf ve fotomontaj kullanımının yeri ve tasarıma katkıları, literatür taraması yöntemiyle incelenmiş ve Rodçenko'nun afiş tasarımlarına etkileri gösterilmeye çalışılmıştır. Makalenin, bu alanda çalışan afiş tasarımcılarına, fotoğrafın ve sinemanın afiş tasarımlarını nasıl zenginleştirebileceğini göstererek referans olması ve araştırmacılara kaynak olarak literatüre katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Anahtar Sözcükler: Aleksandr Rodçenko, fotomontaj, konstrüktivizm, afiş tasarımı, illüstrasyon .

Abstract

After the October Revolution, the transformations in political and social areas were also reflected in the field of art. The Bolsheviks sought to transform art into a functional tool to aid this social transformation. While debates about the functionality of art were ongoing, the emergence of new technologies led to new techniques in the art world. Among these, photography and photomontage sparked discussions about illustration and photography within both art and political circles. Constructivist artist Alexander Rodchenko, who started as a painter and later shifted to photography and photomontage, became part of these discussions. Rodchenko was an advocate of art for society, and in line with this, he supported photography, famously declaring that painting is dead. Influenced by the films of the time, Rodchenko designed movie and advertising posters using photomontage techniques. Understanding these posters from a technical and compositional perspective is essential to comprehend the impact of photography and cinema on their design. This article will examine the influence of photography and cinema on Rodchenko's posters after the revolution and will seek to clarify the role and contribution of these mediums to the design of his posters. This article aims to serve as a reference for poster designers working in this field by demonstrating how photography and cinema can enrich poster designs. It will also contribute to the literature as a resource for researchers.

Keywords: Alexander Rodchenko, photomontage, constructivism, poster design, illustration.

Giriş

Tarih boyunca ortaya çıkan yeni teknik gelişmeler, kümülatif olarak gelişen sanat için her zaman önemli olmuştur. Sanat alanında ortaya çıkan her yeni teknoloji onun gelişimine katkı sağlamış ve yeni sanat dallarının ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu teknolojilerin en önemlilerinden ikisi 19. yüzyılda ortaya çıkan fotoğraf ve sinemadır. Fotoğraf ve sinemanın ortaya çıkması illüstrasyon sanatının basılı mecralarda kullanımının sorgulanmasına neden olmuştur. Sinemanın dinamizmi, fotoğrafın gerçeğin bir temsili olarak anı yakalamadaki başarısı, illüstrasyonun sahip olmadığı niteliklerdir. Özellikle fotoğraf tek bir kare ile birden çok mesajı yansıtabilmesi ve gerçeğin bir temsili olması münasebetiyle verilmesi istenen mesajı daha net aktarabilmiştir (Buchloh, 1984, s.98). Bu anlamda fotoğraf ve fotomontaj, 20. yüzyılın ilk çeyreğinde Rusya’da toplumu eğitmek için işlevsel bir araç olarak kullanan konstrüktivist sanatçılar için ilgi çekici hale gelmiştir.

20. yüzyılın ilk çeyreğinde fotomontaj, Rusya’da reklam ve propaganda afişlerinde sıklıkla tercih edilen bir teknik olmuştur. Sanatı işlevsel bir anlayışla toplumun geniş kitlelerini etkilemek amacıyla kullanan konstrüktivist sanatçılar, iktidara gelen Bolşevik yönetimin propaganda amaçları doğrultusunda birçok afiş tasarlamışlardır. Bu nedenle gerçekçi bir ifadenin amaca daha iyi hizmet edeceğini düşünerek afişlerinde fotomontajlara yer vermişlerdir.

Konstrüktivist sanatçılardan Rodçenko ise yapmış olduğu afiş çalışmalarında fotomontaj kullanmış ve sinemanın dinamizmini tasarımlarına yansıtmaya çalışmıştır. Ayrıca kendisi de bir fotoğrafçı olan Rodçenko, fotoğraf alanında yeni perspektif denemelerde bulunmuş ve ‘aşağıdan yukarı’ ve ‘yukarıdan aşağı’ olarak nitelendirdiği açılardan çekimler yapmıştır (Lodder, 2000, s.297). Rodçenko’nun fotoğraflarında kullandığı bu perspektif anlayış ve yine fotoğraflarında oluşturduğu grafik dokunun etkisi, afiş tasarımlarında da görülmektedir. Bu anlamda Rodçenko’nun afiş tasarımlarında fotoğraf ve sinemanın afiş tasarımını nasıl etkilediğini anlamak, fotoğrafın afiş tasarımının oluşumuna nasıl katkıları sunmuş olduğunu kavramamıza yardımcı olacaktır.

1.1. Ekim Devrimi ve Konstrüktivizm

Birinci Dünya Savaşı’nın ardından gelişen süreç, dünyada birçok toplumsal ve siyasi değişime neden olmuştur. Bu değişimlerden en çok etkilenen ülkelerden biri de Rusya olmuş ve uzun yıllar Rusya topraklarına hükmeden Çarlık rejimi yıkılarak yerine Bolşevikler iktidara gelmişlerdir. Yönetim değişiminin ardından bir dönem Almanya’da bulunarak Marksist fikirleri benimsemiş olan Lenin liderliğindeki Bolşevik yönetim, toplumsal ve siyasi alanda köklü değişiklikler yapmıştır. Yapılan değişiklikler özellikle ezilen toplum sınıflarını bilinçlendirmeyi amaçlamıştır. Modernleşen yeni dünyada Bolşevik yönetimi uzun yıllar monarşi ile yönetilmiş olan toplum yapısında yapmak istedikleri değişiklikleri toplum tabanına yayarak kabul ettirmek için kültürel faaliyetlerden yararlanma yoluna gitmiştir (Yılmaz, 2013, s.130,131). Bu yolla Bolşevikler, siyasi amaçları uğruna kendilerine yeni bir kültür yaratma çabasına girişmiştir. Bunun nedenini sanat tarihçisi Lynton (1991, s.105) şöyle açıklamaktadır: “Uluslararası savaş, devrimin ve iç savaşın yarattığı güçlükler, daha sonra da Devrimi baltalamak için gönderilen yabancı birliklerin saldırısına karşı koymak durumunda kalan Sovyet Rusya, Devrimi korumak ve devleti güçlendirmek için her türlü etkinlikten yararlanmak zorunda kaldı”. Yapmış olduğu devrimi sağlam bir temele oturtmak isteyen Sovyet yönetimi, bu anlamda, sanatı hem toplumu dönüştüren bir araç olarak kullanmış hem de onu kendi iktidarı için işlevsel bir araç haline getirmiştir. Öyle ki bu amacı gerçekleştirmek için ihtiyaç duyulan sanatçıların yetişmesini sağlamak amacıyla, devrimin ilerleyen yıllarında, sosyalist yeni kültürün inşasına hizmet edecek sanatçıların yetiştirilmesini amaçlayan bir okul da kurmuşlardır (Cohen, 2014, s.135). Bolşeviklerin sanatın işlevselleşmesine yönelik çalışmalarının devam ettiği bu süreçte, sanat da siyasi iradenin politikaları doğrultusunda kendini yeniden konumlandırmış ve geleneksel tekniklerden uzaklaşarak farklı arayışlara yönelmiştir.

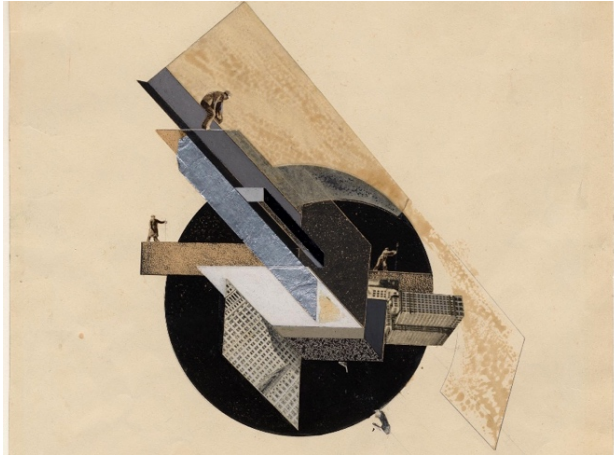
Oluşturulmak istenen bu yeni sanat arayışlarının temelini, modernizmin getirdiği yeniliklerden beslenen, sanayileşen ve ortaya çıkan yeni sınıfların farklılıklarına önem atfeden unsurların benimsenmesi oluşturmuştur; bu sayede sanat, batıdan farklı ve Sovyet Rusya’ya özgü bir hal almıştır. Bu doğrultuda Rus sanatçılar mevcut sanat anlayışlarından uzaklaşarak değişmekte olan siyasi iklimin ruhunu yansıtacak farklı estetik arayışlara girmişlerdir. Antmen (2021, s.104) bunu şu şekilde açıklamaktadır: “Sanatı modernleşme sürecinin endüstrileşme, bilimsel ve teknolojik gelişim gibi daha geniş bir zeminin parçası olarak gören sanatçılar için alışlagelmiş malzeme ve yöntemlerle gerçekleştirilen resim ya da heykel, ‘eski düzen’in geçkin bir ifadesi gibi algılanmış; anlamını yitirmeye başlamıştır”. Yeni olana ulaşmak isteyen sanatçılar, yenilik arayışlarını modern çağın getirdiği bilimsel ve teknolojik gelişmelerde arayarak toplumun kurtuluşunu bilim ve teknolojiye görmüşlerdir.

Devrimin getirdiği yeni ideoloji ekseninde sanat anlayışlarını şekillendirmeye çalışan sanatçıların arayışlarının bir sonucu olarak konstrüktivizm akımı ortaya çıkmıştır. Konstrüktivist sanatçılar devrim ile değişimin heyecanına kapılarak sanatın ve sanatçının topluma daha yakın olması gerektiğini savunmuş, sanatın topluma fayda sağlaması gerektiğini söylemişlerdir (Margolin, 1984, s.28). Bunu yaparken de Bolşevik yönetimin yeni bir toplumu inşa çabalarına katkı sağlama amacı gütmüşler ve Antmen'in (2021, s.104) tanımıyla "...Yaratma edimini dışlayan ve yerine inşa etmeyi koyan; sanatsal değil, bilimsel ilkeleri önemseyen, yaratıcı bireyin kişisel üslubu yerine, toplumsal gereksinimlere göre şekillenen, kolektif üretimi amaçlayan..." bir sanat anlayışı ortaya koymuşlardır. Bu yeni sanat anlayışında bilimi ve endüstriyi sanatsal üretimlerine dahil etmişler ve hatta toplumun kurtarıcısı olarak görmüşlerdir. Hatta buna o kadar inanmışlardır ki konstrüktivizmin kurucusu olarak kabul edilen Vladimir Tatlin, endüstriyalizmi bir 'mesih' olarak tanımlamayı uygun görmüştür (Marks, 2004, s.239). Kurtarıcı olarak gördükleri endüstrinin ve bilimin getirdiği yeniliklerden faydalanarak sanatlarında yeni biçim ve form arayışlarına giren sanatçılar, bu yeni arayışlarını Bolşeviklerin benimsediği komünizm ideolojisine somut bir biçim kazandırma kaygısıyla yapmışlardır. Öyle ki konstrüktivist Aleksandr Rodçenko ve eşi Varvara Stepanova'nın hazırladığı ve 'sadece bilimsel komünizme dayalı' olarak tanımladıkları *Produktivist Manifesto*'da, sanatçının devrimi nasıl daha anlamlı kılabileceğini dikkate almışlar, ideoloji ve biçimin sentezine ulaşmayı amaçlayarak 'konstrüktivist inşanın komünist biçimleri'ni savunmuşlardır (Margolin, 1982, s.2). Ortaya koydukları bu yeni biçim anlayışıyla sadece toplumun yeniden inşasını değil, aynı zamanda yeni sanat formlarının inşasını da amaçlamışlardır. Bu durum gelenekseli reddederek yerine 'yeni'yi getirmeyi amaçlayan konstrüktivist sanatçılara çağın bilim ve teknolojiye getirdiği yeniliklere uymayı da mecbur kılmıştır (Antmen, 2021, s.104). Bu anlamda yenilik ve siyasi otoritenin politikalarını kapsayacak biçimde değişim sancıları içinde olan konstrüktivistler için Dada akımı tarafından üretilen fotomontajlar ilgi çekici olmuştur.

1.2. Konstrüktivizm ve Fotomontaj

Fotomontaj tekniği Birinci Dünya Savaşı sırasında ortaya çıkmış ve zaman içerisinde siyasi ve politik güç için bir propaganda aracı haline gelmiştir. Fotoğrafın oluşturduğu gerçekliğin etkisinden faydalanmak isteyen sanatçılar, işlerinde fotoğraflardan yararlanmak istemişler ve bunun sonucunda fotoğrafı yeni anlamlar yaratmak için manipüle ederek kullanmışlardır. Fotomontajın ortaya çıkışında en önemli ilk örnekleri Dada sanatçıları vermişlerdir. Dada sanatçıları, 19. yüzyılda fotoğraf üzerine çift pozlama, farklı nesnelere fotoğraf plakaları üzerine pozlama gibi tekniklerden faydalanmış ve bu teknikleri yeniden yorumlayarak bir ifade biçimi olarak kullanmışlardır (Valcke, 2008, s.11). Dada sanatçıları bu tekniği 'fotomontaj' olarak tanımlamış ve bunun sebebini de akımın önde gelen isimlerinden Raoul Hausmann şöyle açıklamıştır: "Bu sürece fotomontaj adını verdik çünkü bu sanatçı rolünü reddetmemizin somut bir sembolüydü. Kendimizi mühendis işimizi inşaat olarak görüyorduk: işlerimizi bir montajcı gibi birleştiriyorduk" (Richter, 2004, s.118). Burada, Hausmann'ın da açıklamalarında açıkça görüldüğü üzere Dada sanatçılarının işlerini inşaat ve kendilerini de mühendis gibi tanımlamaları, sanatlarında bilimi ve inşayı savunan konstrüktivist sanatçılarla benzerlik taşımaktadır. Bu anlamda konstrüktivistlerin Dada akımının en önemli sanatsal argümanlarından olan fotomontajı örnek almaları hiç de şaşırtıcı görünmemektedir. Dada sanatçılarının çalışmalarında yer vermeleriyle yaygınlaşmaya başlayan fotomontaj, Rusya'da ortaya çıkan Konstrüktivizm gibi diğer sanat akımlarında da etkisini arttırmaya başlamıştır.

Rusya'da fotomontajın ilk örneği olarak, Gustav Klutsis'in, merkezini geometrik biçimlerin oluşturduğu bir kompozisyonun etrafına birkaç insan ve bina fotoğrafı eklediği 'Dinamik Şehir' adlı çalışması gösterilebilir (Buchloh, 1984, s.95) (Görsel 1). Klutsis, fotoğrafa kıyasla diğer sanatların (resim, çizim, gravür) insanların duygu aktarımında yetersiz kaldığını ifade etmiştir (Akinsha, 2012, s.12).



Görsel 1. Gustav Klutsis, 'Dinamik Şehir', 1919.

Klutsis'in ilk çalışmasının ardından fotomontaj, gerçeğin somut ve reddedilemez bir temsili olarak fotoğrafı barındırdığından, sanatı toplumsal fayda amacıyla araçsallaştıran ve sanatçının toplum içine daha fazla karışması gerektiğini savunan konstrüktivist sanatçılar için dikkat çekici hale gelmiştir. Halihazırda gelenekseli reddedip yeni formlar arayan ve bilim ile sanatı, biçim ile ideolojiyi sentezleyerek oluşturdukları yeni formlarla toplumu eğitime amacı güden konstrüktivist sanatçılar için fotomontaj yeni bir temsil fırsatı yaratmıştır (Ades, 2021, s.116-119). Bu anlamda, konstrüktivist sanatçılar Dada akımının aksine fotomontajı toplumda yıkıcı bir etki yaratmak amacıyla değil, tam tersine yeni kurulmuş olan Bolşevik rejimin sosyalist ideallerini destekleyici bir ifade aracı olarak kullanmışlardır (Buchloh, 1984, s.99). Sovyet fotomontajının bu şekilde politik amaçlarla kullanılma durumunu Hausmann şu şekilde açıklamıştır: "...ikinci eğilim, militan ve politik fotomontaj, Sovyetler Birliği topraklarında yaratıldı... Fotomontaj, nesnel olmayan sanat zaten bittiğinde, SSCB'de 'sanatın sol cephesi' bayrağı altında ortaya çıktı..." (Ades, 2021, s.116). Hausmann'ın da ifade ettiği gibi fotomontaj, SSCB'de 'sanatın sol cephesi'nde Bolşevik yönetimin ideallerini destekleyici biçimde kullanılmış, Lizzitsky ve Rodçenko gibi sanatçılar birçok propaganda afişi tasarlamıştır.

Bundan farklı olarak Sovyet Rusya'da fotomontaj, Dada akımında olduğu gibi politik ve Bolşevik yönetimin etkisinde propaganda amacıyla kullanılmasının yanı sıra reklamcılık alanında da kullanılmıştır. Fotomontajın konstrüktivizmde reklamcılık ve diğer alanlarda teknik olarak konumlanmasıyla ilgili olarak Buchloh (1984, s.99); "Fotomontaj tekniği bir yöntem olarak Rodçenko ve Lissitzky'nin çalışmalarında, Berlin Dadacılarının inandığı gibi, dönüşebilen bir sanatsal yöntem olarak, yeni toplumu yeniden temsil eden birkaç teknikten biri olarak – tipografi, reklamcılık, propaganda – entegre olmuştur" demektedir. Reklamcılık ve daha birçok alanda sanat ve tasarımda yeni bir ifade biçimi olarak kullanılmaya başlanan fotomontaj, Rusya'da yaygınlaşmıştır. "Konstrüktivistler bir fotomontajın ne kadar etkili olabileceğini neredeyse bütün Sovyetler Birliği'ne göstermiştir." (Becer, 2020, s.147).

Fotomontajın popüleritesinin artmasının bir sonucu olarak diğer sanatların reklam ve yayıncılık sektöründeki konumu, izleyici üzerindeki etkisi üzerinden sorgulanmaya başlanmıştır. Bu durum, resim ile fotoğraf arasında bir rekabete yol açarak tartışmaları da beraberinde getirmiştir (Margolin, 1984, s.29). Öyle ki özellikle 1930'lu yıllara gelindiğinde Sovyet süreli yayınları fotoğraf ile illüstrasyon kullanımı konusunda görüş ayrılıklarına düşmüşlerdir. Fotoğraf gerçeği somut bir şekilde barındırmasıyla izleyiciye duyguları aktarma yönünde illüstrasyonlardan daha etkili olmuştur. Bunun sonucunda illüstrasyon sanatçıları fotoğrafın yarattığı etki ve onun anı yakalamadaki başarısını illüstrasyonlarına aktarmaya çalışmışlardır (Romanenko, 2010, s.34).

İllüstrasyon sanatçılarının fotoğraf karşısında mücadele etmesi gereken tek durum yalnızca bu değildir. Öyle ki Romanenko (2010, s.33) fotoğrafın illüstrasyonlardan daha fazla kullanılmasının bir başka sebebinin de fotoğrafın ucuzluğu olduğunu söyleyerek, bununla ilgili şu ifadeleri kullanmıştır: "Güzel sanat eserlerinin yayınlanmasının getirdiği zorluklarla karşılaştırıldığında, fotoğrafları elde etmek daha kolay ve daha ucuzdu. Fotoğrafçıların fiyatları ressamlarınkinden çok daha düşüktü; özel olarak sipariş edilen görüntüler için on ila on beş ruble arasında değişiyordu ve stok fotoğraf için daha da azdı".

Romanenko'nun fotoğraf kullanımının yaygınlaşmasıyla ilgili gösterdiği ekonomik sebepler haricinde, Akinsha (2012, s.14), fotoğrafla görsel üretiminin pratikliğine vurgu yaparak Sovyet süreli yayınlarında fotoğraf kullanımıyla ilgili şunları ifade etmiştir: "1920'lerin ikinci yarısında, sanatçılar

geleneksel grafik görselleri fotoğraflarla değiştirdi, çünkü fotoğrafın tarafsızlığının daha ikna edici ve güvenilir olduğu ve hazır parçaları kullanarak, geleneksel yollarla görüntüler üretmekten daha etkili ve daha az zaman alıcı olduğu düşünüldü." Akinsha da burada fotoğrafın daha ikna edici olduğuna vurgu yapmıştır. Onun açıklamalarına benzer olarak Buchloh, fotoğrafın illüstrasyonlardan daha ikna edici olduğunu söylemiş ve bunun reklamlar üzerindeki etkisine de değinmiştir:

Fotomontajla birlikte fotoğrafik baskıları yeni bir temsil aracı olarak anladık. Fotoğraf kombinasyonları grafik temsillerin yerini aldı. Bu değişimin sebebi fotoğrafın bir görselin çizimi değil direkt olarak kendisi olmasıdır. Bu kesinlik ve belgencilik, fotoğrafa grafiğin izleyici üzerinde asla ulaşamayacağı bir etkiyi yaratma imkanı verir. Bir objenin fotoğraf yoluyla reklam edilmesi çizim ile reklam edilmesinden daha etkilidir (Buchloh, 1984, s.98).

Bu ikna gücünü kuvvetlendiren şüphesiz fotoğrafın gerçek olması ve onun insan duyguları üzerinde yaptığı etkidir. Bu konu üzerine Sovyet fotomontajında grafik ile illüstrasyon kullanımına yönelik tartışmaların sürdüğü 1924 yılında yayınlanan bir makalede, fotomontajın belgesel ve ajitasyon yönünün gücüne dikkat çekilerek şu ifadelerle yer verilmiştir; "Açlık konulu bir afiş, açıklıktan ölen insanların görüntüleriyle oluşturulmuşsa, aynı konuyu ele alan çizimlerle oluşturulmuş bir afişten daha etkileyici bir izlenim bırakır." (Margolin, 1984, s.29).

İzleyici üzerinde bu denli önemli etkiler yaratan fotomontajın, insan duyguları üzerinde resimden daha etkili olması, politik amaçlarla insanları etkilemeye çalışan Bolşevikler'in de gözünden kaçmamıştır. Öyle ki Romaneko'ya göre (2010, s.34), fotoğraf kullanımıyla ilgili tartışmalara Vladimir Lenin de dahil olmuş ve bununla ilgili olarak 'Hiçbir ressam kameranın gördüğünü resmetme kabiliyetine sahip değildir' ifadesiyle fotoğrafın etkisinin resim tarafından ulaşılmazlığını kabul etmiştir. Bu doğrultuda Bolşevik yönetimin propaganda afişlerini üretmek üzere sanatçılar, biri Petersburg ve diğeri de Moskova'da olmak üzere iki yerde afiş oluşumu kurmuştur. Moskova'da kurulan afiş atölyesinde çalışan sanatçıların tamamı konstrüktivist birçok sanatçının da eğitim verdiği ve Sovyet rejiminin devrimci tasarımcılar yetiştirilmesi için kurduğu Vkhutemas okulu mezunlarından seçilmiştir. Bu oluşumlardaki tasarımcılar, afişlerinde illüstrasyonlar yerine fotoğraf kullanımına yer vermiştir (Sankova, 2022, s.351). Ayrıca Vkhutemas'ta eğitimci olarak çalışan sanatçılar, El Lizzitsky ve Rodçenko da Lenin yönetiminin duyurduğu 'Yeni Ekonomi Planı'nı (NEP) tasarımlarında işleyerek propaganda amaçlı çalışmalar yapmışlardır (Marks, 2004, s.243).

Fotomontajın tasarımlarda yaygın olarak kullanılması, bu tekniğin fotoğrafın gerçek anlamını öldürdüğüne yönelik bazı tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Akinsha'ya göre (2012, s.13), 1926 yılında Rus kuramcı Viktor Şklovski, yazdığı bir yazıda şu ifadeleri kullanmıştır:

Son zamanlarda Sovyet sanatında fotomontajın zengince geliştiğini gözlemledik... Benim görüşüme göre, fotomontaj sanatçıları çok yaratıcı yeteneklere sahip insanlar değiller. Başkalarının fotoğrafik malzemesini kullanırken, çekimlerin mekânsal özelliğini göz ardı ettiler ve farklı şekillerde fotoğraflanmış malzemeyle aynı mesafeden fotoğraflanmış gibi çalıştılar.

Bu ifadelerden, Viktor Şklovski'nin, fotomontajın fotoğrafı, onu var eden mekansal bağlamından kopararak metalaştırdığına yönelik eleştirdiği anlaşılmaktadır. Şklovski'nin bu açıklamasının aksine, 1924 yılında, kurucuları arasında Mayakovski, Rodçenko gibi isimlerin bulunduğu LEF Dergisi'nde fotomontaj ile ilgili yayınlanan bir makalede ise şu ifadelerle yer verilmiştir:

Şimdiye kadar nitelikli bir fotoğraf, yani sanatsal bir fotoğraf, resim ve çizimleri taklit etmeye çalışmıştır, bu nedenle de üretimi zayıf olmuş ve fotoğrafçılığın özelliklerini ortaya koyamamıştır. Fotoğrafçılar, fotoğrafın resme benzemesi halinde, o kadar sanatsal ve daha iyi olacağını düşünmüşlerdir. Ancak gerçekte durum tam tersi şekilde sonuçlanmıştır: ne kadar sanatsal olursa, o kadar kötü olmuştur. Fotoğrafın montaj gibi kendi olanakları vardır ve resimlerin kompozisyonuyla benzerliği yoktur. Bu olanakların açıkça ortaya konulması gerekir (Ades, 2021, s.130).

Makalede, Şklovski'nin fotomontajın fotoğrafın özünü kaybettiğine yönelik eleştirilerinin aksine, konstrüktivist sanatçılar fotoğrafın resme benzemeye çalıştığına yönelik eleştirilerde bulunarak, fotomontajı fotoğrafın bir parçası olarak kabul etmişlerdir. Bu ifadelerden, o dönemde konstrüktivist sanatçıların fotoğrafın resme benzemeye çalışmasından şikayetçi olduğunu ve aslında bu durumun fotoğrafın kendine has olanı ortaya çıkarmasını engellediği görüşünde oldukları anlaşılmaktadır. Fotoğraf ve resim üzerine olan bu görüş ayrılıkları her ne kadar bir dönem devam etmiş olsa da sonucunda iki sanatın da zenginleşerek geliştiği bir ortamı da beraberinde getirmiştir.

İlerleyen yıllarda baskı teknolojilerinin gelişimi ve Rusya genelinde fotoğrafçıların sayısının artmasıyla birlikte reklam alanında fotoğraf baskın hale gelmeye başlamıştır. Bu süreçte ülkenin çeşitli noktalarında yerel ve ulusal alanda birçok ajansın kurulmasıyla fotoğraf kullanımı yaygınlaşmaya

başlamıştır. Bu yaygınlaşma ile birlikte fotoğrafları düzenleyecek tasarımcılara ihtiyaç duyulmuştur. Burada da grafik sanatçılar devreye girerek işi üstlenmişlerdir. Aynı zamanda bu durum fotoğraf ve grafik arasında bir tercih yapma durumunun mecburi olmadığı aslında ikisinin de birlikte kullanılabileceğinin anlaşılmasına neden olmuştur (Romanenko, 2010, s.33-34).

1.3. Aleksandr Rodçenko ve Fotomontaj

Rus konstrüktivist Aleksandr Rodçenko fotomontaj çalışmalarıyla öne çıkan en önemli sanatçılardan biridir (Margolin, 1984, s.29,30). İlk kolaj çalışmalarını 1919 yılında dönemin fütürist sanatçılarından etkilenerek, ambalaj atıkları, duvar kağıtları, giriş biletleri ve basın ilanlarını kullanarak oluşturmuştur (Elliott, 1979, s.80). Rodçenko, 1921 yılında katıldığı bir sergide resim sanatının sonunun geldiğini ilan etmiştir (Chan, 1998, s.2).¹

Rodçenko, resim sanatının bittiğini ilan etmesinden bir yıl sonra Eylül 1922’de ilk fotomontaj çalışmalarını *Kinofot* dergisi için yapmıştır (Lodder, 2000, s.296). Bu çalışmalardan altı ay sonra Mart 1923’te LEF dergisindeki bir makalesinde, fotomontaj tekniğinin ortaya çıkmasıyla ilgili şu ifadeler yer vermiştir: “İllüstrasyonun, malzemenin zenginliğiyle, gerçeklik ve netlik ile yeniden üretilmiş, sanatsal ve grafik illüstrasyon donukluğuyla işlenmiş, fotografik ve tipografik materyalin belirli bir konu etrafında birleşmesiyle oluşan yeni bir metodu tanıtıldı.” (Lodder, 2000, s.296). Rodçenko’nun bu cümleleri fotomontajı, grafik ile fotografik imgenin birleşmesiyle oluşan yeni bir illüstrasyon şekli olarak tanımladığını ve onun aslında fotomontajı resmin yerine geçebilecek bir alternatif olarak gördüğünü yansıtmaktadır.

Rodçenko anılarında, kendisinin Rusya’ya fotomontajı ilk getiren kişi olduğundan bahsetmiş ve ilk fotomontaj çalışmalarıyla ilgili şunlar söylemiştir: “Sovyetler Birliği’nde ilk fotomontaj çalışmaları yapan kişi benim; ilk olarak *Kinofot* dergisi için ve sonra da Vertov ve Ayzenştayn’ın filmlerinin posterleri için.” (Elliott, 1979, s.81).² Burada özellikle Rodçenko’nun fotomontaja yönelmesinde yönetmen Dziga Vertov’la tanışması etkili olmuştur. Rodçenko, 1922 yılında Vertov’un çektiği *Kino-pravda* dizisinde onunla birlikte çalışmış, dizinin 13. ve 14. bölümlerinin başlıklarını hazırlamıştır (Magomedov, 1987, s.215). Ayrıca yine, yönetmen Dziga Vertov’un da katkıda bulunduğu ve o yıllarda sinemada montaj kullanımıyla ilgili yazıların yazıldığı *Kinofot* dergisi için yapmış olduğu çalışmalar onun fotomontaj çalışmalarına yön vermiştir (Stephan,1981, s.84; Margolin, 1984, s.28,29).

Rodçenko’nun Vertov’dan etkilendiği tek nokta bu değildir. İki sanatçı da sanat anlayışı olarak benzer bir görüşü savunmuşlardır. Öyle ki Rodçenko ve eşinin 1920 yılında yayınladıkları sanatçının topluma daha çok karışması gerektiğini söyledikleri ve sanatın toplumdaki kesitler sunması gerektiğini savundukları ‘Prodüktivist Manifesto’, Vertov’un belgeselci sinema anlayışıyla benzerdir (Magomedov, 1987, s.215; Lodder, 2000, s.296). Rodçenko’nun fotomontaj ve fotoğraf çalışmalarında Vertov’un etkisini Lodder şu şekilde ifade etmiştir: “Rodçenko gibi, konstrüktivist ideallere uygun olarak çalışmayı amaçlayan bir sanatçı için, özellikle Vertov’un teorileri ve pratikleri, güçlü bir ilham kaynağı olmuş ve 1925’ten sonra fotomontajlarını nasıl geliştireceği ve sonra fotoğraflarını nasıl düzenleyeceği konusunda önemli bir etki yapmıştır.” (Lodder, 2000, s.293,294). Vertov’un *Kinofot* dergisinde ilk kolaj çalışmalarını yaptığı sırada sinemadan etkilenen Rodçenko, sinemanın dinamizmini çalışmalarına aktarmaya çalışmıştır (Lodder, 2000, s.296).

Rodçenko’nun en çok bilinen fotomontaj çalışmalarından biri de 1923 yılında Mayakovski’nin *Bunun Hakkında* adlı kitabı için yaptığı fotomontajlardır (Görsel 2). Buradaki fotomontajlarının dikkat çekici tarafı, henüz kendi fotoğraf makinesi olmadığından, başka bir fotoğrafçının fotoğraflarını kullanmasıdır (Elliott, 1979, s.81). Bu durum, sanatçının fotomontajlarında tam olarak kendi istediği estetik dili yansıtamamasına neden olmuş olabilir. Rodçenko anılarında bu çalışmayı yaptıktan bir yıl sonra 1924 yılında ilk fotoğraf makinesini almasından şu şekilde bahsetmiştir:

Fotomontajla bağlantılı olarak ben de fotoğrafçılıkla ilgilenmeye başladım. Bu bir zorunluluktan çünkü her zaman büyütme, küçültme ya da çoğaltmaya ihtiyaç duyuyordum. Üçlü körük uzatmalı iki adet 134x18 kamera, bir dagor lens, reproduksiyon için bir kamera ve cep boyutunda bir Kodak satın aldım (Elliott, 1979, s.81).

¹ Sözü geçen sergi, ‘5x5=25 Sergisi’dir, 1921 yılında Moskova’da açılmıştır. Sergiyle ilgili daha geniş bilgi için bkz.: (Chan, 1998, s.2).

² Burada, Rodçenko’nun bu açıklamasını daha çok medya alanında ilk fotomontajı yapan kişi olarak yorumlayabiliriz. Zira önceki bölümde de bahsettiğimiz üzere Rusya’da ilk fotomontajı 1919 yılında Gustav Klutsis yapmıştır.

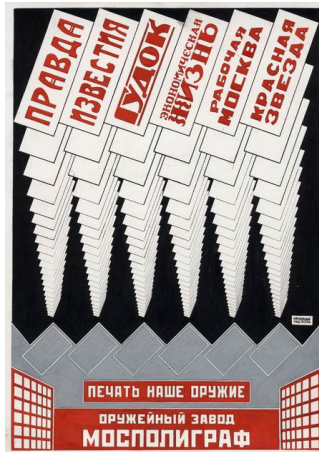


Görsel 2. Aleksandr Rodçenko, Bunun Hakkında, 1923.

Sanatçı fotoğraf makinesini edinmesinin ardından diğer sanat dallarında olduğu gibi fotoğraf alanında da kabul görmüş estetik anlayışı yıkma çabalarına girişerek perspektif anlamda yeni arayışlarda bulunmuştur. Kendisi bu mücadelesiyle ilgili şöyle söylemiştir:

Fotoğrafçılıkta eski bakış açıları vardır; yerde durup dümdüz ileriye bakan adam, ya da benim dediğim gibi kamera açıken 'göbek deliğinden fotoğrafçılık'. Bu bakış açısına karşı mücadele ediyorum ve devam edeceğim, yoldaşlarım yeni fotoğrafçılar da bunu yapacak. 'Göbekten' çekilenler hariç tüm perspektiflerden, fotoğrafların hepsi kabul edilebilir hale gelene kadar 'deklanşöre basın. Çağdaşlığın en ilginç yönü 'aşağıdan yukarıya' ve 'yukarıdan aşağıya' bakmaktır ve biz bunun üzerinde çalışmalıyız (Lodder, 2000, s.297).

Rodçenko kendi tabiriyle 'eski bakış açıları'nı reddetmiş ve 'yukarıdan aşağı', 'aşağıdan yukarı' şekilde betimlediği fotoğraflar çekerek yeni bir perspektif oluşturma kaygısı gütmüştür. Fotoğraflarında kullandığı bu perspektif anlayış, fotoğraflarından önce afişlerinde de görülmektedir. Öyle ki 1923 yılında yapmış olduğu *Basın Bizim Silahımız* isimli afişi Rodçenko'nun kendi fotoğraf makinesini edindikten sonra oluşturmaya çalıştığı, 'aşağıdan yukarıya', 'yukarıdan aşağıya' ilkesiyle de uyumluluk göstermektedir (Görsel 3). Bu afiş çalışması onun bu perspektif anlayışının kendisinin fotoğraf çekmeye başlamasından önce oluştuğunun bir göstergesidir. Bu durum Rodçenko'nun 1925 yılında çektiği *Balkonlar* adlı serisindeki fotoğrafı gibi birçok fotoğrafının perspektif anlayışıyla örtüşmektedir (Görsel 4). Ayrıca Rodçenko'nun burada afişin üst kısmındaki sloganları hizalama şeklide onun fotoğraflarında sık sık kullandığı perspektif anlayışın bir parçasıdır. Bu afişte sinemanın etkilerini görmek de mümkündür. Altı farklı gazete sayfasının havada olduğunu ve kullanılan perspektif ile sanki izleyiciye doğru uçtuklarını gösteren bir hareket algısı yaratılmaya çalışıldığı görülmektedir (Margolin,1982, s.42).



Görsel 3. Aleksandr Rodçenko, Basın Bizim Silahımız, 1923.



Görsel 4. Aleksandr Rodçenko, Balkonlar, 1925.

Sinemanın etkilerinin görüldüğü bir diğer Rodçenko afişi ise 1923 yılında yapmış olduğu Vertov'un *Sinema Gözü* filminin afişidir (Görsel 5). Bu afiş çalışmasında fotoğrafı tasarımın bir öznesi haline getirerek tasarımın merkezinde konumlandırmıştır. Daha öncesinde fotomontajın fotoğrafın gerçekliğinin gücünden faydalanmasından farklı olarak, üst kısımda konumlandırılmış olan fotografik göze metaforik bir anlam yüklenerek Vertov'un filmde kameraya verdiği, kameranın göz olarak görüldüğü, anlam bağlamında kullanılması sağlanmıştır. (Margolin, 1984, s.29)

Metaforik kullanımının dışında Rodçenko'nun sinemanın dinamizminden etkilendiğini gösteren bir diğer çalışma 1923 yılında bir devlet şirketi olan Masselprom için yapmış olduğu *Üç Dağ Birası Ev Birasını Kovacak* adlı çalışmasıdır (Görsel 6). Afişin merkezinde konumlanan ve reklamı yapılan bira, yanından çıkan iki ok ile diğer biraları kıran şekilde tasvir edilerek diğer biraların zayıflığı gösterilmiştir. Burada okların diğer bira şişelerinin kırması; bira şişelerinin üzerindeki çatlaklar ve şişelerin kırılması esnasında şişenin içinden dökülen biralar sinemadaki hareket algısının bir taklididir. Ayrıca yine fotografik imgenin bir özelliği olarak şişelerin kırıldığı an tasvir edilmiştir. Buna ek olarak Rodçenko bu çalışmasında da *Sinema Gözü* film afişine benzer biçimde, dikkat çekmek istediği tasarım unsurunu, afişin tepesinde konumlandıran üçgen hiyerarşiyi kullanmıştır (Margolin, 1984, s.29)



Görsel 5. Aleksandr Rodçenko, Sinema Gözü, 1924.



Görsel 6. Aleksandr Rodçenko, Üç Dağ Birası Ev Birasını Kovacak, 1923

Rodçenko'nun afişlerinde sinemanın etkisinin tasarıma yansımaları açık ve net biçimde gösteren bir diğer önemli çalışma, 1925 yılında Sergey Ayzenştayn'ın *Potemkin Zırhlısı* filmi için yapmış olduğu afiştir (Görsel 7). Bu afişte Rodçenko filmin son bölümlerinde içinde bebek olan bir bebek arabasının merdivenlerden aşağı doğru kontrolsüz biçimde gittiğini gösteren sahneyi betimlemiştir. Burada bebek arabasını doğrudan montaj yoluyla almış, merdivenleri ise soyutlayarak grafik bir üslupla kendisi betimlemiştir. Merdivenleri tasvir etme biçimi ve kullandığı perspektif, afiş tasarımına sinemanın tesirinin doğrudan bir göstergesidir.



Görsel 7. Aleksandr Rodçenko, *Potemkin Zırhlısı*, 1925.

Sonuç

Birinci Dünya Savaşı yıllarında Dada sanatçıların fotomontajın ilk örneklerini vermesinin ardından fotomontaj kullanımı diğer sanat akımlarında da görülmeye başlanmıştır. Özellikle o yıllarda siyasi ve ideolojik değişimler yaşayan Rusya'da iktidara gelen Bolşevik yönetiminin yeni bir kültür yaratma çabasında önemli bir rol oynamıştır. Sovyet yönetiminin yeni kültür yaratma çabaları içinde olduğu bu ortamda fotoğraf ve illüstrasyonun izleyici üzerindeki etkisi üzerine tartışmalar yaşanmıştır. Bu tartışmalar neticesinde konstrüktivist sanatçılar ideolojik olarak etkilendikleri yönetimin değişim çabalarına katkı sağlamak amacıyla, toplumsal gerçekliğin bir temsili olarak fotoğrafa ve fotomontaja ilgi duyarak çalışmalarında kullanmışlardır.

Konstrüktivizmin önde gelen isimlerinden Aleksandr Rodçenko tasarımlarında fotomontaja yer vermiş ve o dönemde toplumsal konulu filmler çeken Dziga Vertov'dan etkilenerek sinemanın dinamizmini çalışmalarında yansıtmaya çalışmıştır. İlk başlarda tasarımlarında fotografik öğeleri tasarımın sıradan bir öğesi olarak kullanan Rodçenko, zamanla fotomontajı tasarımlarında ana unsur olarak ön plana çıkarmaya başlayarak reklam ve film gibi birçok alanda kullanmaya başlamıştır. Fotomontaj kullandığı afişlerinde fotoğrafı gerçeğin bir temsili olarak kullanan Rodçenko zaman içerisinde ona metaforik anlamlar da yüklemiştir.

Rodçenko ilk fotomontajlarında henüz kendi fotoğraf makinesi olmadığı için başka fotoğrafçıların fotoğraflarını kullanmıştır. Sonrasında sinemaya ve fotoğrafa giderek daha çok ilgi duymasıyla kendi ekipmanlarını edinmiştir. Kendi fotoğraf makinesine sahip olmasıyla birlikte Rodçenko fotoğrafta da kendi estetik dilini geliştirmeye çalışmış, kendi deyişimiyle 'aşağıdan yukarı', 'yukarıdan aşağı' perspektiften çekimler yapmıştır. Bu perspektif afiş tasarımlarında da etkili olmuş ve fotoğraf ve afiş tasarımının birbirini nasıl etkileyebileceğini göstermiştir. Sinemanın dinamizminden etkilenen Rodçenko, buradaki hareket algısını afişlerde de yakalamaya çalışmıştır. Böylelikle Rodçenko fotomontajı, fotoğrafın ve sinemanın etkilerini afişlere taşıyarak burada yeni bir anlayış oluşturmuştur. Ayrıca illüstrasyon ve fotoğraf üzerine tartışmaların döndüğü o yıllarda afişlerinde fotomontaj kullanarak illüstrasyon karşısında fotoğrafın ne şekilde kullanılabileceğini de göstermiştir.

KAYNAKÇA

- Ades, D. (2021). *World of art photomontage*. Thames&Hudson.
- Akinsha, K. (2012). *The second life of Soviet Photomontage, 1935 - 1980s* [Yayımlanmamış doktora tezi]. University of Edinburgh.
- Antmen, A. (2021). *20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. Sel Yayıncılık.
- Becer, E. (2020). *Modern sanat ve yeni tipografi*. Dost Yayınevi.
- Buchloh, B. H. (1984). From faktura to factography. *October*, 30, (s.82-119).
<https://doi.org/10.2307/778300>
- Chan, M. (1998). Aleksandr Rodchenko: the death of painting. *The Museum of Modern Art*, 1(3), (s.2-5).
- Cohen, A. J. (2014). The feast in the time of plague: The Russian art world, easel painting and the experience of war and revolution, 1914-22. Frame M., Kolonitskii B., Marks S.G., Stockdale M.K. (Eds.), *Russian Culture in War and Revolution, 1914-22. Book 1: Popular Culture, the Arts, and Institutions* (s.121-138) içinde. Slavica Publishers.
- Elliott, D. (1979). *Rodchenko and the arts of revolutionary Russia*. Oxford Museum of Modern Art.
- Galassi, P. (1999). Rodchenko and photography's revolution. Frankel D. (Ed.), *Alexander Rodchenko* (s. 100-137) içinde. The Museum of Modern Art.
- Lodder, C. (2000). Promoting constructivism: Kino-fot and Rodchenko's move into photography. *History of Photography*, 24(4), (s. 292-299).
<https://doi.org/10.1080/03087298.2000.10443423>
- Lynton, N. (1991). *Modern sanatın öyküsü*. Remzi Kitabevi.
- Magomedov, S.O.K. (1987). *Rodchenko the complete work*. MIT Press.
- Margolin, V. (1984). Constructivism and the modern poster. *Art Journal*, 44(1), (s.28-32).
- Margolin, V. (1982). *The transformation of vision: art and ideology in graphic design of Alexander Rodchenko, El Lizzitsky, and Laszlo Moholy-Nagy, 1917-1933* [Yayımlanmamış doktora tezi]. University Microfilms International.
- Marks, G.Steven. (2004). *How Russia shaped the modern world : from art to anti-semitism, ballet to bolshevism*. Princeton University Press.
- Richter, H. (2004). *Dada art and anti art*. Thames&Hudson.
- Romanenko, K. (2010). Photomontage for the masses: the soviet periodical press of the 1930s. *Design Issues*, 26(1), (s.29-39).
- Stephan, H. (1981). *"LEF" and the left front of the arts*. Verlag Otto Sagner.
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden postmoderne sanat*. Ütopya Yayınevi

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Gustav Klutssis, *Dinamik Şehir*, 1919

<https://thecharnelhouse.org/2016/10/12/gustav-klutssis-revolutionary-propagandist-1895-1938/gustavs-klucis-dynamic-city-1919-2/>

Görsel 2. Aleksandr Rodçenko, *Bunun Hakkında*, 1923

<https://www.moma.org/collection/works/16012>

Görsel 3. Aleksandr Rodçenko, *Balkonlar*, 1925

<https://www.artsy.net/artwork/alexander-rodchenko-balconies>

Görsel 4. Aleksandr Rodçenko, *Basın Bizim Silahımız*, 1923

<http://www.museum.ru/imgB.asp?19099>

Görsel 5. Aleksandr Rodçenko, *Sinema Gözü*, 1924

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Kino_glaz.jpg

Görsel 6. Aleksandr Rodçenko, *Üç Dağ Birası Ev Birasını Kovacak*, 1923

<https://gallerix.org/storeroom/1973977528/N/1368550096/>

Görsel 7. Aleksandr Rodçenko, *Potemkin Zırhlısı*, 1925

https://www.imdb.com/name/nm0734447/mediaviewer/rm3449539584/?ref_=nm_md_2

Gerçeğin Tiyatrosu Bağlamında Birleşik Krallık'ta Bir Uygulama: Black Rabbit

An Application in the United Kingdom in the Context of Theater of the Real: Black Rabbit

Ersöz, Ş. (2024). Gerçeğin Tiyatrosu Bağlamında Birleşik Krallık'ta Bir Uygulama: Black Rabbit. *ArtDE Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1, (s.90-101).

Şafak Ersöz

Doktora Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı,
e-posta: safak.ersozlu@ogr.deu.tr,
ORCID: 0009-0001-0271-4096

*Bu söyleşi, Şafak Ersöz'ün Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde Doç. Dr. Banu Ayten Akın danışmanlığında yürütülen '21. Yüzyılda Post Mimesis ve Gerçeğin Tiyatrosu' başlıklı doktora tezi kapsamında, TÜBİTAK 2214-A Doktora Sırası Yurtdışı Araştırma Bursu ile desteklenen ve University of Northampton'da Prof. Dr. Helen Richardson yürütücülüğünde tamamlanan '21. Yüzyılda Birleşik Krallık'ta Post Mimesis ve Gerçeğin Tiyatrosu' başlıklı araştırması kapsamında gerçekleştirilmiştir.

Özet

Bu çalışmada Birleşik Krallık'ta yaşayıp çalışan sanatçı kolektifi BRIGHTBLACK adlı topluluğun Black Rabbit adlı eseri gerçeklik, teknoloji, yapay zeka, izleyici ve gösterim mekanı ile olan ilişkileri bağlamında; kendileri ile birebir yapılan görüşme çerçevesinde değerlendirilmektedir. Gerçek hayattan derlenen malzemelerin topluluğun eser üretiminde nasıl konumlandığı; asıl ile taklit, gerçek ile kurgunun üretim süreçlerindeki öncelikleri ve bunların video oyunu teknolojileri ile olan ilişkileri Black Rabbit adlı eser özelinde tartışmaya açılarak topluluğun sanata yaklaşımı mercek altına alınmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Tiyatro, performans, video, teknoloji, dijitalizasyon, yapay zeka.

Abstract

In this study, the work Black Rabbit by the artist collective BRIGHTBLACK, who lives and works in the United Kingdom, is examined in the context of its relations with reality, technology, artificial intelligence, audience and exhibition space; it is evaluated within the framework of one-on-one interviews with them. How materials compiled from real life are positioned in the community's production of works; the priorities of original and imitation, reality and fiction in the production processes and their relationship with video game technologies are discussed specifically in the work called Black Rabbit, and the community's approach to art is scrutinized.

Keywords: Theater, performance, video, technology, digitalisation, artificial intelligence .

Carol Martin (Martin, 2013), Gerçeğin Tiyatrosu'nu, gerçek yaşam ile sahne arasındaki sınırların bulanıklaştığı ve gerçek yaşamdan derlenen malzemenin belirleyici olduğu bir dizi teatral uygulama olarak tanımlıyor. Bu pratikler *verbatim* (kelimesi kelimesine) tiyatrodan, *devised* (tasarlanmış) tiyatroya ve belgesel tiyatroya kadar kurgusal ya da kurgusal olmayan örneklerle çeşitlilik göstermekte ve birçok farklı tür ve eğilimden oluşmaktadır. Bu bakış açısına göre, gerçeğin tiyatrosu bir türden çok karşılaştırmalı bir bakış açısıyla kavramsallaştırmadır. Bu kavramın çatısı altında incelenebilen güncel örnekler bugün belgesel ile sınırlı olmasa da malzemesini gerçek hayattan alan ve hayat ile sahne gerçekliği arasındaki sınırları geçirgenleştiren örnekler olduklarından belgesel kökenli pratikler olarak değerlendirilebilir.

Belgesel tiyatronun kökleri modern avangard dönemdeki politik tiyatro uygulamalarına kadar uzanır. Piscator'un siyasi gelişmeleri ve sınıf çatışmaları gibi büyük anlatıları yansıtan çalışmalarıyla başlar. Postmodern uygulamalarla birlikte belgesel tiyatro yeni bir boyut kazandı, büyük anlatılar yerini daha küçük anlatılara bıraktı, sıradan insan ve onun hikayesi önemli hale geldi. Bireylerin hikayeleriyle ilgilenmeye başladık. *Verbatim* (kelimesi kelimesine) bu yaklaşımın önemli bir örneğidir. Daha sonra bu küçük anlatılar yeni subjektivitelerle çeşitlendi ve *Yeni Belgesel Tiyatro* şemsiyesi altında toplandı.

Gerçeklikle ilişkisi bağlamında, gerçekliğin sahnedeki temsili olarak tiyatro hayatı taklit eder ve *mimesis*dir. Tiyatro, tüm sanat pratikleri gibi Aristoteles'ten bugüne dek bu kavramın çatısı altında değerlendirildi. Sahnedeki mekân hayattaki bir mekânı, sahnedeki zaman hayattaki bir zamanı, sahnedeki oyuncu da hayattaki bir karakteri temsil ve taklit ederdi ve halen de eder. Ancak performans sanatının da etkisiyle zamanın şimdiki zaman, mekânın burası, sahnedeki oyuncunun da kendisi olduğu uygulamalar ile karşılaşmaya başladık ve bu uygulamalar kavramsal sanat veya performans sanatı gibi alanların dışında tiyatro pratiklerinde de görünür olmaya başladı. Belgesel tiyatro içinde bu tavır oyuncunun kendisi olduğu durumların da ötesine geçip söz konusu edilen sosyal gerçekliği temsil eden bireylerin sahnede yer aldığı ve oyuncu olduğu durumlara evrildi. Bu tip durumlar mimesisin sanatta ve bu çalışma kapsamında tiyatrodaki kavramsal çerçeve içinde yerini ve rolünü sorgulamaya açtı.

Tiyatro, mimesis, yani taklit ise gerçekliğin kendisini sahnede gördüğümüz bu uygulamalar nedir? Gerçekliğin kendisini bizzat sahnede görmek mümkün müdür? Gerçek hayattan bir karakter sahneye olduğu gibi yerleştirilebilir mi? Sahnedeki karakter ya da olay gerçek olsa da dramaturjik bir bağlam içinde sahnelendiği için mimetik bir görüngü, yani kendinin bir temsili midir? Gerçek hayattan toplanan malzemenin tamamını sahneye koymak reel ya da tiyatral olarak mümkün müdür? Bir yaşantıyı tüm ilişkisellikleriyle birlikte sahneye nasıl koyabiliriz? Her gerçeklik arşiv, tanık anlatımları, ya da türlü çeşitli malzemelerle araştırılıp sahneye taşınırken bir takım tiyatral estetik seçimler yapılmıyor mu? Öyleyse sahnedeki gerçeklik acaba gerçeklik değil bugünün ihtiyaçlarına yanıt vermeye çalışan bir mimesis mi? Asıl ile taklit, kurgu ile gerçek arasındaki bu ilişki halen tartışmalıdır. Kuramsal olarak oluşum aşamasında görülebilir.

Bu çalışma kapsamında, teknoloji ile ilişkisi açısından gerçeğin tiyatrosu uygulamaları arasında değerlendirdiğim, Birleşik Krallık'tan bir örneği ele alıyorum. Bright Black adlı topluluğun *Black Rabbit* adlı eserini, canlı icra edilmesi, sözlü tasarlanması ve bir oyunusal izlek çerçevesinde kurgulanmış oluşu bağlamında tiyatro olarak ele alıyorum. Topluluk ile temasım Londra'ya 2024 yılında yaptığım araştırma ziyareti sırasında gerçekleşti. Araştırmam kapsamında benimle özel olarak paylaştıkları kayıtları inceledim ve kendileriyle bir görüşme gerçekleştirdim.

Bright Black, teknolojiyi eser üretimlerinin merkezine alan, malzemesini bugünün gerçekliğinden alan ve bugünün gerçekliğine dolaysız göndermeler içeren eserleri *immersive* (sürükleyici) tiyatro çatısı altında değerlendirilebilecek, bir sanatçı girişimi. Sanal gerçeklik (VR) ve yapay zekâ (AI) dahil dijital teknolojiler odağında canlı deneyimler tasarlıyor. Sanat pratiklerinin geleneksel kalıp ve tanımların ötesinde oluşunu önemseyen topluluk kendilerini şöyle tanımlıyor: "BRIGHTBLACK yapıldığı anda BRIGHTBLACK'ın yaptığı gibidir." (BRIGHTBLACK, 2024). Topluluk, Birleşik Krallık'ta sanal gerçeklik (VR) ve yapay zekâ (AI) odaklarında çalışan en önemli topluluklardan biri olarak görülüyor ve çalışmaları Tate Modern, Sydney Opera House, Royal Shakespeare Company, National Gallery, British Council dahil çok çeşitli uluslararası kültür sanat ve eğitim kurumlarında dolaşım ve görünürlük sahibi.

Black Rabbit, topluluğun 2022 yılında pandemi döneminde Londra'da ilk gösterimini yapan bir eseri. Kurgusal anlamda iki Twitch oyuncusunun herkesin üzerine konuştuğu Black Rabbit isimli bir oyunu oynamak için bir araya gelmesi üzerinden ilerliyor. Oyuncular aynı zamanda BRIGHTBLACK kurucu üye sanatçıları, Myra Apannah ve Simon Wilkinson. İki oyuncu Twitch üzerinden canlı yayımladıkları bu oyunu oynarken sahnede bulunuyor. Twitch canlı yayını da sahnede yansıtıyor. Oyunu Twitch üzerinden ve tiyatro mekânında deneyimleyen iki ayrı seyirci topluluğu var. Yani iki ayrı deneyim şeklinde tasarlanmış

bir oyundan bahsedilebilir. Seyirci bu bir Twitch deneyimi olduğu için her iki deneyim grubunda da oyuncularla dijital etkileşime girebiliyor ve oyuna müdahalede bulunabiliyor. Oyuncular Black Rabbit adlı oyunu oynadıkça oyun, oyuncuların çocukluklarından anıların gerçekliğinde ilerlemeye başlıyor. Gerçek ve kurgu birbirine karışıyor. Oyun iki oyuncunun fiziksel olarak ayrı mekanlarda olduğu kurgusu çerçevesinde başlıyor. Dolayısıyla aynı anda mekânda bulunan seyirci de oyuna canlı Twitch yayını ile dahil oluyor olsa da fiziksel mekandaki ayrılık aynı anda hem var hem de yok sayılıyor. Çünkü canlı deneyimi mekânda o sırada paylaşıyor, hem seyirci hem de oyuncular. Bu uzamsal ilişki ve etkileşim biçimi mekânda görünmez sınırlarla birbirinden ayrılan ancak dijital düzeyde aynı mekânda bulunan özneler yaratıyor. Bu açıdan eserin pandemi döneminde yoğunlaşan dijital uzamda var olma hallerimiz ile bağlantısı dikkat çekici. Fiziksel mekân ile dijital mekân arasındaki etkileşim potansiyellerini vurgulayan, kişisel olanın dijital uzam içine nüfuz edişi, kişisel alanımızın dijital ortamda kamusallaştırılması, izleyici nosyonunun kişisel deneyimimizi algılayışımız üzerindeki etkisi, müdahaleye açıklığımız gibi meselelere işaret edişi anlamında güncel anlamda geçerli bağlarla karşımıza çıkıyor. Oyuncuların kendi hayat deneyimlerinin sahneye taşınması ve bunun kişi olarak kendi varoluşlarıyla sahnelenmesi öte yandan kurgusal bir çerçevede bu yapılırken aynı anda seyirci katılımına ve müdahalesine gerek dijital gerek fiziksel düzeyde açık oluşu bağlamında yoğun olarak belgesel unsurlar barındıran, yarı kurgusal yarı gerçek, katılım bağlamında *immersive* (sürükleyici), performatif, dijital ve fiziksel dolayısıyla oldukça hibrit bir eser olarak değerlendirilebilecek Black Rabbit'i ve olası yeniden gösterimlerini BRIGHTBLACK web sitesinden takip etmek mümkün.

Sanatçılar ile yaptığım görüşmede post-mimesis ve gerçeğin tiyatrosu bağlamında Black Rabbit adlı eseri değerlendirmeye açmaya çalıştım:

Şafak Ersözlü (SE) – Black Rabbit adlı video oyunu bu gösteri için özel olarak sizin tarafınızdan mı tasarlandı?

Simon Wilkinson (SW) – Evet. Bu video oyununa ilişkin, canlı video oyununu gösteri sırasında ele alma fikri, karantina döneminden önceye dayanıyor. Karantina deneyimi bu oyunun hazırlanmasını önceliklendirdi. Karantina öncesinde sürekli turne halindeydik. Karantinadan on yıl önce Türkiye dahil 36 ülkede gösteri yapıyorduk. Sakin sezonda 40 uçuş, yoğun sezonda 70 uçuş yapıyorduk, uluslararası ölçekte. Aniden hepsi durdu. Uluslararası yolculuk yapamaz olduk. Ülke içinde ya da dışında neredeyse hiç seyahat edemedik. Böylece Black Rabbit'i çevrimiçi gerçekleştirebileceğimiz bir gösteri olarak tasarladık. Birleşik Krallık'taki en büyük sanat kurumları sadece yayın yapıyorlardı. Medyadaki büyük trendleri gözlemledik. Genel anlamda yükseliş ve düşüş gösteren alanları değerlendirdik. İzleyiciye merkeze koyan ve aktive eden video oyunları, immersive tiyatro gibi alanlar yükselişteydi. Özellikle video oyunları... 2018'e geldiğimizde dünya çapında video oyunları 183 milyar değerindeyken, sinema 35 milyar değerindeydi. Sinema düşüştü. Birleşik krallıkta en azından 2009'dan beri tiyatro her yıl en az %5 düşüş gösteriyor. Pandeminin hemen öncesi ile 2018 yılını karşılaştırdığınızda Netflix'in değeri 15 milyarken, video oyunlarının değerinin 183 milyar olduğunu, sinemanın ise 25 milyar olduğunu görüyorsunuz. Geniş izleyici kitlelerinin arayışlarında büyük bir farklılık olduğunu görüyorsunuz. Sanat kurumları pandemi nedeniyle sadece yayın yapacaktı. İki tür yayın yapacaklardı; canlı gösterileri veya geçmiş gösterilerinin kayıtlarını. Bu durum gerçekten sorunlu. Çünkü izleyicinin tiyatrodaki aradığı en önemli şey canlı deneyimdir. Dışarı çıkarsınız, giyinirsiniz, arkadaşlarınızla buluşursunuz. Bütün bunları dışarda bırakırsanız ve sadece yayın yaparsanız Netflix gibi olursunuz. Bu ise düşüşte olan bir alan. Yaklaşık on yıldır yeni izleyicileri kazanmanın bir yolu olarak video oyunu teknolojileri, video oyunu yaklaşımları hakkında konuşuyoruz. Buna denk düşen bir gösteri yapmak istedik ve seyircisinin hazır olduğunu biliyorduk. Ayrıca izleyicinin, içinde bir şeyler yapabileceği işlevselliklere izin vermek istedik. Bu gösteri aynı anda hem canlı izleyiciye hem de çevrimiçi izleyiciye hitap ediyor. Karantina döneminde canlı olarak çok küçük izleyici gruplarına oynadık. Tamamıyla sosyal mesafe dahilinde beş kişilik gruplar gibi örneğin. Sahneye bir şeyler atabiliyorlardı, çünkü oyun bu şekilde kurgulanmıştı. Sahneye kâğıt uçak fırlatmak gibi seçenekleri vardı. Çevrimiçi seyirci katılımı çok daha iyiydi, Twitch üzerinden. Twitch üzerinden katılanların yorum yapmak ve soru sormak gibi opsiyonları vardı. Klavye üzerinden etkileşime giriyorlardı.

SE – Bunu fark ettim. İnsanlar size bazı yorumlar yapıyor ve bazı yönergelerde bulunuyordu. Oyunda bir şekilde kendi iç dünyana doğru bir yolculuğa çıkıyorsun. Myra kendi iç dünyasına doğru bir yolculuğa çıkıyor. Bu planlanmış bir şey mi? Oyun tam olarak o anda mı şekilleniyor? Yoksa bu önceden planlanmış bir eylem mi?

SW –Normal bir video oyununda, video oyunlarının çoğunda, ben ve Myra oynamaya başlarsak aynı yerde başlarız. Bu oyunda ise sıra dışı bir durum var. Başladığımızda Myra ve ben aynı yerde olmadığımızı fark ediyoruz. Anılarımızla oynadığımız da o anda henüz görünür değil. Oynadıkça anlamaya ve fark etmeye başlıyoruz ki içinde bulunduğumuz yerleri önceden tanıyoruz. Gösterinin açılış bölümünde bu çevrimiçi oyundan bahsediyoruz ve kimse bunun nedenini sormuyor. Bu büyük bir sır gibi. Bu seçim *Halka* (The Ring) gibi filmlerin mitolojisinden esinleniyor. Bu tür Japon filmleri bir video kasetine bağlı bir lanet gibi motifler kullanır. Mistik bir kurgu vardır ve tam olarak ne olduğunu anlamayız. Bizde de oyunla ilgili gizemli bir durum var. Kurgunun başında kendi hafızamızın içinde olduğumuzun farkında değiliz. Fark ettiğimiz bir nokta var. Daha sonra ise tamamen içine sürüklendiğimiz bir nokta. Anıları anlatmaya başlıyoruz. Fikir buydu.

SE – Anılar gerçek, öyle mi?

SW – Anılar gerçek. Anlattığımız hikayeler gerçek.

SE – Öyleyse video oyununda anıların içinde bulunduğunuz yerler önceden planlanmıştı.

SW – Evet.

SE – Myra kendini evindeki yatak odasında buluyor ve sen ormanda koşuyorsun. Bütün bu mekanlar ve hareketler önceden planlanmış. Oyunda ilerliyorsun deneyimlediğin şeyler önceden planlanmış. Aynı anda hem oynuyorsun hem de geçmiş yaşantılarını anlatıyorsun.

SW – Gösteri ve prodüksiyon şeklinde iki boyut var. Prodüksiyon boyutunda tiyatral içeriğin tamamen dışında ne olup biteceğini önceden tasarlıyoruz. Gösteride ne olacağını önceden farkındayız ama kurgusal olarak kafamız karışıyor ve mekânın önceden tanıdığımız bir mekân olduğunu fark ediyoruz. Bir noktada kendi karakterimi boş bir binaya koyuyorum. O noktada iki karakterin de tamamen bir hafızayı geri çağırma olduğunu fark ediyoruz. Artık bir hatırayı anlattığımızı hiç şüphe yok. Fakat bu ana doğru adım adım ilerliyoruz.

SE – Gösteri başladığında iki farklı kurgusal mekâdasınız. İki ayrı masanız var. İkiye bölünmüş bir sahnede, ayrı alanlardasınız. Video oyununa giriyorsunuz. Kendinizi video oyununda da farklı mekânlarda buluyorsunuz. Ayrı ayrı ilerliyorsunuz. Sonra oyun alanında fiziksel düzeyde bir araya geliyorsunuz. Sizi ayıran görünmez duvar yıkılıyor. Myra senin alanına giriyor. Bir süre sonra video oyunu ortamında fark ediyorsunuz ki aslında aynı mekâdasınız. Sanki kendi iç gerçekliğinizi video oyunu gerçekliğine yansıtıyorsunuz. Sanki oyun iç dünyanın yansıması.

SW – Burada bu içeriğin asıl esin kaynağından söz etmek yerinde olur. Pandeminin öncesinde sahnede canlı bir video oyununa yer verme fikri vardı ancak içeriğe dair hiçbir fikir yoktu. Terapistim bana *Üçüncü Kültür Çocukları* adında bir kitap okumamı önerdi. Psikolojiyle ilgili bir metin. Amerikalı bir anne babanın Filipinler’de olduğunu düşünün. Amerika’da doğan bir çocukları var ve Filipinler’de büyüyüp okula gidiyor. Bu gibi çocuklar kendilerini ne anne babalarının doğup büyüdüğü kültüre, ne de içinde buldukları kültüre ait hissetmiyor ve üçüncül bir yerde bulunuyorlar. Üçüncü kültür hakkındaki teorinin orijinal başlangıcı bu. Araştırmacılar üçüncü kolonyal dönemde, kolonyalizmin 50’lerdeki bitişinde ve küreselleşmede, dünya çapında meydana gelen kitlesel göç nedeniyle devasa bir nüfusun ne ailesinin ait olduğu kültüre ne de yaşadıkları kültüre ait olmadığını fark ediyor. Bu teori ilerliyor ve kültürler aşırılık (cross-culture) adı verilen bir yere ulaşıyor. Kültürler aşırılık birinci kuşak göçmenlerin çocuklarına ilişkin bir durumu da tarif ediyor. Örneğin ailedeki ilk gey genç erkeksiniz, ailenizde bu konuda bir deneyim yok ve ailenizdeki eğitimli ilk kişisiniz. Yaşadığınız yerdeki kültür ve sizi büyüten insanların kültürü karşılaştırıldığında üçüncü sıraya düşmenize yol açabilecek nedenlerin listesi bu şekilde uzayıp gider. Bu çok post-modern bir karşı perspektif yaratır. Çok klişe bir örnekle, anne babanız Pakistan’dan gelmiş. Dindarlar ama dindar olmalarından daha önemlisi Pakistan’ın mitolojilerine ve sosyal normlarına sıkı sıkıya bağlılar. Siz Birleşik Krallık’tasınız. Birleşik Krallık post-modern bir ülke ve A.B.D. kültürünün etkisi altında. Yetişkinliğinizin bir anında fark edersiniz ki ikisi birden haklı olamaz. Aslında ikisi de haklı olamaz. İki birlikte var olmaktadır çünkü. Hayat bir öyküdür. İnsanlar öykülerde yaşamaktadır ve bu öykülerin

hepsi birer yanılgıdır. Olumlu yanından bakacak olursak, post modern mimarinin ya da “post” eki almış her şeyin yaptığı gibi bu durum oyunculuğa alan açar fakat aynı zamanda bağlantısızlığa...

Myra Appannah (MA) – Tüm bu hikayeler doğru olabilir. Eğer farklı gerçeklikleri aynı anda bir arada tutabilmeye gücümüz yeterse, bu bir süper güce dönüştürülebilir. Hindu bir ailede büyüdüyünüz ve çok sayıda Hindu tanrısına inanıyorlarsa ama Hristiyan bir ülkedeyseniz ve orada tek bir tanrı inancı varsa, bu size eşsiz bir perspektif verebilir. Aşamalar halinde şöyle ki; bir şeye bağlanma fikri, bir fikre bağlanmama fikrinin özgürlüğü, aynı anda birden fazla şeyin doğru olabileceği fikri...

SW – Bir tür üçüncü kültür estetiği var. *Kayıp Otoban* gibi David Lynch filmlerine bakarsanız, bir üçüncü kültür estetiği taşıdığını görürsünüz. Tam olarak bir anlam ifade etmez. Aynı anda iki şey vardır paralel biçimde ilerleyen ve ikisi de doğru değil gibidir. Ya da lineer olmayan bir şekilde ikisi de doğru olabilir. Bunu üçüncü kültür çocuklarında görebilirsiniz. Üzerinde konuşmadığımız bir diğer element ise set. Yapmaya çalıştığımız teknolojinin en az beş yıl ilerisinde olmak. Bu gösteride neredeyse görünmez bir teknoloji var. 2022’de Birleşik Krallık’ta Sanal Gelecekler (Virtual Futures) adlı bir programın parçasıydık. Çeşitli sanatçıların sanal prodüksiyonu daha iyi öğrenmeleri için tasarlanmış bir programdı. Sanal prodüksiyon filmlerde kullanılıyor ve çok pahalı. Pek çok Star Wars çalışması sanal prodüksiyon ile yapılmıştır. Bazı film çekimleri için sanal prodüksiyona doğru bir eğilim var. Çünkü bu şekilde Sahra çölüne onlarca insanı götürmekten kurtuluyorsunuz. Fark ettik ki o sırada mümkün olmasa da paralel işleme gelecekte daha güçlü hale gelince sanal prodüksiyonu canlı gösterilerde kullanmak mümkün olacak. Çünkü seti sahnede gerçek zamanlı değiştirebileceğiz. Bu gösteride yaptığımız kendi sanal prodüksiyon sistemimizi kurmak oldu. Genelde bu sistemler milyonlarca pound tutarındadır. Bu performansta oturuyoruz. Çünkü bir webcam kullanıyoruz. Arkamızdaki ekran küçük. Önümüzdeki ekran bize ışık yansıtıyor. Parlak giysiler giydiğimizizi fark etmişsinizdir. Polis arabasının ışığı pencereden içeri girdiğinde yüzümüzde, gözlüğümüzde, üstümüzde yansır.

SE – Bu kadarının farkında değildim. Sahne tasarımına ilişkin genel bir izlenimim var ama bu tür detayları kaydı izlerken gözden kaçırmış olmalıyım.

MA – Kurulumun görüntüsünü ekranda yakınlaştırmamız ya da gerçekten mekânda olmanız gerekir, neredeyse bir enstalasyon gibi. Karantina dönemindeydik, iki yanımızda 45 derece açıyla iki ekran ve arkamızda bir ekran daha vardı. Kamera aracılığıyla her birinde başka bir yönden görüntü ve ışık alıyorduk. Bu çerçeve bir aydınlatma da yaptı; yüzlerimiz ve kollarımız yandan ışık alıyordu.

SE – O halde diyebiliriz ki aynı anda Twitch üzerinden canlı yayın performansı yaparken bir gösteri alanında oynamayı tercih ettiniz. Twitch deneyimi video oyunu ile daha yakından ilişkili, bu nedenle sizi metnizi oynarken video oyununun içinde gördüğümüz bir deneyim. Gösteri mekânı ise görsel anlatıma daha geniş alan tanıyan üç boyutlu bir deneyim.

MA – Evet. Açıkça öyle. İki farklı izleyici grubuna aynı anda eşit derecede güçlü iki farklı deneyimi nasıl sunabileceğimizi araştırmak istedik. Fiziksel alanda çevrimiçi deneyime dair hiçbir şeyi kaçırmıyorsunuz ve bana göre eğer çevrimiçi izliyorsanız fiziksel alanda olmamanız nedeniyle bir şey kaybetmiyorsunuz. Aslında ikisi iki farklı seyirciye üzerinde düşünülmüş ve tasarlanmış iki farklı deneyim sunuyor. Fiziksel alanda biz hep o enstalasyonun içindeyiz. Bütün o ekranlar ve cihazlar bir kurulum oluşturuyor. Çevrimiçiye göre fiziksel alanda farklı bir şeyin gerçekleştiğini söylemiyorum. Fiziksel ve çevrimiçi alanlardan oluşan bu iki gerçekliği izleyicileri merkeze alacak şekilde bir araya getirmeye çalıştığımızı söylüyorum.

SW – Eğer gerçek dünya alanındaysanız normal bir şekilde seyircilerin arasında oturuyorsunuz ama sırrımızı biliyorsunuz. Biz aynı anda sahnede yan yana duran iki kişiyiz. Mekânda ekranlar var. Her ikimiz de arkada ve öndeki ekranlarla yansıtıyoruz. Yukarıda bir ekran var. Böylece mekândaki seyirci çevrimiçinde nasıl görüldüğünü izleyebiliyor. Çevrimiçi gelen yorumları da görebiliyor. Aşağıdaki bir diğer ekranda ise sadece Twitch yorumlarını görüyor. Mekandaki izleyici de aynı anda telefonla yorum yapabilir ve ekranda onlar da görünür. Hepsinden önemlisi başta insanlar gelirken onlarla konuşuyor ve onlara yönergeler veriyoruz. Sandalyelerde de yönergeler var. Yönergelerden biri onların bir karakter seçmesi gerektiği. Gösteride izleyicinin arasına girdiğim anda hikâye için onlardan bulmaca parçaları topluyorum.

Hafıza parçaları. Sahne dışına doğru ilerlediğim ve bana bir kâğıt parçası verdikleri an onlarla metne ilişkin katkıları üzerinden bir iş birliği yapıyorum. Bütün oyun aslında bir deney alanı ve neyin işe yarayıp neyin işe yaramayacağını tam olarak bilmiyoruz. Her seferinde biraz değişiyor. Neyin çevrimiçinde neyin gerçek dünyada işlediğini anlamaya çalışıyoruz. Beş yıl sonra bu teknoloji iyice güçlendiğinde ne olacak? Ne öğreniyoruz? Hikâye anlatan bir sanat eseri yaratmak istiyoruz. Hikâye bu işin tam olarak kalbinde yer alıyor ve en önemlisi bu. Ancak teknoloji, sahnede kullandığınız bir mikrofon bile hikâyeyi başkalaştırır. Yaka mikrofonundan önce, sahnedeki oyuncu arka koltuktaki izleyiciye ulaşmak için çok daha yüksek düzeyde ses çıkarmak durumundaydı. Bu bir damla gözyaşı eşliğinde yakınlaşma olanağına sahip olmadığınız anlamına gelir. Film çektiğinizde oyuncu daha gerçekçi ve incelikli olabilir. Böylece sanal prodüksiyon, canlı yayın gibi olasılıklar ortaya çıkar. Sanal prodüksiyonla birlikte biz oynadıkça arka plandaki görüntü değişir. Hikayedeki değişimleri yansıtır. Aynı anda eş değerde ve gerçekten ilginç bir üçüncü kültür estetiği taşır. Bir film yazarken her kelimesi alt metni beslemelidir. Tüm çerçeve alt metni beslemelidir. Çerçevenin içindeki her obje alt metni beslemelidir. Burada da tüm arka plan ve ön plan, bunların arasındaki etkileşim alt metni beslemeli.

SE – Merak ettiğim bir başka konu var ve belki bir şekilde sözünü ettiğin üçüncü kültür estetiği ile bağlantılı olabilir. Normal ve standart bir oyunda bir amaç vardır. Örneğin futbolda ya da basketbolda skor yapmanız gerekir. Super Mario gibi basit bir video oyununda bozuk paraları toplar ya da mantarların üstünde zıplarsınız. Sizin geliştirdiğiniz *Black Rabbit* adlı bu oyunda bu tür bir amaç gözlemleyemedim. Sadece ilerliyorsunuz ve bir şeyler keşfediyorsunuz ama bozuk para toplamıyorsunuz ya da canavarları yok etmiyorsunuz. Bu amaçsızlık durumu üçüncü kültür estetiğine ait bir şey mi?

MA – Bu gerçekten çok ilginç bir bakış açısı. Evet. Aslında tüm kurulum üçüncü kültür estetiği taşıyor. Bunu daha önce yapmadık. Gerçeklikleri çok sıra dışı biçimde harmanlıyoruz. Üçüncü kültür çocuklarının çok eşsiz bir perspektif taşıdığını başta da konuşmuştuk. Tüm kurulum ve gösteriyi yaratma şeklimiz üçüncül konumdan dünyayı deneyimlemeye yönelik bir perspektif taşıyor. Oyunun kendisi tipik açık dünya araştırma oyunları ile benzerlik içinde. Birleşik Krallık çıkışlı hikâye temelli öncü oyunlar, 2014 yılında yaygındı. Genellikle bu oyunlar bir İngiliz köyünde geçerdi. Kendinizi İngiliz köylerine özgü detaylarla donatılmış çok güzel bir ortamda bulurdunuz ve etrafı araştırmaya koyulurdunuz. Sizin keşfettiğiniz şey, bu türden oyunların iletişimi puanlardan ve seviyelerden öte, dünyaya daha yakın bir yere taşımaya çalıştığını gösteriyor. Etkileşimleriniz gerçek dünyaya daha çok benzeyen bir dünyaya, dolan süreleriniz olmadan, oldukça sezgisel ve akıcı bir şekilde ortaya çıkacak şekilde tasarlanmıştır. Bir ormanda keşfe çıktığınızı düşünün, oyun tasarımcıları bizimkinde olduğu gibi senin önüne bir orman yolu çıkardılar ve bir bıçak buldun. Bıçak anıyı ve hikâyeyi tetikliyor. Oraya ulaşmak için, sizi oraya yönlendirecek belirli şeyleri bilmek yerine, gerçek dünyada ya da sanal alandaki bir insan olarak, ormana giden yolu sezgisel olarak takip edersiniz. Bugünlerde nereye gitmek istediğinize karar verdiğiniz açık dünya araştırma oyunları tam olarak böyledir. Oyun tasarımının ve anlatısal mimarinin etkisi altındasınızdır. Neden oyunlar bu kadar güçlü, neden bu kadar popülerler? Bir temsilcinizin olması, ne yapacağınızın önceden belirlenmemiş olması ve kendi başınıza bir şeyler keşfedebiliyor olmak bunda oldukça büyük bir faktör.

SW – Oyunların evriminden bahsedecek olursak, birincil evre dediğimiz 1970'lerde, oyunlar piyasaya çıktığında, işlemci hızı çok düşükken, ekranda üç çizgi vardı. Bunu heyecan verici kılmak için hikayeler yazıldı. Piyasaya çıkan oyunlarda ekranda bir metin olurdu ve o dünyayı zihninde imgelerdin. Programlaması kolay şeyler puanlar, obje toplamak ve mantarların üzerinde zıplamak gibi şeylerdi. Video oyunları gelişmeye ve büyümeye başladıkça bunların içine hikayeler yerleştirilmek istendi ama bu pek çok açıdan çok zordu. Grafik işlemi ve genel işleyiş açısından bunları sinemanın yaptığı gibi yapmak mümkün değildi. 2008 – 2009 yıllarında bunlar grafik bağlamında çözülmeye başladı ve çok ilerledi. 2011'de video oyunları sinemayla aynı kapasiteye ulaştı. Her ikisi de 45 milyar bütçe seviyesindeydi. Video oyunlarının yarattığı ekonomik baskı bunların büyük ölçekte bir araç ama aynı zamanda büyük ölçekte bir gelir kaynağı olmalarından kaynaklanıyor. Büyük şirketler bunlardan daha fazla üretmeye yönelik bir baskı altındalar. Üstüne üstlük yapay zekâ video oyunlarında ihtiyaç duyulan grafik kartlarının aynısı tarafından yönlendiriliyor ve bu nedenle işlem gücünün artırılması konusunda da eşit seviyede bir baskı var. 2009'a gelindiğinde iki dünya görürüz. Kılıç kullanarak ateş etmek gibi tüm klişeleri ve garantili nakit değeri ile video oyunları dünyası ki bu klişeler hala oldukça güçlü, çünkü oynayacağımız oyunların çoğu teknoloji açısından oldukça eski. Sonra hikâye fikrini öne çıkaran bir dizi var ki bunlar genellikle

deneysel ve finansman açısından bağımsızdır. Bunların ancak bazıları 2015 ve 2016'ya gelindiğinde büyük fon almaya başladı. Dolayısıyla sözünü ettiğimiz oyunlar 2009 ile 2018 arasındaki oyunlardır. Bunlar şu anda büyük oyunlar ve büyük bütçeler taşıyorlar. Açık bir dünyadasın, etrafta yürüyorsun, tıpkı sinema gibi ancak ana karakter sensin. Görsel sadakat sinemaya yakın ama sen başrolde sin. *Everybody's Gone to the Rapture* gibi liste başındaki bir oyunu ele alırsak, Birleşik Krallık'ta herkes ortadan kaybolmuştur ve siz parçaları birleştirerek ne olduğunu anlamaya çalışırsınız ve bunu yaparken kendi zihninizdesinizdir. Artık puan kazanmıyoruzdur. Görsel sadakate ve hikâyeye sahibizdir. Çünkü işlemci gücümüz vardır ve kod anlatıyı belirlemez. *The Arrestor* çok daha lineer. Milli Park'tasınız ve siz yürürken hikâyeye ortaya çıkmaya başlar. Çoğunda etrafta yürürsünüz ve bir şeyler bulmaya çalışırsınız. Nerede olduğunu hatırla, bu işte yenisin ve parktasın. Keyfini sürebileceğin bir ortam. Bizim geliştirdiğimiz oyun bu alanda yer alıyor. Ayrıca yanı sıra video oyunları büyük iştir. Bu yıl 300 Milyar Dolar bütçe değeri taşıyor. Aynı anda sinema ise 12 Milyar. Radikal bir biçimde bu alana kayıyoruz. Başka bir aracı ele alalım. Genel anlamıyla tiyatro düşüştü. Pandemi öncesinde Birleşik Krallık'ta ölçümlendiğinde immersive tiyatro yükseliyordu. Bu geniş anlamda baktığınızda umut vericiydi. Video oyunları ile ilgili bir sorun şudur ki, tiyatroya giderken tek yapmanız gereken 20 Pound ödeyerek bilet almaktır ve içeri girersiniz. Video oyununu ilk kez oynamak için ise konsol almanız gerekir. İkinci el bir konsol 150 Pound tutarındadır. Yenisini almak ise 500 Pound. Bu sinematik video oyunlarından birini ilk kez oynamak için bilgisayar alırsanız, 1000 Pound eder. Yani çeşitli erişim sorunları var ve bu konuda başarılı olan sadece 5 ya da 10 açık dünya hikâyeye oyunu var. Sinemayı, tiyatroyu, hikayeleri seven ve bizi Marvel filmlerinden daha derin ve sıra dışı yerlere taşıyan hikayelerin peşindeki bizim gibi insanlar için bir engel var. Bunları deneyimleyebilmek için teknolojiye yatırım yapabilecek yeterli sayıda kişi her zaman bulunmuyor ve biz bu alanda çalışıyoruz. Biz bu gerçekten derin kültürel oyunların işlevlerini kullandığımız bir iş çıkarıyoruz ama bunları 20 Pound verip girebildiğiniz bir alana yerleştiriyoruz.

SE – Benim için yeni bir bilgi. Böylece bu tür oyunların varlığını ve nasıl buraya ulaşmış olduğumuzu öğrenme şansım oldu. Hikâyenin ana karakter araştırdıkça ortaya çıktığı türde oyunlar... *Black Rabbit* hakkında çok daha net bir görüşe sahibim şu anda. Size sormak istediğim bazı daha genel sorularım da var. Kendinizi tiyatronun hangi alanında görüyorsunuz?

SW – Tiyatro alanında çalışıyoruz ama tiyatro dışında da çalışıyoruz. 1990'larda sinemanın nasıl olduğunu düşünün. Sinema yazarlardan, yönetmenlerden, oyuncularından ve bu gibi net rollerden oluşuyordu. Dijital videonun yükselişiyle birlikte bu roller yıkıldı ve dijital video yönetmenleri ortaya çıktı. Dijital video yönetmeni ışık bilgisine ihtiyaç duyardı, yazabilme becerisine ihtiyaç duyardı, kurgu yapabilmeliydi. Buna benzer bir durumu temsil ediyoruz. İnşa etme bilgisine sahibiz. Yazılım inşa edebiliyoruz, Müzik tasarlayabiliyoruz, müziği icra edebiliyoruz vs. Bu gösteride bir dramaturgla çalıştık ve bize yardım etti. Genelde bu gibi stereotip roller video oyunlarının dünyasına girdiğinizde biraz erimeye başlar. Video oyunu stüdyosuna girdiğinizde klasik bir ekipte yazılımcı, tasarımcı, hikâyeye tasarımcısı vardır ama bu roller birlikte çalışır. Herkes birlikte çalışır.

MA – Biraz disiplinler arası olduğumuzu söylemek gerekir. Film yazarlığından, yönetmenlikten, müzikten ve tiyatrodan geliyoruz. Oyun makinelerini ve üç boyutlu modellemeleri kullanıyoruz. Dolayısıyla bu farklı yetenekler üst üste gelince bize oyun, müzik, tiyatro ve sinemanın kesiştiği bir yerde duran bu tür bir şeyi yaratma olanağı sağladı. Bu tıpkı üçüncü kültürdeki gibi kendine has bir perspektif. Tiyatroculara, sinemacılara ve sanatçılara eğitim ve danışmanlık verirken onların bir perspektif taşıdıklarını ve bu perspektifin dışına çıkmanın ve başka bir açıdan bakmanın onlar için çok zor olduğunu görüyoruz. Çünkü oyun sinemadan değil tiyatrodan da uzak. Oyun tamamen başka bir şey. Hikayeleri başka bir araçla nasıl anlatacağınızı keşfetmeniz gerekiyor. Asıl yapmaya çalıştığımız şey bu yeni alanı tamamen keşfetmeniz. Filmde kameraya bakarsınız. Video oyunu makinesinde sanal bir kameranız vardır. Onu film kamerası gibi görüntüyü iki boyutlu taşıyan ve herkesin aynı şekilde göreceği bir kamera gibi düşünürseniz yanılırsınız. Bir oyun dünyasında birinci kişi kamerasında olabilirsiniz, bir yere varır ya da orada kendinizi bulursunuz. Hikâyeye tasarımcısı, sinemacı ya da yönetmensiniz çekimi çerçeveye koyamazsınız. Karakterin benim baktığım yere bakmaz, bir şeyler gözden kaçır. Her şey farklı şekilde tasarlanmıştır. Lineer hikayelerin nasıl işlediğini, uzamsal hikayelerin nasıl işlediğini, sesin nasıl işlediğini bilmeniz gereken disiplinler arası bir yaklaşım. Bütün bunları bir araya getirip yeni bir şey ortaya koyan, halen deneme aşamasındaki deneysel bir iş.

SW – Örneğin film yazarlığında sinematografinin nasıl işlediğini tam olarak bilmeniz gerekmez. Aslında özellikle sinematografik içerik yazmanız özellikle gerekli değildir. Hele amatörseniz asla “yakın çekim” ya da “kestik” gibi ifadeler kullanmazsınız. Belki bazen buna yakın şeyler söylersiniz ama genelde sinematografi bilmeden bir hikâyeyi görsel olarak anlatım yönünde cesaret duyabilirsiniz. Sinematografi bilmeseniz de olur. Sinematografi okula gidip ayrıca okumanız gereken karmaşık bir alandır. Video oyunlarına gelince eğer oyun makinesinin nasıl çalıştığını bilmezseniz bu dünyada hikayeler yaratmakta gerçekten zorlanırsınız. Genelde bir video oyununa metinle başlamazsınız. Bu çılgınca olur. İnteraktif ve zaman ilerledikçe bir video oyununda sahip olduğunuz işlevlerin arkasında yatan işlem gücü giderek artmaktadır. 2010’larda yükselen oyunlarda, oyuna başlarken oyuncu karakterinin tasarımına karar veriyordu. Karakterinin akışına, davranışına karar veriyordu. Sadece nasıl görüldüğüne değil, oldukça derin ve içsel bir düzeyde kim olduğuna. Bu şekilde hikâye yazamazsınız, çünkü karakterin kim olduğunu bilmiyorsunuz. Oyuncu karakterin kim olduğuna karar veriyor. 30 saat oynadıktan sonra tasarladıkları karakteri değiştiriyorlar. Bu doğal olarak bir çöküş. İnteraktif ortamda çalışmak için gereken becerilerin eklettik bir doğası var. Çünkü pek çok şeyden aynı anda anlamamız gerek. Bunun sonucunda birbirimizin rollerini birçok yönden kopyalamamız gerekir. Getirdiğimiz ekip üyelerinin video oyunlarını anlaması gerekir. Geniş ve eklettik bir anlayışa sahip olmaları gerekir. Saf anlamıyla tiyatrodan ve saf anlamıyla sinemadan oldukça farklıdır.

SE – Peki işinizde gerçeklik ve kurguyu nasıl konumlandırıyorsunuz?

MA – Sanırım kullandığımız araçların doğası gereği gerçekliğin ne olduğu konusundaki anlayışımız başka bir yere kaymış durumda. Gerçeklik kavramının kendisiyle ilgili çok oyuncu bir duruşumuz var. İşlerimizin çoğu gerçekliği ve sanal alanı bir araya getirmeye yönelik. Bunu yaparken de gerçekliğin ne olduğunu sorgulamaya çalışıyoruz. Çok boyutlu dünya sorusu, sanal benlik ve gerçek benlik sorusu... Gerçekliği gerçek yapan nedir? Tanrının öyküsü, insanlığın öyküsü, teknolojinin öyküsü...

SW – Tıpkı *Black Rabbit*’te olduğu gibi, gerçek hikayeler gerçek hikayelerdir. Oyunda duyduğunuz hikâye benim neden bugün bir terapi seansında üçüncü kültür çocukları hakkında bir kitap okuma önerisi aldığımı anlamınıza yardımcı olur. Dünyada bugünkü davranış biçimimi açıklar. Bunlar anahtar hikayelerdir. Myra’nın hikayesi de öyle. Öte yandan çocukken bir araya gelmedik ama ikimiz de kendimizi içinde bulduğumuz üçüncü kültür alanında bulduk. Bu da bir katman yaratıyor, gerçeklikle kurguyu bir araya getiren metaforik bir katman.

SE – Evet. *Black Rabbit*’te benim gördüğüm de buydu. Peki gerçek hayattan materyal toplarken bu materyali neye göre seçiyorsunuz?

SW – Benim tepelerde uyuyup sonra yürüyüşe çıktığımı anlattığım hikâye yirmili yaşlarımda yazdığım bir hikâye, şarkısını da yaptım. Bunu insanlara anlattım. Bunun kritik bir anı olduğunun uzun zamandır bilincindeydim. Yaşarken, çocukken deneyimlediğim, normal gibi görünen pek çok şeyden biriydi. Büyüdükçe ve başkalarıyla tanıştıkça kendi çocukluğumdaki bazı şeyler diğerlerininkinden farklı gelmeye başladı. Hikâye aklımdan çıkmıyordu. Anı oradaydı. Böylece hikâyeyi sorgulamaya başladık. Kritik bir andı. Bu üzerinde düşünülen değil, daha çok hissedilen bir şey.

MA – Ben biraz da senin hikayene tepki olarak bir hikâye seçtim sanırım. Hikayedeki dinamiğe bir yanıt olarak. Biraz karşıtlık içeren. Kocaman bir açık dünyada, araştırılmayı bekleyen, bir sıkışmışlıktı. Dünyadan dışarıda bırakılmış olma hissi içeren bir sıkışmışlık fikri. Bir odada kapalı kalmak ve yalnız olmak, senin geniş ve büyük bir alanda yalnız olman ile ilginç bir karşıtlık içeriyordu. Küçük bir alanda bile gizli noktalar vardır ve olduğunuz yerin dışına çıkabilirsiniz. Sizin üstünüze atlayacak şeyler de vardır. Yatağınızın altında veya dolabınızın içindeki şeyler. Çünkü korkmuşsunuzdur. Korku içindesinizdir. Oldukça güvensiz hissedebilirsiniz.

SW – İlginç bir nokta da şu ki, benden 12 yaş daha gençsin. Ben büyürken genelde, gençlerin özgürce koşabileceği geniş boş alanlar vardı ve buna izinliydim. X kuşağı diye bilinen kuşak, böyle büyük bir özgürlüğe sahipti. Ben ve arkadaşlarım tepelerdeki arazilerde buluşup yanımızda silah ve bıçaklarımızla birlikte geceyi geçirirdik.

MA – Bu bir o kadar da kültürel bir şey. Çocukluktan genç kadın olmaya geçmekte olan kırılğan biri olarak ailem beni korumaya çalışıyordu. Ne yaptığım konusunda dikkatli olmayı bana aşlamaya çalışıyordu. Erkek kardeşime daha farklı davrandılar. Onun sözünü ettiğin gibi özgürce hareket etmeye daha çok izni vardı.

SW – Bu konuda şunu da eklemek gerekir. Terapistim bana sözünü ettiğim kitabı okumamı söyledi ve üçüncü kültür hakkında konuştuk. Terapistim bana üçüncü kültür çocuklarının birbirini nasıl bulduğundan bahsetti. Tüm arkadaşlarım uzun yıllar boyunca birinci kuşak göçmenlerin çocuklarından oluşuyordu. Üniversitede ise kendimi odadaki beyaz çocuk olarak buldum. *Black Rabbit*'te olduğu gibi iki farklı mekânda başlayan iki karakter aynı yere ulaşıyor. Son gösterimizde daha önce gitmediğimiz bir yerde oynadık. İki tür izleyici vardı. Bir grup bizi tanıyan izleyici, diğer grup ise bizi ilk defa görenler. Daha sonra fuayede fark ettim ki bizi tanıyanlar gerçekten karışık bir kalabalıktı. Çeşitli etnik kökenlerden oluşuyordu. Bizi tanımayanlar daha gençti. Örneğin bir masada altı siyah, diğer masada beş beyaz gibiydiler. Buradan bir sonuca varmayacağım ama bizi takip edenlerde bir tür üçüncü kültür ortaklığı gözlemlediğimi söyleyebilirim.

MA – Bu Britanya kültürüne dair ilginç bir nokta. Amerika'da randevu kültürü, arkadaşlık kültürü daha farklıdır. Daha az karışık ama net bir fark var. İşçi sınıfı komüniteleri daha birbirine yakındır. Benim büyüdüğüm yer tamamen işçi sınıfının hâkim olduğu ve dünyanın her yerinden insanlarla dolu bir yerdi ama ailem çok karışık, İspanyol, İrlandalı, İngiliz... Üçüncü kültürün birleştirdiği bir şey gibiydi. Hepsi dışarıdan insanlar ve iş için gelmişler. Birleştiren nokta bu. Sabitlenmiş bir çerçeveye yok gibiydi.

SE – Eserlerinizi sahneye koyarken gerçek kişileri mi yoksa oyuncularını mı kullanırsınız? *Black Rabbit*'te gördüğüm kadıyla oyuncuları gerçek kişi olarak kullanıyorsunuz. Kendi adlarınız ve oyuncu kimliğinizle sahnedesiniz. Bu konuda neler söyleyebilirsiniz?

SW – Sanatı izleyici olmadan yaratamayız. Son iki işimizde metaverse alan yaratık. İzleyici katılımcılar metaverse alana geldiler ve oyuncularla tanışıp sohbet ettiler. Bu sohbetler kayda alındı ve biz bu kayıtlardan eser ürettik. İzleyiciyi genel olarak merkeze alıyoruz ve video oyunlarını kullanıyoruz. Bunu yapmanın farklı yollarını araştırıyoruz. Üst düzeyde sanat eseri üretmeye çalışıyoruz. Ancak izleyici her zaman merkezi bir yer tutuyor. İki eserden birinin adı *Thousand Conversations About Death* (Ölüm Hakkında Bin Sohbet), diğeri ise *Carnaval* (Karnaval) adını taşıyordu. İkisinin de merkezinde izleyicinin sesi vardı. Bunları teknoloji sayesinde canlı icra ediyoruz ama hikâyeyi izleyicinin kendisi oluşturuyor.

SE – Sizin özelinizde ayrıca ilginç bir durum var. Çalışmalarınız aynı anda başka bir yere, zamana ve kişiye atıfta bulunurken şimdi, burada sizin tarafınızdan kendi karakterinizle icra ediliyor. İzleyiciyle ilişkinizi nasıl tanımlıyorsunuz? İşleriniz genelde izleyici katılımına açık mı? Onları nasıl konumlandırıyorsunuz?

MA – İzleyici katılımına en üst düzeyde yer vermeye çalışıyoruz. En önemlisi izleyiciye anlamlı roller vermek, eserde temel bir rol üstlenmeleri, yaptıkları seçimlerin hikâyeyi gerçekten etkilemesi, gösteriye bir etkide bulunmaları en önemli amacımızı oluşturuyor. 2018'den bu yana bunu başarma yönünde önemli adımlar attık. *Black Rabbit* izleyiciye Twitch aracılığıyla oyunla etkileşimde bulunma imkânı veriyor. Aynı anda farklı yerlerden katılım sağlanabiliyor. Gerçekten anlamlı bir interaksyon kurulumu nasıl mümkün olabilir? En üst seviyesi nedir? Bu bizim temel motivasyonumuzu oluşturuyor.

SW – Royal Shakespeare Company gibi organizasyonlara danışmanlıkta bulunduğumuzda, onları sahnede elinde bir demet çiçekle duran yönetmen fikrinden uzaklaştırmaya çalışıyoruz. Sahnede kendini elinde bir demet çiçekle bulan tarafın izleyici olmasını nasıl sağlayabiliriz? Deneyimin sonunda kutlanan tarafın izleyici olmasına çalışıyoruz. Bu video oyunlarının zaten yapmakta olduğu bir şey. 2016'dan bu yana video oyunları bunu hikâye temelli içerikle gerçekten çok iyi başarıyor. Biz bunun ileride nereye doğru gittiğini düşünüyoruz. Bir sonraki aşama nedir? Daha demokratik bir kültüre nasıl ulaşabiliriz? Elit bir grubun içerik üretip alt seviyedeki bir grubun bunun tüketicisi olduğu bir kültürü nasıl aşabiliriz?

SE – İzleyicinin kendini sahnede elinde bir demet çiçekle bulması gerçekten de ilginç olurdu. *Black Rabbit* işinize dönecek olursak, orada izleyicinin sahneye kâğıttan uçak attığını gördüm. Bu nasıl oldu?

MA – Bu çok ilginçti. Çünkü biz o işi terk edilmiş bir yerde oynadık. Eski bir depoda. Yaş konusunda çok çeşitlilik içeren bir izleyici grubuydu. Gençlerin çoğu Twitch aracılığıyla etkileşime girdi. Onların varlığı Twitch üzerinden işliyordu. Daha ileri yaştakiler tamamen bize odaklanmıştı ve telefonlarına bakmadılar. Daha ortadaki yaş grubu tam arada bir yerdedi. Yarı yarıya Twitch'te ve bizimle aynı mekandaydılar. İçgüdüleri eyleme yönelikti. Katılmak istiyorlardı. Bir grup genç oğlanı Twitch'te gördük. Alana katılmak ve bir şeyler yapmak istiyorlardı. Biri kâğıttan bir uçak yaptı ve sahneye atmak istiyordu. Yanında ise annesi yapmamasını söylüyordu. Ancak cesaretini topladı ve bunu yaptı. Bu harikaydı. Bir tiyatro mekânında sahneye kâğıttan bir uçak fırlatabileceğini hissetti. Çünkü biz zaten onunla Twitch üzerinde etkileşim içindeydik. Bu ona bunu yapabilecek alanı tanıdı. Bu işin bir boyutu. Diğer boyutu ise yaratıcı süreçte izleyicinin katılımı ve tepkisi ile iş birliğine dayalı bir yerde duruyor olmamız. Bir müdahale olduğu zaman o ana izin vermek. Yaratıcı sürecin akışkan ve duyarlı olması.

SW – Eğer bir video oyunu yapmak için 100 Milyon pound bütçemiz olsa yüzlerce kez her şeyi kullanıcıya yönelik olarak yeniden düzenlerdik. Çünkü her zaman konseptiniz ve kullanıcının buna vereceği tepkilere yönelik bir ön kabulünüz vardır. Ancak genelde öyle tepki vermezler. Bizim bunu test etmek için bir bütçemiz yok ve süreç içindeki geri bildirimlere dayanarak her seferinde kendimizi güncelliyoruz. Her gösteride izleyicinin katılımını gözlemliyor ve ne nasıl işlediyse buradan yaptığımız çıkarımlarla bir sonraki izleyiciye doğru ilerliyoruz. Gördüğün erken aşamadaki bir gösteriydi.

SE – Terkedilmiş bir depoda oynadığınızı söylediniz. Gösteri mekanını nasıl seçiyorsunuz? Gösteri mekânı sizin için yaratıcı sürece dahil olan bir seçim mi? Mekân ile olan ilişkinizi nasıl tanımlarsınız?

MA – Benim için gerçekten önemli. İlk immersive çalışmalarım izleyicileri bir mekâna davet etmeye yönelikti. Geleneksel mekânlarda yaptığım çalışmalarda da hep farklı alt kümelerden insanları oraya taşıdım. O insanlar için sanatın farklı bir anlamı var ve bu mekânlarda o insanları dışlıyor. Bu yüzden alternatif mekânlara aradım. İzleyicileri rahat ettirebilmek için. Gelmeye alışık oldukları mekânlarda yeni bir şey deneyimleyebilmeleri için. Eski bir kilisede de oynadık. Örneğin *Thousand Conversations About Death* işimizde, kilisede mumları yaktık, geniş ekranlar yerleştirdik. Kilisenin kilise oluşuyla oynadık. Önceden bilinen tanınan bu mekânın tanıdıklığı ile iletişime geçtik. Bu bir atmosfer yarattı. Huzurun kendisiydi yarattığımız bir bakıma. Kesinlikle mekân bu işin önemli bir parçası ve alt metni çok besliyor. Eserde bir atmosfer yaratıyor ve kimin nereye geldiğini sorguluyor.

SW – Birleşik Krallık çok fazla sınıf ayrımı içeren bir toplum. Birleşik Krallık'taki sanat çok büyük oranda üst-orta ve üst sınıflar için tasarlanıp üretilir. İşçi sınıfından ve düşük gelirli insanlar bu tür sanatın üretilip sunulduğu mekânlarda kendilerini rahat hissetmez. Bu Britanya kültürü ile yakından ilişkili bir durum. Myra'nın söylediği gibi biz işçi sınıfı kökenliyiz. Geçen yılki bir rapor işçi sınıfından sanatçıların %20'lerden %7'lere düştüğünü söylüyordu. Biz bu oranı yükseltmeye çalışıyoruz. Kültür mekânı olmayan yerlerde insanların daha rahat hissetmesini sağlayabiliyoruz.

SE – Ekonomik ve dramaturjik anlamda farklı boyutları olan bir durum. Hem farklı sosyal gruplar tarafından erişilebilir olmasını amaçlıyorsunuz, hem de dramaturjik olarak anlamlı olmasını ve bir alt metin yaratmasını sağlamak istiyorsunuz. Mekâna oldukça duyarlısınız. Teknoloji ile olan ilişkinizi nasıl tanımlarsınız? Dijital medya ve yapay zekâ gibi araçlar sizin için ne anlama geliyor?

SW – Yapay zekâ bizim için ışık ve mikrofon gibi sahnedeki herhangi bir araç. Ya da sinemadaki kamerada farklı lensler neyse o. Her teknoloji size hikâyeyi anlatmak için farklı bir araç sağlar. Biz yapay zekaya yeni ama aslında çok da yeni olmayan interaktivite boyutunu katıyoruz. Oynadığınız *Super Mario* oyununu düşünün. Bir de şimdi bir oyun oynadığınızı, bir karakter ile tanıştığınızı ve onunla zekice bir konuşma yaptığınızı düşünün. Bu oyunun doğasını dramatik bir şekilde değiştirir. Biz teknoloji aracılığıyla bunu araştırıyoruz.

SE – Siz bu ortamda yaratıyorsunuz. Bu sizin için yaratıcı alanın kendisini oluşturuyor. Buna özel bir rol vermiyor aksine bunun içine yerleşiyor ve orada çalışıyorsunuz. Peki işinizin mimesis ile olan ilişkisini nasıl tanımlarsınız? Post-mimesis ve yeni mimesis kavramlarından ne anlıyorsunuz?

SW – Kullandığın kelimeyi tekrarlar mısın?

MA – Sorunu biraz açıklayabilir misin?

SE – Tabii. Antik Yunan’dan bugüne biz sanatı ve sanatçıyı mimesis ile açıkladık. Sanat hayatı taklit etti ya da biz öyle tanımladık. Yirmi birinci yüzyılda, hatta tarihsel avangarttan beri bu sürekli değişime uğradı. Şu anda hayatı yansıtmakta mıyız yoksa sahnede yeni bir gerçeklik mi yaratıyoruz? Sahneye bir başka karakteri temsil ederek çıkmayabiliyoruz. Sahneye gerçek insanları taşıyabiliyoruz. Örneğin bir temizlik işçisini sahnede görebiliyoruz. Sizin işinizde sizi sahnede Myra ve Simon olarak görüyoruz. Kendi deneyiminizi sahneye koyuyorsunuz. Bu hala hayatı yansıtıyor mu? Hayatı yansıtmanın yeni bir yolu mu? Yoksa temsil fikri bizim geride bıraktığımız bir şey mi? Artık temsiliyet kullanımdan kalktı mı? Hayatın kendisini sahneye mi koyuyoruz? Bunlar mimesis etrafındaki tartışmalardan bazıları. Bazen yeni mimesis ve post-mimesis gibi kavramlar kullanılıyor. Kendinizi bu bağlamda nasıl konumlandırırsınız?

SW – İşimize eğer geniş anlamda bakarsak, çok fazla harmanlama görürüz. Gerçeklik izlenimlerinin harmanlamalarını bir kurgunun içine yerleştiririz. *Black Rabbit* bu anlamda sıra dışı. Çünkü kendimizi ve hikayelerimizi merkeze koyduk.

SE – Onu bu yüzden seçtim.

MA – Ayrıca çevrimiçine taşıma fikri ve Twitch yayıncısını kendimiz olarak oynamamız önemli. Çevrimiçinde kendinin aynı versiyonu değilsin. Twitch bir şekilde üçüncü kültür çocukları ile çakışıyor. Twitch üzerinde kendi davranışını maskeliyorsun ve o sana bir davranış biçimi getiriyor. Bu da bunun parçası. Üçüncü kültür çocukları başka bir kültürden gelen ailelerde ve başka bir kültür taşıyan bir coğrafyadalar. Örneğin daha üst sınıftan insanlarla buluştuğumda aksanımı değiştirdim. Farklı davranırdım. Şu anda herkes farklı platformlar arasında uzantıları olan dijital bir kimliğe sahip. Ancak bu gerçek dünyada da çok uzun zamandır vardı. Bence bu bir tür remiks. *Black Rabbit* oynarken, kendi kişisel hikayelerimizi anlatıyoruz ama bir Twitch personası altında. Bu bize oyuncu olarak bunun içine daha derinden girebilmemizi sağlıyor. Çünkü bizi maskeliyor. Böylece kameraların karşısında çok kırılgan olmuyoruz. Gerçek bir hikâye anlatıyoruz ve dramatik olarak çok güçlü.

SW – Postmodern teorideki simülakra kavramı bu fikrin postmodern perspektifteki karşılığı gibi. Bir gerçeklik yok ve bir şeyin pek çok simülakrumu ya da yansıması var. Hikâyeyi kimin anlattığına bağlı olarak hikâye o kişinin yararına değişir. Gerçeklik kayar. Hikâyeler bu güce sahiptir. Ancak burada bir güçler dengesizliği var. Kullandığımız araçlar ve anlattığımız hikâyeler hakkında düşünüyoruz ki bu dengesizliği güce dönüştürebilelim. İnsanlara güçlendiklerini hissettirebilelim. Tabii ki bir simülakrum yaratıyoruz ve insanları oraya taşıyoruz ki dünyada daha fazlasını yapabildiklerini hissetsinler. Haberlere baktığınızda gerçeklik bir bakış açısından yansıtılmaktadır. Tarihe baktığınızda da öyle. Hikâyeyi başka biri anlatsa tamamen farklı olurdu. Biz belki de bunu yaptığımızın biraz daha farkındayız.

SE – Sanırım bu bizi post-mimesis alanına taşıyor. Her ne kadar net bir tanımı olmasa da gerçekliğin sahnedeki yansıması için yeni yollar ve gerçekliğin subjektif yansıtılması gibi unsurları içeriyor. Sahnede yeni bir gerçeklik yaratmak da sahneye suret ya da temsiliyet yerine asıl olanı çıkarmak da bunun içinde. Peki üretimlerinizi finansal olarak nasıl sürdürüyorsunuz ve bu içeriklerinizi nasıl etkiliyor?

SW – Bunun iki yanıtı var. Biri pandemi öncesi, diğeri pandemi sonrası. Pandemi öncesi sürekli turnede ydık. Sadece gösteri için değil, on yıl öncesinden başlayan Immersive Story Lab adlı bir komisyonumuz vardı. Kültür kurumlarında verdiğimiz bir kurs diyebilirim. Opera, drama, film gibi alanlarda oynanabilir kültür ve hikâyenin geleceği konularında çalıştığımız bir program. Bir yere gider, bir gösteri yapar ve Immersive Story Lab yapardık. Bunu yaptıkça gösteri evrilirdi. Birleşik Krallıkta Arts Council vardır. Arts Council’e başvurur ve organizasyondan eser üretmek için komisyon alırdık. İlk pandemide uluslararası turne sıfıra indi. Şimdi eser üretiyoruz, günümüz teknolojisinin beş yıl ilerisindeki eserler. Bulgularımızı, Sürükleyici Hikâye Laboratuvarı kapsamında paylaşıyoruz. Bunları konuk sanatçı programlarında sunuyoruz. Kültür organizasyonlarıyla ve akademik kurumlarla iş birlikleri yapıyoruz. Daha az gösteriyle ve daha çok araştırma ile ilerliyor bugünlerde. Çeşitli ortak başvurular hazırlıyoruz.

SE – Peki bu başvurular içeriğinizi etkiliyor mu? Sizce kendinizi başvurulara göre güncelliyor musunuz? Yaratıcı çerçevenizi başvurulara göre belirliyor musunuz?

MA – Bence kriterlere göre şekillenmemek mümkün değil. Her yerde çeşitli kriterler ve kategorizasyonlar var. Teknoloji de bu fonlarda ilginç bir yer tutuyor. Eskiden çok küçük bir alanda yer alan video oyunları ve interaktivite şimdilerde tanınan bir alana dönüştü. Ancak biz özde kendi itkilerimize sadıkız. Her ne kadar çerçevelere uygunluk göstersek de temelde yaptığımız ve yapmaya çalıştığımız şeyi yapmaya devam ediyoruz. Kendimizi başvuru kriterlerine uygun ifade etsek de inanmadığımız bir şeyi yapmıyoruz.

SW – Burada şöyle bir gerçek fayda var, ödenek alıyoruz. Örneğin bu yıl Stoughton'da bir ödenek aldık. Bu gerçekten harika çünkü başka şekilde yapmamızın mümkün olmadığı bir araştırmayı yapmamızı sağlıyor. Ancak Arts Council orada duruyor. Biliyoruz ki oraya geri dönebiliriz. Gezip gördükçe esinleniyoruz ve fikirlerimizi not alıyoruz. Çıkarımlarda bulunuyoruz ve başvuru konuları belirliyoruz. Başvuru yapıyoruz ve genellikle başarılı oluyoruz. Çok şanslıyız. Yüksek bir başarı oranımız var. Bu da yeni alanları araştırabileceğimiz anlamına geliyor. Bu bir yolculuk ve Arts Council bizim için bir güç kaynağı.

SE – Sanırım bu çalışma biçimi sanatçılar arasında bir iş birliği ve değiş tokuş kültürünü de yaygınlaştırıyor. Öte yandan başvuru kriterlerine uyum sağlarken yaratıcı önceliklerinden taviz vermemek de bir esneklik ve güç göstergesi. Zaman ayırdığınız için çok teşekkür ediyorum. Eklemek istediğiniz bir şey var mı?

SW – Bence yeterli. Teşekkür ederim.

MA – Bence de öyle. Çok teşekkürler.

ArtDE*

artde@deu.edu.tr