

Tykhē

Sanat ve Tasarım Dergisi

CİLT 09 > SAYI 17 > ARALIK 2024

E-ISSN: 2667-6818

Tykhē Sanat ve Tasarım Dergisi / Ulusal, Hakemli e-dergi
Aralık 2024 / Cilt 09/ Sayı 17
E-ISSN: 2667-6818

Dergi Kuruluş Tarihi

2016

İmtiyaz Sahibi

Prof. Dr. Kazım Özkan ERTÜRK

Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi adına

Editör

Doç. Dr. Ayşe Nahide YILMAZ/ Düzce Üniversitesi

Yardımcı Editör

Öğr. Gör. Nilgün YÜKSEL / Düzce Üniversitesi

Arş. Gör. Rana ANTEPLİ / Düzce Üniversitesi

Yazım ve Dil Editörü

Doç. Dr. Ayşe Nahide YILMAZ/ Düzce Üniversitesi

Dr. Öğretim Üyesi Hatice ŞAŞMAZ / Düzce Üniversitesi

Alan Editörleri

Görsel İletişim Tasarımı: Prof. Dr. Açıyla B. GÖNÜLLÜ / Düzce Üniversitesi

Mimarlık: Dr. Öğr. Üyesi Duygu GÖKÇE / Düzce Üniversitesi

Müzik: Dr. Öğr. Üyesi Eda NAZLIMOĞLU / Düzce Üniversitesi

Plastik Sanatlar: Dr. Zehra Seda BOZTUNALI / Düzce Üniversitesi

Sahne Sanatları: Dr. Öğr. Üyesi Hatice ŞAŞMAZ / Düzce Üniversitesi

Sinema: Doç. Dr. Evren GÜNEVİ USLU / Düzce Üniversitesi

Adres ve İletişim

Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Üskübü Kampüsü

Çiftapınarlar mah. Türbe sk. No: 7/1 Konuralp/DÜZCE

Tel: +90 380 542 12 64, Fax: +90 380 542 12 97

<http://tykhedergi.duzce.edu.tr/>

tykhedergi@duzce.edu.tr

Yayın Kurulu

Prof. Dr. Aelya B. GÖNÜLLÜ / Düzce Üniversitesi
Prof. Dr. Burhan YILMAZ / Düzce Üniversitesi
Prof. Dr. Ercan ÖZGAN / Düzce Üniversitesi
Prof. Dr. Haluk YÜCEL/ Düzce Üniversitesi
Prof. Dr. Kazım Özkan ERTÜRK/ Düzce Üniversitesi
Doç. Dr. Burcu GÜNAY / Düzce Üniversitesi
Doç. Dr. Tunç YILDIRIM / Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fehime Elem YILDIRIM / Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hatice ŞAŞMAZ / Düzce Üniversitesi

Danışma Kurulu

Prof. Dr. Ahmet Cemal APAY / Düzce Üniversitesi
Prof. Dr. Alev ERASLAN / İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Arif Can GÜNGÖR / İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Banu BULDUK TÜRKMEN / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Barış Özkal ÖZTÜRK / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Cebrail ÖTGÜN / Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Ercan ÖZGAN / Düzce Üniversitesi
Prof. Dr. Fatma GÜRSES / Düzce Üniversitesi
Prof. Dr. Ferhat ÖZGÜR / Düzce Üniversitesi
Prof. Dr. Funda MASDAR KARA / Bitlis Eren Üniversitesi
Prof. Dr. Hayri ESMER / Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Marcus GRAF / Yeditepe Üniversitesi
Prof. Dr. Mehmet Yılmaz / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Melih APA / Mersin Üniversitesi
Prof. Dr. Meliha Nurdan TAŞKIRAN / Medipol Üniversitesi
Prof. Dr. Nermin SAYBAŞILI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Osman ARAYICI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Selma KÖKSAL / Düzce Üniversitesi
Prof. Dr. Serdar YILMAZ / Balıkesir Üniversitesi
Prof. Dr. Semire Ruken ÖZTÜRK / Ankara Üniversitesi
Prof. Dr. Tansel Türkdöğän/ Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Z. İnci KARABACAK / TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi
Prof. Dr. Zuhul KAYNAKÇI ELİNÇ / Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Bahadır ÇOKAMAY / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Doç. Dr. Ebru Nalan SÜLÜN / Marmara Üniversitesi

Doç. Dr. Kurtuluş Özgen/ Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Dr. Elif SÖNMEZ / Altınbaş Üniversitesi
Doç. Dr. Saadet AYTIS / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Seniha ÜNAY SELÇUK / Düzce Üniversitesi
Doç. Dr. Suat APAK / İstanbul Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Ümit ARPACIOĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Yusuf CİVELEK / Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Aydanur YENEL / Hasan Kalyoncu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Lale Han ÖCAL / Yeditepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Süleyman İNCEEFE / Düzce Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şebnem SÖZER ÖZDEMİR / Düzce Üniversitesi

Prof. Dr. Georgi Minchev GEORGIEV / University of Veliko Tarnovo, Bulgaristan
Prof. Dr. Dean SNYDER / Rhode Island School of Design, A.B.D.
Dr. Amer AL-SUDANI / Middle Technical University Baghdad, Irak
Dr. Andrei BUDESCU / Cluj-Napoca Art and Design University, Romanya
Dr. Mai KHALFAN / University of Bahrain, Bahreyn

Dergi İletişim

Doç. Dr. Ayşe Nahide YILMAZ/ Düzce Üniversitesi: nahideyilmaz@duzce.edu.tr
Öğr. Gör. Nilgün YÜKSEL/ Düzce Üniversitesi: nilgunyuksele@duzce.edu.tr
Arş. Gör. Rana ANTEPLİ/ Düzce Üniversitesi: ranaantepli@duzce.edu.tr

Dergi Kapak ve Görsel Tasarım

Prof. Dr. Açelya Betül GÖNÜLLÜ

Sayfa Düzenleme

Doç. Dr. Ayşe Nahide YILMAZ
Arş. Gör. Korhan TOPÇU

Web Tasarım

DÜ Bilgi İşlem Dairesi- Öğr. Gör. Çağatay AY

Web Güncelleme

Prof. Dr. Açelya Betül GÖNÜLLÜ
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖRS

Tarandığı Dizinler

TR-Dizin

TYKHE SANAT VE TASARIM DERGİSİ ARALIK 2024 SAYISI HAKEM LİSTESİ

- Prof. Dr. Arif Can Güngör (İstanbul Aydın Üniversitesi)
Prof. Dr. Demet Kurtoğlu Taşdelen (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Dr. Dilek Akbulut (Gazi Üniversitesi)
Prof. Dr. Dilek Zerenler (Selçuk Üniversitesi)
Prof. Dr. Erol İpekli (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Dr. Fatih Özdemir (Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Fatih Us (Ondokuz Mayıs Üniversitesi)
Prof. Dr. Ferhat Özgür (Düzce Üniversitesi)
Prof. Dr. İsmail Arda Odabaşı (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Prof. Dr. Mustafa Cihan Camcı (Akdeniz Üniversitesi)
Prof. Dr. Nazan Kırıcı (Gazi Üniversitesi)
Prof. Dr. Solmaz Bunulday (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
Prof. Dr. Zekiye Antakyalıoğlu (İstanbul Aydın Üniversitesi)
Doç. Dr. Bayram Bozhüyük (Gaziantep Üniversitesi)
Doç. Dr. Burak Delier (Sakarya Üniversitesi)
Doç. Dr. Burcu Erden (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Doç. Dr. Çağdaş Ülgen (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Deniz Cemal Koşar (Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi)
Doç. Dr. Ferhat Zengin (İstanbul Gelişim Üniversitesi)
Doç. Dr. Gülcan Minsolmaz Yeler (Kırklareli Üniversitesi)
Doç. Dr. İbrahim Halil Özkirişçi (Gaziantep Üniversitesi)
Doç. Dr. İlkay Canan Okkalı (Trabzon Üniversitesi)
Doç. Dr. İlknur Gürses Köse (Ege Üniversitesi)
Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman (Yıldız Teknik Üniversitesi)
Doç. Dr. Melek Akyürek (Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi)
Doç. Dr. Muteber Burunsuz (Hitit Üniversitesi)
Doç. Dr. Onur Akyol (İstanbul Üniversitesi)
Doç. Dr. Selçuk Ulutaş (Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi)
Doç. Dr. Sibel Demirarslan (Kocaeli Üniversitesi)
Doç. Dr. Sinem Evren Yüksel (Selçuk Üniversitesi)
Doç. Dr. Tanzer Arıç (Hacettepe Üniversitesi)
Doç. Dr. Tunç Boran (Çankırı Karatekin Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Abdullah Mert (Kütahya Dumlupınar Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Uslu (Düzce Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Derya Aydoğan (Yıldız Teknik Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Durdu Meltem Durna Zerek (Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ekrem Bahadır Çalışkan (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Esra Özkan Koç (Karadeniz Teknik Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Hatice Çöklü Aşkın (Ordu Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ceyhan (Düzce Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Sedef Bingöl Çetinkaya (Okan Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Zeki Coşkun (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Öğr. Gör. Işıl Baysan Serim (Bahçeşehir Üniversitesi)
Arş. Gör. Dr. Hatice Özdoğan Türkyılmaz (Ondokuz Mayıs Üniversitesi)
Arş. Gör. Dr. Zeynep Fatma Niğdeli (Selçuk Üniversitesi)

Editörden...

Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi *Tykhe*, sanat alanında farklı disiplinlerin güncel araştırmalarına yer veren son sayısıyla 8. yılını geride bırakmış oldu. Her geçen gün yazarlarımızdan gelen ilginin çoğaldığını gözlemliyor, akademik çalışmalarda sayının artmasını heyecan ve mutlulukla takip ediyoruz. Ancak, bu durum, büyük bir özveriyle yürütmeye çalıştığımız değerlendirme süreçlerinin uzamasına da sebep olmakta. İmkanlarımız elverdiği ölçüde nitelikli her türlü sanat çalışmasını bu sürece dahil etmek istesek de, yoğun ilgi yüzünden konu kısıtlaması zorunluluğu ortaya çıktığını üzülerek bildiririz. Bundan sonraki sayılarımızda teknik, malzeme, eğitim odaklı makaleleri ya da fakültemizde bölümü olmayan moda tasarımı/seramik gibi alanlardaki çalışmalarını değerlendirme sürecine dahil edemeyeceğiz. Çeşitliliğimizi koruyabilmek adına her alandan çalışmaya belli sayıda kota vermek de yine yoğun ilgi karşısında almamız gereken kararlardan biri oldu. Anlayışınıza sığmıyoruz.

Bu sayımızdaki çalışmalar incelendiğinde yazarlarımızın disiplinlerarası araştırmalara daha çok yöneldiği, farklı alanların birbiri içinde erimeye başladığı dikkati çekecektir. Sınırların kaldırılması, günümüzün en şiddetli açılımlarından biri olmakla birlikte, yeni sorunları ve çözümleri de beraberinde getirmektedir. Akademik çalışmalar bu birleşmelere dair bir örneklem oluşturmakta. Toplamda on dört makalenin yer aldığı 2024 Aralık sayısının çıkmasında emekleri olan yazarlarımız, hakemlerimiz ve editöryel ekibimize teşekkürlerimizi sunuyoruz. Keyifli okumalar, sağlık ve mutluluk dileriz.

Doç. Dr. Ayşe Nahide YILMAZ

Aralık, 2024

İÇİNDEKİLER

1

Helikon Derneği ve Türk Sanatında Soyutun Gelişimi

Tilbe Şevval YILDIRIM

222-242

2

Çağdaş Sanat Müzelerinde Güncel Sergilemelere Bir Örnek: Güzellik Sergisi

Eda UZUN

243-262

3

Art Nouveau'nun Psikedelik Afişler Üzerindeki Etkisi ve Güncel Çalışmalara Yansımaları

Sebahat Gökçen DİNÇER

263-290

4

Physical Products and Their Digital Representations: Social Media Interaction via School Bags

Şerife Zeynep ÖZCAN ve Damla TONUĞ

291-303

5

Bilgi, İktidar ve Sanat İlişkisi Bağlamında Kurgusal Bir Karakter: Dr. Hannibal Lecter

Evren SELÇUK

304-322

6

1960'lı Yıllarda Türk Sinema Dergilerinin Yayımlanma Motivasyonları Üzerine Bir İnceleme:

Niçin Çıkıyoruz?

Muzaffer Musab YILMAZ

323-340

7

Geleneksel Konut Mimarisi: Düzce Derdin Köyü İncelemesi

Sevda KAYA ve Alper BİDECİ

341-360

8

Çağdaş Türk Sanatında Siyah Kalem Esinleri: Yüksel Arslan, Mehmet Güteryüz, Ergin İnan

Şevket Cem ONAT

361-376

9

**Ütopya Kavramı ve Görsel Sanatlar:
Klasik Dönemden Postmodern Döneme Bir Kesişim Alanı**

Zafer Ali AKŞİT

377-399

10

Ekolojik Krizin Solastaljik Etkileri ve Buzun Sanatta Kullanılması

Serkan NERGİZ ve Evren KAVUKCU

400-421

11

Modern Eğlencenin Öncü Mekânı: Marmara Gazinosu'nun Dünü ve Bugünü

Başak LALE ve Duygu KOCA

422-439

12

**Dijital Sanatta Yenilikçi Yaklaşımlar: Gravity Sketch VR Yazılımında Karakter Tasarımı ve
Light Tracer Yazılımında Render Süreçleri**

Hüseyin BARAN

439-458

13

**Yukarı Bak Animasyon Filmi İzleyici Yorumlarının
Mimarlık Disiplini Kapsamında İncelenmesi**

Sena ŞEN, Hande EYÜBOĞLU, Sevde DİNÇER ve Gürkan TOPALOĞLU

459-482

14

**The Crisis of Theatre Criticism in the Twenty-First Century:
Navigating Through the Argus Gaze**

Pınar İNCEEFE

483-494

Helikon Derneği ve Türk Sanatında Soyutun Gelişimi

Tilbe Şevval Yıldırım¹

Öz

Türkiye Cumhuriyeti, İkinci Dünya Savaşı'na girmemiş olsa da savaş sonrasında tüm dünyayı saran etkilerden kendini kurtaramamıştı. Yeni düzende söz sahibi olabilmek için politik anlamda çok partili sisteme geçmesi gerektiğini fark eden Türkiye, 1946 yılında çok partili özgürlükçü demokratik rejimi uygulamaya koymuş; 1950 yılında gerçekleşen seçimlerde de Demokrat Parti devletin başına gelmişti. Cumhuriyet Halk Partisi'nin temsil ettiği her türlü değer karşısında kendini konumlandıran Demokrat Parti, devlet politikalarında gittiği değişikliklerle devletin sanat ve kültür üzerindeki etkisinin azalmasına, sanatsal davranışların da bireysel özellikler kazanmasına zemin hazırlamıştı. Kültür ve sanat alanında yaşanan bireyselleşmeler, Türk sanatının gelişiminde aktif rol oynayan İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'ne karşı olarak da benimsenmeye başlamış; bu yıllarda Türk resminde yaygınlaşmaya başlayan soyut sanat eğilimi ve soyutlama uygulamaları, hükümetin sanat alanına yönelik tutumuna karşı olarak da benimsenerek ideolojik bir tavır haline almıştı. Devletin ve Akademi'nin desteklerinden uzaklaşan sanatçıların alternatif üretim ve sergileme mekânı arayışına cevap olabilmek amacıyla 1952 yılında Ankara'da Helikon Derneği açılmıştı. Bir grup aydın ismin bir araya gelerek kurdukları bu dernek, sanatın pek çok alanında dönemin yeni anlayışlarını tanımak ve tanıtmak amacıyla yola çıkmış olsa da düzenledikleri atölyeler ve etkinlikler ile daha geniş bir faaliyet alanı bulmuş, gerek Ankara sanat ortamında gerek 1950'lerin sanat ortamında önemli bir konuma ulaşmıştı.

Anahtar Kelimeler: Helikon Derneği, Helikon Sanat Galerisi, Ankara, Soyut sanat, 1950'ler

Helikon Association and the Development of the Abstract in Turkish Art

Abstract

Although the Republic of Turkey did not enter the Second World War, after the war all Turkey could not save itself from the influences that were sweeping the world. Realizing that in order to have a say in the new order, Turkey needed to adopt a multi-party system in political terms, Turkey introduced a multi-party liberal democratic regime in 1946, and in the elections held in 1950, the

¹ Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Bölümü, ORCID NO: 0009-0007-1066-618X, tilbsevylidrm@yahoo.com

Democrat Party came to power. Positioning itself in opposition to all the values represented by the Republican People's Party, the Democratic Party, with its changes in state policies, paved the way for the state's influence on art and culture to diminish and artistic behaviors to acquire individual characteristics. The individualization in the field of culture and art began to be adopted against the Istanbul State Academy of Fine Arts, which played an active role in the development of Turkish art. The tendency towards abstract art and the practice of abstraction had become an ideological attitude that was also adopted in opposition to the government's attitude towards the field of art. In 1952, the Helikon Association was founded in Ankara in order to respond to the search for alternative production and exhibition spaces by artists who had moved away from the support of the state and the Academy. Although this association, founded by a group of intellectuals, set out to recognize and promote new understandings of the period in many fields of art, it reached a wider field of activity with the workshops and events it organized; it found its field and reached an important position both in the art scene of Ankara and in the art scene of the 1950s.

Keywords: Helikon Association, Helikon Art Gallery, Ankara, Abstract art, 1950s

Türk Plastik Sanatlar alanında yaşanan değişimler 1950'li yıllardan sonra katlanarak artar. Bunun en önemli sebeplerinden birisi, bu tarihlerde Türkiye Cumhuriyeti'nin her anlamda şekil değiştiriyor olmasıdır. Her ne kadar İkinci Dünya Savaşı'na fiilen katılmamış olsa da savaşın sonuçlarından etkilenen ve değişen konjonktürde kendisinin de değişmesi gerektiğini fark eden Türkiye, 1946 yılında çok partili sistemi kabul eder ve 1950 yılında gerçekleşen seçimlerde Demokrat Parti (DP) hükümetin başına gelir. Her anlamda Amerika'yı örnek almayı ve Cumhuriyet Halk Partisi (CHP)'nin benimsediği her türlü değer karşısında kendisini konumlandırmayı parti politikası olarak benimseyen DP, liberalizmi destekler; bu tavrı ekonomi, toplumsal hayat, kültür ve sanatta kendisine yönelik karşılıklar bulur.

Akademiye ve devlete bir karşı duruş olarak hızla yaygınlaşan soyut sanat, kendisini temsil edecek, görünür kılacak, halka tanıtacak mekanların arayışına girer. Bu ihtiyaca karşılık olarak özel galerilerin sayısı artar; İstanbul'da 1950 yılında açılan Maya Sanat Galerisi'nden sonra 1952 yılında Ankara'da Helikon Derneği açılır. Sanatçılara ve sanatseverlere paylaşımda bulunabilecekleri alternatif bir mekân sağlamak amacıyla açılan dernek, birkaç ay içerisinde Helikon Sanat Galerisi'ni de faaliyete sokarak etki alanını genişletir. Soyut sanatı destekleyen tavırları ve düzenledikleri sergilerle Ankara ve Türk sanat ortamını canlandıran galeri, 6-7 Eylül Pogromu sonrası pek çok dernek gibi geçici süre kapalı kalır. İsminin Yunan mitolojisi kaynaklı olması dolayısıyla hakkında soruşturma açılan ancak ,geçerli bir neden bulunamayan dernek bir süre sonra tekrar açılır. Siyasetle doğrudan temasları bulunmamasına karşın maruz kaldıkları bu durumdan dolayı kurucuların eski şevkleri kaçır. 1953 yılında faaliyete başlayan ve 1956 yılında kapanan Helikon Sanat Galerisi, kısa ömrüne rağmen dönemin öncü ve yürütücü oluşumlarından birisi olur.

1950'ler Türkiye'sinin Siyaset Sahnesi

İkinci Dünya Savaşı sonrasında Türkiye'de tek partili sistem devam ediyordu. Cumhuriyet Halk Partisi genel başkanı İsmet İnönü, 1945 yılında Meclis konuşmasını, mevcut sistemin en büyük kusurunun hükümete karşı muhalif bir parti bulunmadığını söyleyerek açmıştı (Cihan, 1993, s. 60).

Yeni bir ulus devlet inşa ederken benimsenen *parti-devlet ortaklığı* reçetesince yirmi yıldan fazladır hükümetin başında bulunan CHP, geçen süreçte giderek halktan uzaklaşmış ve uygulamaya koyduğu politikalarla halkın partiye olan güvenini sarsmıştı. 1945 yılına kadar siyaset sahnesine çıkan muhalif partiler simgesel bir duruşun ötesine geçememiş ve Türk siyasetinde istenen çekişmeli atmosfer sağlanamamıştı. Homojen bir parti olmaktan uzak olan CHP içindeki gerilimler, İnönü'nün çoğulcu siyaseti destekleyen sözlerinden sonra atağa geçmiş; Celal Bayar önderliğinde 7 Ocak 1946 yılında Demokrat Parti kurulmuştu. 14 Mayıs 1950 seçimlerinde, tek partili düzenin baskıcı görülen yönetimine karşı halk tarafından bir kurtuluş yolu olarak görülen DP başa gelmiş ve Türkiye Cumhuriyeti için basit bir parti değişiminin ötesinde pek çok dinamiğin değiştiği bir süreç başlamıştı.

Sosyoloji biliminin konusuna giren ne varsa, ellili yıllar Türkiye'sinde değişime uğramıştı (Kaynar, 2023, s. 19). Çünkü Demokrat Parti'nin başa gelmesi basit bir hükümet değişimi değildi; geleneksel *cumhuriyet bürokrasisinin* dışlanarak ülkenin yeniden yapılandırılma çabalarına şahit olunan bir dönemin başlangıcıydı aynı zamanda. 22 Mayıs 1950'de Refik Koraltan başkanlığında açılan Meclis'te cumhurbaşkanı seçilen Celal Bayar, Aydın Milletvekili Adnan Menderes'i hükümeti kurmakla görevlendirmiş ve Menderes Hükümeti'yle birlikte başkanlar, artık Türkiye siyasetinde öne çıkan makamlar olmuştu. Bu da kişisel istek ve taleplerin, ülkenin gidişatında oynadığı rolü daha belirgin kılacaktı.

Cumhuriyet bürokrasisi, merkezinde asker ve sivil bürokratların bulunduğu bir kesimdi ve Kemalist devrim, kendi tarihsel blokunu *cumhuriyet bürokrasisi* ile kırsalda toprak ağaları ve kentlerde ticaret burjuvazisini üzerine inşa etmiş; iktisadi politikalar tarım ve ticaret alanlarına girmekten imtina etmişti.-Bu zamana kadar hor görülen bu kesimin isteklerini önceleyen DP ise, ülke ekonomisini tarımsal kapitalizme göre şekillendirmişti. Bu sistem, siyasette, ideolojide ve kültürde kendine uygun karşılıklar yaratmış ve bunlar bir siyaset hegemonya projesinin unsurları olmuştu; tüm hukuksal düzenlemeler, kamu kaynakları ve idari yapı tarım sektörü gözetilerek hayata geçirilmişti. (Atılğan, 2022, ss. 397-398)

Bu ortamın oluşmasında elbette İkinci Dünya Savaşı sonrası kapitalist dünya ekonomisinin lideri olan Amerika'nın katkısı büyüktü. Türkiye'de liberal ekonomiye geçişin ilk adımları İnönü Hükümeti'nin 1947'de aldığı kararlarda kendisini göstermişti (Ahmad, 1996, s. 161; Zürcher, 2000, s. 325). Ancak, henüz iktidara gelmeden, 1949 yılında "İktisadi hayatta özel teşebbüs ve sermayenin faaliyeti esastır" (Atılğan, 2022, s. 398) diye belirten DP Hükümeti liberalleşme politikalarını devreye sokan taraf olmuştu. Amerika'yı kendine örnek almayı adeta parti programı haline getiren Demokrat Parti, Amerika'nın sağladığı ekonomik yardımları yine Amerika'nın isteklerine göre kullanmakta bir sakınca görmedi. Savaş sonrasında tarım ürünleri yetiştirme göreviyle mükellef olan Türkiye, bu doğrultuda

traktör, biçerdöver gibi bilumum teçhizata yatırım yaptı, ekilir-biçilir alanları arttırma yoluna gitti. Bunlara ek olarak köyleri kente bağlayan karayolu şebekesi inşaatına girişti. Bu yatırımlar, yaşanan Kore Savaşı ile Türkiye ekonomisinin atak yapmasını kolaylaştırdı; ülke içinde üretilen ürünlerin dış pazardaki değeri katlandı.

DP, Amerika'nın benimsediği liberalizmin gerekliliğe yaptığı vurgu ve ekonominin büyümesinin önündeki en büyük engelin devlet olduğu yönündeki görüşleriyle öne çıkıyor olsa da kısa sürede liberal kapitalizmin mihenk taşı olan özel girişimin Türkiye'de sınırlı ve az gelişmiş olduğunu fark etti. Nitekim sistemli bir politika sunmadığı için var olan kitlenin de güveni zedelendi. Amerika yardımına duyulan güven nedeniyle plansız, neredeyse günü gününe ilerleyen ekonomik hamlelerle Türkiye, 1954 yılından sonra, bir yandan kentlere göç edenlere istihdam sağlamak ve sanayileşme hızını yükseltmek gereğiyle, bir yandan bu hızda bir sanayileşmenin finansmanı için tarımda makineleşmenin istikrarlı bir biçimde sürdürülüp tarımsal üretimin arttırılması zorunluluğuyla, sermaye ve döviz yetersizliğinin yanı sıra programsız bir gelişme zihniyeti nedeniyle ekonomiyi buhrana sürükleyen bir kısır döngü ortamı doğmasına tanık oldu (Atılğan, 2022, s. 404).

Türkiye'yi kalkındırma ve birkaç on yıl içinde bir küçük Amerika durumuna getirme vaatleri inandırıcılığını koruduğu sürece demokrasi vaadi de canlı kaldı. Ancak DP yönetimi iktisadi stratejisi bakımından açığa düştüğü ve temel vaatlerini gerçekleştirme kapasitesini yitirdiği ölçüde toplum katında sağladığı destek adım adım çözülmeye başladı. Bu da DP'yi istikrarlı bir biçimde otoriter, baskıcı bir hükümet olmaya doğru sürükledi.² DP, 1954 seçimlerinden zaferle ayrılmasına karşın toplumun pek çok kesimi değişmişti. Ticaretle uğraşan iş topluluğu ekonomik anlamda güçlenirken devletin ekonomik kalkınma yüzdesi düşüyordu; liberalizmi destekleyen aydınların hükümete duydukları güven sarsılıyor, ülke her anlamda ani değişimlerle karşı karşıya kalıyordu. Toplumsal çözülmenin ne denli sarsıcı olduğu, 6 ve 7 Eylül 1955 tarihinde meydana gelenlerle gözler önüne serildi.

Ayşem Sezer-Şanlı (2023), bu iki günde meydana gelenler, ne alelade bir *olaya* indirgenemeyecek kadar vahim ne de *soykırım* bağlamında ele alınabilecek kadar organize hareketler olmadıklarından dolayı 6-7 Eylül'de yaşananların, dinsel, etnik ve siyasi nedenlerle karşı karşıya gelen grupların şiddet içerikli faaliyetlerini ifade eden *pogrom* kavramı altında değerlendirilmesi gerektiğine dikkat çeker (s. 377). İstanbul ve İzmir gibi azınlıkların yoğun olarak ikamet ettikleri yerlerde, başta Rumlar hedef alınarak yapılan ancak daha sonra diğer azınlıklara da yönelen yağma, talan ve saldırıların yaşandığı 6-7 Eylül Pogromu ve ertesinde yaşananlar sadece halk ve hükümet arasındaki huzursuzluğu değil parti içi gerginlikleri de tetiklemişti.

DP içinden koparak oluşan Hürriyet Partisi (HP), Millet Meclisi içindeki en büyük muhalefet partisi oldu ancak DP'yi devirebilecek güçte değildi; 1957 yılı seçim sonucunda

² Gökhan Atılğan, siyasal düzeydeki başarısızlığın ortaya çıkardığı bu durumun bir hegemonya problemi olduğuna dikkat çeker (Atılğan, 2022, s. 491).

DP iktidarda kalmaya devam etti. 1958'de yapılması planlanan ancak erkene çekilen bu seçimlerden sonra DP, siyasal söyleminin temelinde olan *biz ve onlar* ayrımını güçlendirici propagandalarını hızla yükseltti. Bir dereceye kadar dini siyasal amaçla kullandıkları su götürmez bir gerçek olan DP, iktidara geldiğinden beri, dini duyguların ifadesi üzerindeki kısıtlamaları gevşetme ve müslüman halkın duygularına ödün verme siyasetini sürdürmüş (Zürcher, 2000, s. 338); Arapça ezanı yasallaştırmış ve din eğitimi genişletmiş, imam hatipleri ve camileri çoğaltmıştı. Laiklik politikalarının bu şekilde gevşetilmiş olmasında kırdan kente göçün etkisi de büyüktü. Kemalist devrimde amaçlanan, Türkiye'yi İslam dünyası içindeki konumundan kurtarıp Batı'nın bir parçası haline getirme motivasyonu, DP iktidarı boyunca kırdan kente göçün yoğunlaşmasına, kırsal kesimin kendi yaşam tarzlarını şehre getirmelerine neden olmuştu. Şehirde karşılaştıkları hayat tarzlarının zengin ve aydın kesime ait olduğunu düşündükleri için kendilerini tamamen bu hayatın dışında gören kırsal halk ile toplumun geneli arasında ciddi bölünmeler yaşanıyordu.

Aynı yıl, İsmet İnönü ile yakın ilişkilerinden dolayı orduya her zaman mesafeli olan DP, dokuz subayı hükümete karşı gizli bir tertip hazırlamak suçundan tutukladı, soruşturdu ancak subaylar temize çıktı. Sadece muhbir subay mahkûm edildi; hükümet daha sert tedbirler alması gerektiğine inandı ancak bu hamle ilerleyen süreci daha da zor duruma sokmaya yetti.

Zamanla özellikle kırsal kesim hariç hemen her cepheyle arasının gittikçe açıldığını gören hükümetin uyguladığı baskı politikalarına ek, Tahkikat Komisyonu Kanunu kabul edildi ve 27 Mayıs 1960 günü Meclis'te yaptığı konuşma nedeniyle İsmet İnönü'nün belli bir süre Meclis'e girmesi yasaklandı. Nisan ayında sunulan kanun tasarısının peşinden başlayan öğrenci hareketleri Mayıs ayında gücünü arttırdı; İstanbul ve Ankara'daki hukuk profesörleri anayasaya aykırı olmakla suçlanırken durmak bilmeyen öğrenci hareketlerini bastırmak için askeri güç kullanılmaya başlandı. Yayın yasağından dolayı iç siyaset hakkında bilgi veremeyen gazeteler, İnönü'yü Meclis'ten meneden konuşmasında bahsini geçirdiği Kore Başkanı Syng Man Rhee'yi devirmiş olan öğrenci gösterilerine sıkça yer vermesiyle Türk siyaseti çıkmaz bir yola hızla girdi ve ülkeyi ancak askeri bir müdahalenin kurtarabileceği düşüncesiyle 27 Mayıs 1960 Askeri Darbesi gerçekleştirildi.

Alparslan Türkeş'in radyoda okuduğu bildirisinde "kardeş kavgasına meydan vermemek ve demokrasiyi içine düştüğü buhrandan kurtarmak" (Ertük, 2023, s. 14) amacıyla gerçekleştirdiklerini söyledikleri hareketin zeminini meşru kılan darbeciler, gözüne aldıkları askerleri, devlet yöneticilerini ve bürokratları Yassıada'ya götürdü ve 13 Ekim'de yargılamalara başladılar. Sivil ve askerlerden oluşan Yassıada Mahkemeleri'nde yargılananlara vatana ihanet, kamu fonlarının kötüye kullanımı, meclis iç tüzüğüne yapılan değişiklik, meclis oturumlarına yayın engeli, CHP'nin mallarına el konulması, Tahkikat Komisyonu oluşturmak, hâkim teminatı ve mahkeme bağımsızlığının ihlali gibi konularla toplam 19 dava açıldı ve davalar anayasayı ihlal davasıyla birleştirildi (Ertük, 2023, s. 13).

Yaklaşık bir yıla yakın süren mahkemeden sonra Fatin Rüştü Zorlu ve Hasan Polatkan 16 Eylül 1961'de, Adnan Menderes ise 17 Eylül'de idam edildi, 65 yaş üstü olduğu için Celal

Bayar'ın idam kararı müebbet hapse çevrildi ve Demokrat Parti dönemi ile Türkiye Cumhuriyeti tarihinin en çetrefilli on yılı geride kaldı.

1950'lerde Türk Resim Sanatı ve Soyut Sanat Uygulamaları

Liberal iktisat politikalarının siyasi hamleleri şekillendirdiği bu dönemde, Amerika Birleşik Devletleri'nin savaştan galip ayılması Türkiye ve Amerika ilişkilerinin yeniden tanımlanmasına neden oldu; sosyal hayat, kültür ve sanat ortamı da bu ortaklıktan payına düşeni aldı ve bu alanlarda *Amerikancılık* ve *bireycilik* kavramları öne çıkmaya başladı. Nitekim, devletin Cumhuriyet'in ilanı ile birlikte sanata yüklediği misyonun 1950'ler Türkiye'sinde bir geçerliliğinin olmaması da sanatsal üsluplarda bireyselleşmelerin önünü açtı.

CHP'nin aksine planlı bir sanat politikasından bahsedilemeyen DP yönetiminde devlet, 1939'dan beri devam eden Devlet Resim ve Heykel Sergileri'ni düzenlemekten öteye gitmedi. CHP döneminde gerçekleştirilen *Yurt Gezileri'nin* bir benzeri olan "Vilayet Resimleri" isimli bir proje girişimi olsa da sonuç istenildiği gibi olmadı; devletin sanatın ve sanatçının özerkliğine müdahalesi olarak algılanan proje devamlılık sağlayamadı (Antmen, 2005, ss. 26-28). Bunun yanı sıra Halkevleri ve Köy Enstitüleri gibi sanatın Anadolu'ya taşındığı ve görünür kılındığı oluşumlar son buldu; devlet sanat üzerindeki elini ideolojik bir hamle olarak geri çekti.

Sanat üzerindeki devletçi politikalardan vazgeçilmesi, Türkiye'deki plastik sanatların değişim sürecini hızlandıran durumlardan biriydi. Bireye, sanatçıların kişisel üsluplarına yapılan vurgunun liberal bir atmosferde daha rahat cevap bulabildiği su götürmez bir gerçek olmakla birlikte bu girişimlerin 1940'lardan beri devam ettiği görülüyordu. 1933'te Akademi Reformu olarak bilinen müfredat değişimi doğrultusunda İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümü şefliğine Léopold Lévy getirilmişti. 1937-1949 tarihleri arasında İstanbul'da Türk sanatçıların yetişmesinde etkin rol oynayan Lévy, Akademi'de çoğulcu bir atmosfer sağlanmasını ve sanatçıların/öğrencilerin hocalarından bağımsız bir kimlik kazanmasını önceliklendiren bir eğitimciydi. Cemâl Tollu'nun aktardığına göre (akt. Üstünipek, 2009, s. 155) Lévy'nin yönetiminde öğrenciye formüller verilmemiş, öğrencinin kendi eğilimine göre hareket edilmiş, bazı teknik ve tavsiyelerde bulunulmuş ve öğrencilerin kendi eserlerini eleştirmesi ve düzeltmesine yardımcı olunmuştu.

Çallı Kuşağı sanatçılarının atölyelerini kapatmayan ancak hâkimiyeti d Grubu'na bırakan Lévy yönetimindeki Akademi'de, dinamik bir ortam sağlanmış ve Türk sanatında aktif rol oynayan iki kuşak sanatçının şekillenmesine zemin hazırlanmıştı. Yeniler Grubu'yla, Batı sanatındaki eğilimlerin Türk resminin kendisini var edebilmesi için ancak uyarıcı işlevinin bulunduğu anlaşılırken (Özsezgin, 1982, s. 87), Paris Okulu (1945-1960) sanatçıları Batı ile eşzamanlı üretim modelinin temsilcileri olmuşlardı (Sönmez, 2022, s. 25).

Osmanlı İmparatorluğu'nun Batılılaşma hamleleri içerisinde yer alan *Avrupa'da eğitim alma* meselesi, Sanayi-i Nefise Mektebi'nin açılmasıyla birlikte (1882), programına güzel sanatları da dâhil etmiş, 1950'li yıllara kadar devlet veya devletin önde gelenlerinin sağladığı burslarla genç sanatçılar genellikle Paris'te sanat eğitimi almaya

gönderilmişlerdi. Bu tarihe kadar, Avrupa'ya gönderilen sanatçılardan yurda döndüklerinde öğrendiklerini aktarmaları beklenmişti. Ancak Paris Okulu sanatçıları kendi imkânlarıyla Paris'e gelmiş, bir kısmı ise tamamen farklı eğitimler alabilmek bu şehri seçmiş isimlerdi. Bu yıllarda Avrupa'daki soyut sanata ilgi gösteren Paris Okulu sanatçılarıyla eşzamanlı olarak Türkiye'de de geometrik soyutlamaya ilgi gösterilmeye başlanmıştı.

Türk resminde 1930'lara kadar empresyonist etkiler hâkimken bu tarihten sonra yalın geometrik biçimlerin öne çıktığı, *boş-dolu*, *kütle* gibi değerlere önem verildiği gözlemlenmişti. Kübist etkilerin hâkim olmaya başladığı 1945'ten sonra ise bu temelde, geometrik soyutlama öne çıkmış, renk üzerinden gerçekleşen soyutlama çalışmalarına ise ilk başlarda pek rastlanmamıştı. Bu doğrultuda soyutlama ile soyut sanata ulaşma çabasındaki Türk resmi, özellikle Türk sanatının kimliği tartışmalarını tetikleyen bir durum olarak karşımıza çıkmıştı.

Söz konusu tartışmaların birbiriyle bağlantılı olmak üzere bir ayağını soyut sanatın isimlendirilmesi bir ayağını ise soyut sanatın uygulanışı oluşturuyordu. İlk aşamada *abstre*, *mücerret*, *non-figüratif*, *suretsiz* gibi kelimelerin her biri soyut sanat uygulamalarını tanımlamak için kullanıldı.³ Bu kavram karmaşası, her figürsüz resmin soyut sanat olarak tanımlanabileceğine ilişkin kısmen yanlış bir algıyı da beraberinde getirdi. Uygulamadaki kafa karışıklığının nedenleri ise bundan daha çetrefilliydi.

Bu dönemde, plastik sanatlar alanında üç eğilim öne çıkıyordu. İlki, *akademik kübizm* olarak bilinen ve daha çok Doğu-Batı senteziyle tarif edilen uygulamayken bir diğeri köyden kente göçün artmasıyla görünürlüğü de artan *köylü gerçekliği*ydi. Ancak bu dönemin en tartışmalı eğilimi *soyut sanattı*. Cumhuriyet'in ilanından 1950'li yıllara kadar Türk resmine yüklenen ideolojik görevde, halka daha rahat ulaşabilmek için bol figürlü kompozisyonlar teşvik edilmiş; 1937'de açılan İstanbul Resim Heykel Müzesi, 1939'da başlayan ve her yıl yinelenen Devlet Resim ve Heykel Sergileri ve 1938-1943 arasında düzenlenen *Yurt Gezileri* ile Türk sanatının ne olduğu/ne olması gerektiği gibi konular, yeni kurulan ulus devletinin yönlendirmeleri çerçevesinde ilerlemişti. 1950'li yılların liberal ekonomi politikaları, artan refah düzeyi, bununla bağlantılı olarak eser alımlarındaki artış, açılan galeriler sanatçılara özgün olmaları konusunda motivasyon oldu hem devletten hem de Akademik öğretiden uzaklaşmak isteyen sanatçılar soyut sanatta buluştu.⁴ Bu bağlamda Türkiye'deki sanat ortamında kübizme dayalı ulusçu modern sanat söylemi, yerini uluslararası soyuta bıraktı ancak bu yer değiştirmede soyut sanat bir ölçüde millileştirildi

³ Nurullah Berk'in "Yeni Bir Anlayışa Doğru" yazısında üzerinde durduğu nokta, 'soyut/non-figüratif olanın nesnesizliği ya da figürsüzlüğünden öte yapıyla birlikte herhangi bir düşüncenin temsil edilmemiş, iletilmemiş olmasıdır. Öte yandan Türkçe'ye *mücerret* olarak çevrilen *abstrait* sözcüğünün bu yeni anlayışın özünü yeterince açıklayamadığını, bu nedenle de batıda *non-figüratif* sıfatını yeğlediklerini belirtir (Yasa-Yaman, 1998, s. 126-130).

⁴ "Türkiye'de 'soyut sanat'ın hangi düşünsel alt yapıdan beslendiğini, neyi temsil ettiğini sorguladığımızda, sanatçının devlet ideolojisinden arındırılmış, topluma yarar mantığından soyutlanmış bir kendi başına kalıba gereksinim duymuş olma eğilimi öne çıkmaktadır" (Yasa-Yaman, 1998, s. 126-127)

(Yasa-Yaman, 2011, s. 44). Bu müdahale de ister istemez kimi kimlik çözümlmelerini beraberinde getirdi ve sanatçıların soyut uygulamalarına yansıdı (Görsel 1).



Görsel 1. Nurullah Berk, *Ütü Yapan Kadın*, 1950, 60 x 92 cm, tuval üz. yağlıboya (İstanbul Resim ve Heykel Müzesi, t.y.)

Soyut sanatın uygulanışında karşılaşılan sorunlardan bir diğeri ise, Batı sanatını izleyerek kendisini geliştiren Türk resminin, Batılı sanatçıların Doğu kaynaklı minyatür resmine yönelmeleri ve Kasimir Malevich, Piet Mondrian gibi sanatçıların soyut sanatın erken örnekleri olarak değerlendirilebilecek eserlerinde derinlikten yoksun düz yüzeylere yönelmiş olmalarıyla birlikte yaşadıkları kafa karışıklığı gösterilebilir (Ergüven, 1992, s. 18-24). Desen, kaligrafi ve diğer Doğu görsel formlarına eğilimli soyutlamanın uluslararası bir değer kazanması, Türk sanatçıları kendi

geleneklerine bakmaya itmiş; 1950'lere kadar Türkiye'de *modernizm* geçmişle tüm bağların koparılması anlamına gelirken, şimdi sanatçılar kendi kültürleriyle yeniden bir bağ aramaya başlamış ve Batılılaşma hamleleriyle Batı'nın gerisinde olduğu yüzüne vurulan Türkiye, Batı'nın yeni aramakta olduğu değerlere çoktan kavramış olduğuna inanır olmuştur. Bu durum soyut sanatın Doğu-Batı çerçevesinde tartışılmasına neden oldu ve Türk sanatçıları Doğu dünyasının/sanatının soyut dilini çağdaş sanata uyarlamak (Elvan, 2005, s. 19) zorunda hisseder hale geldiler

Yeni olanın denendiği ve bir karmaşanın hâkim olduğu bu yıllarda, kuruldukları günden beri Akademik eğitime ve Akademi hocalarına karşı duruş içinde olan Yeniler Grubu üyeleri de soyut sanata yöneldi; Asmalı Mescit Sokağı'nda bir çatı katı kiralayarak resim dersleri vermeye başladılar. Burada bir araya gelmiş öğrenciler kendilerine Tavanarası Ressamları ismini uygun buldu ve 1951 ile 1952'de açtıkları soyut sanat sergileri ile Akademi'ye karşı tavrı aldılar. Burada Akademi'nin soyut sanata tamamen karşı olmadığını da belirtmek gerekir. Akademi'deki eğitime göre, soyut sanat, belirli bir sanat birikimi üzerine inşa edilen bir uygulamaydı. Tavanarası Ressamları ise, resmi teknik bir sorun olarak görmekten ziyade insanın yeniden inşası ve bireysel bir 'varoluş' biçimi olarak ele alıyorlardı (Yasa-Yaman, 1998, s. 129).

Akademi'nin kübist temelli soyut sanat anlayışı renk temelli soyut uygulamaların ve saf sanatın gecikmesine neden oldu. Yalnızca kübist temelli bir soyut resim değil, figürsüz İslam/Osmanlı geleneğindeki hat, minyatür, kaligrafi gibi folklorik elemanların da yeni öğrenilen soyut sanatla sentezlendi (Görsel 2).



Görsel 2. Şemsi Arel, *Geometrik Armoni*, 1951, 94,5 x 121 cm, tuval üz. yağlıboya (İstanbul Resim ve Heykel Müzesi, t.y.)

Soyut sanatın Türk resmi içindeki uygulamasında karşılaşılan bir diğer zorluk ise Türk resim sanatının, sanatçıların oluşturdukları dayanışma grupları/etkinlikleri ile ilerlemesine karşın, soyut sanatın kendi dinamiğinden kaynaklı olarak tamamen bireysel bir estetik olmasıydı. Soyut sanat oluşumları *mücerret/abstre* ve *non-figüratif/figürsüz* bağlamında tartışılırken Avrupa'ya giden sanatçılar ile Türkiye'de kalan sanatçıların üretimleri arasında farklılıklar öne çıkıyordu. Özellikle savaş yıllarında hemen hemen tüm dünyada devletlerin sanatı, kültürel güdümlü olarak kullanma isteklerine karşı geliştirilen tepkiler sonucunda sanatçılar, otoriteye, iktidara karşı bireysel bir tutum

takınmış, anonim olmayan, herkes için yaratılmamış, yani toplumsal olmayan, bireysel bir sanatsal söylemin en iyi yolunu *soyut* olanda bulmuşlardı. Türkiye'de ise sanat tartışmaları gelişmeci bir anlayış içerisinde sorgulandığı, günün plastik sanat ortamında soyut sanata gereksinim duyuluyor olmasına karşın Avrupa kökenli sıralamacı sanat tarihi anlayışından yana olduğu için Türk sanatçılar kendilerini bir telaş içinde bulmaya başlıyordu (Yasa-Yaman, 1998, ss. 128-129). Bu koşuşturma içinde geçmiş, bugün ve gelecek tam anlamıyla kavranamaz olmuş; ideolojik söylemlere karşı olarak gelişen soyut sanat kendisini ideolojik bir görev üstlenirken bulmuştu.

Soyut sanatın ne olduğu ve nasıl uygulanması gerektiği ile ilgili en çarpıcı gelişme, 1953 yılında düzenlenen IV. AICA Kongresi ve sonrasında yaşananlardı. Söz konusu toplantının serbest konuşmalara ayrılmış altıncı gününde, dünün soyut sanatı ile bugünün soyut sanatı ele alınmış; AICA ikinci başkanı Raymond Cogniat, dünün soyut sanatı ile bugünün soyut sanatı arasında bir ilişki olmadığını, geçmişteki soyut sanatın süslemeci, bugünkünün ise sözlü olan, anlamlı bir sanat olduğunu savunmuştu. Bunun üzerine Suut Kemal Yetkin, Cogniat'nın yanıldığını, eski sanattaki kompozisyonların İslam mistiği ile sıkı bağı bulunduğunu belirtmiş; minyatür ve hattan da örnekler vererek fikrini savunmuştu. (Yasa-Yaman, 1998, ss. 102-103).

Yetkin'in görüşlerinin dinleyicilerin büyük çoğunluğu tarafından desteklenmesi üzerine Nurullah Berk ve Yetkin, soyut sanatın Doğu-Batı karşıtlığı ve etkileşimleri açısından tartışmanın İstanbul'da devam etmesini ve bir sonraki AICA toplantısının İstanbul'da düzenlenmesini istemişti. Kongrenin de vesilesiyle İstanbul'da Akademi Resim Bölümü, kübizmi soyut sanattan sayan anlayıştan uzaklaşmış ve İslami doğulu geleneği sorunsallaştıran ancak yine de özünde kübizmden beslendiklerine inandıkları yeni bir soyut dilin kurumsallaşması için uğraş vermeye başlamıştı. Bu bağlamda Akademi dışında

yapılan soyut sanatla aralarına mesafe koymuş ve *soyut sorununu* kökene ve geleneğe bağlamayı hedefleyen bir akademizm içinde ele almışlardı (Yasa-Yaman, 2011, s. 45). Akademi ayrıca, Modern Türk Resim ve Heykel Sergisi başlıklı bir sergi açmış ve Türk resminin geldiği nokta uluslararası kurula takdim etmişti.

Aynı dönemde, kongrenin gerçekleştiği tarihlerde, ilk özel banka olan Yapı ve Kredi Bankası'nın girişimiyle İş ve İstihsal konulu bir yarışma düzenlenmiş ve kurul üyelerinden yarışmada jüri yapmak istenmişti. Yalnızca konu ve boyut (2x3 metre) sınırlaması olan yarışmaya, çoğunluğu Akademi çevresinden olan pek çok sanatçı katılmıştı. Ancak birincilik Akademik eğitimden geçmemiş Aliye Berger'e verilmiş; jüri, 19. yüzyıl gerçekçilerini anımsatan eserler arasından Berger'in *soyuta yakın* farklı tablosunu birinci seçerek, bir anlamda hayal gücünü en çok zorlayan *en yaratıcı* sanatçıyı ödüllendirmeyi uygun bulmuştu (Elvan, 2005, s. 23) (Görsel 3).

Akademili sanatçılar tarafından eleştiri yağmuruna tutulan Berger, Akademi'nin *yeni ve modern* olarak benimsediği geometrik soyutun ve dahası Türk sanatının yıllardır kurmaya çalıştığı Doğu-Batı diyalogunun artık bir anlam ifade etmediği kanıtlamış; Akademi'nin otoritesini sarsmış ve genç sanatçıları kendi yollarında yürümeleri konusunda teşvik etmişti. Türk resminde, renk temelli ve bu bakımdan daha bireysel motivasyonlara sahip *lirik soyut* uygulamalarının da bu gibi gelişmelerden sonra yaygınlaşmaya başladığı görülmüştü (Görsel 4).

Bu çerçevede 1950-60 arası dönemdeki soyut sanat uygulamalarının salt bir yenilik arayışının ürünü olmadıklarını; siyasal ve ekonomik planda, Batı dünyasına entegre olma çabalarının da gündeme geldiği bir dönemde, resmi sanat ideolojisinin büyük yara aldığı, özel girişimciliğin özendirildiği, serbest piyasa ekonomisinin rekabet kuralları çerçevesinde gelişme gösterdiği (Özsezgin, 2001, s. 75) yıllara denk düştüğünü ve benzer sanat ideallerini paylaşan sanatçıların dili olarak öne çıktığını söylemek yanlış olmayacaktır.



Görsel 3. Aliye Berger, *Güneşin Doğuşu/İstihsal*, 1954, 200 x 300 cm, tuval üz. yağlıboya (Noyan M. , 2002, s. 90)



Görsel 4. Zeki Faik İzer, *Kompozisyon*, 1957-58, 71,5 x 90,5 cm, duralit üz. yağlıboya (İstanbul Resim ve Heykel Müzesi, t.y.)

Helikon Derneği

1952 yılının sonbaharında (Savcı, 1952; Anonim, 1952, 1953b, 1953c) Bülent Arel, Selma Arel, Rasin Arsebük, Zerrin Arsebük, Prof. Orhan Burian, Bülent Daver, Raşan Ecevit, Reha Kalgay'ın önderliğinde kurulan Helikon Derneği, günün sanat hareketlerini anlamayı ve tanıtmayı amaç edinen bir sanat topluluğu olarak varlık kazandı (Helikon Derneği Tüzüğü, ty.). Hafta sonları bir araya geldiklerinde resimden, müzikten, tiyatrodan, filmde, edebiyattan söz açan bu arkadaş grubu, Batı'da sanat alanlarında neler olup bittiğini anlamaya çalışıyordu. Sonraları bu sanat dallarındaki bilgilerden faydalanmak isteyen kimselerin olabileceğini düşünerek hafta sonu buluşmalarını daha sistemli hale getirmeye karar verirler. Şadan Candar, Mithat Fenmen, Hilmi Girginkoç'tan bir konser tertip etmelerini rica ettiler ve konserden ellerine geçen parayla bir evin üç aylık kirasını ödeyerek Helikon Derneği'ni kurdular (Ecevit, 1988, s. 152).

Helikon Derneği, İstanbul'un Osmanlı İmparatorluğu'nun geleneklerinden azade olan, Türkiye Cumhuriyeti'nin kurucu misyonunu taşıyan Ankara'da kuruldu. 1930'lardan sonra kent, başkent olmasının bir getirisi olarak hızlıca elçilik binalarıyla donatılmış; yeni bir görünüme kavuşturulmuştu. Takip eden on yıllar boyunca Türkiye'nin önde gelen tüccar ve siyasetçilerinin çoğu Ankara'ya taşınırken Gazi Terbiye Enstitüsü'nün (1929) kurulması ve Halkevleri (1932) faaliyete geçmesiyle yoğun bir sanatçı trafiğine de maruz kalmıştı. Sanatçılar için Ankara, İstanbul'un kökleşmiş alışkanlıklarına alternatif yaratması nedeniyle birtakım projeler ve tasarımlar için uygun bir ortamdı (Özsezgin, 1994, s. 452). Bu bağlamda ülkenin ikinci, Ankara'nın ise ilk modern sanat galerisi burada açıldı.

Dernek kurucuları, demokrasiyi benimsemiş gençlerden oluşuyordu ve gençler, kültür ve sanat alanında devletten destek beklemenin sakıncalı olacağını farkındaydılar. Bunun için devletten hiçbir yardım ve destek talebinde bulunmadıkları gibi varlıklı kimselere ve bankalara başvurmayı da reddettiler. Dernek çalışmalarını yürütmek için üyelere ve dernek etkinliklerinden sağladıkları gelirlerle yetinmeyi uygun buldular. Bülent Ecevit'in aktardığına göre (1988) dernek ayrıca, kurulduktan birkaç ay sonra açılacak olan '*sanat galerisi*' ile isteyenlere taksitli eser satışı gerçekleştirerek maddi gelirlerini arttırırken memur, işçi, ev hanımı pek çok kesimin ilgisini sanata çekebiliyordu. Bu sayede "Helikon Sanat Galerisi", Ankara'nın belki de ilk özel sanat galerisi olarak ülkemizde ancak 20-30 yıl sonra oluşacak resim-heykel piyasasının da ilk habercisiydi (s. 151).

Helikon Derneği ismini Helen mitolojisinde *mousaların* (esin perileri) toplandığı kutsal dağdan alıyordu. Dernek kurucularının hemen hepsinin yurtdışı bağlantısı vardı, bir kısmı ise çeşitli ülkelerde eğitim görmüştü. Türkiye'ye döndüklerinde Batı ülkelerinde gördükleri tarzda bir dernek kurmak ve aynı *mousalar* gibi çoklu sanat formlarına hitap etmek istemişlerdi. Bu doğrultuda oluşumun *dernek* terimini tercih etmesi de oldukça yerindeydi. Çünkü Ecevit'e (akt. Smith, 2022) göre, Helikon, devlet himayesinin tehlikeli etkilerini bertaraf edecek ve Türk kültür alanını demokratikleştirecek bir sivil sanat faaliyeti alanıydı; isim tercihleri de bu amaçlarının açık bir beyanı olarak işlev görüyordu (s. 84). Türkiye'nin 1926 yılında İsviçre Medeni Kanunu'nu kabul etmesiyle dernek terimi, "sağlıklı bir demokrasinin, devlet faaliyetlerinin tamamlayıcısı olarak sivil toplum kuruluşlarının varlığına bağlı olduğu inancının kurumsal ifadesi" olarak yasal bir zeminde

anlam kazanıyordu. Dernek aynı zamanda kolektif katılımı da ilgilidi; türetildiği fiil olan derinmek, toplanmak veya bir araya gelmek anlamına geliyordu. Helikon kurucularının girişimlerini bu şekilde etiketleme kararı, onun bir devlet aygıtından ayrılmasını sağlamış, aynı zamanda galeriye, yurttaşların toplanma ve yaratıcı deney yapma haklarını kullanabilecekleri bir toplanma yeri olarak sivil toplum içinde özel bir rol biçmişti (Smith, 2022, s. 86).

Helikon Derneği, 1952 yılında kurulduğunda müzik alanındaki çalışmalarıyla öne çıktı; bunda elbette Ankara'nın opera ve tiyatrolara verdiği önem kadar Helikon'un müzik kolunun bizzat Helikon'un içinden doğmuş olmasının payı büyüktü. Besteci Bülent Arel'in idaresinde kurulan Helikon Kuarteti, Helikon Yaylı Sazlar Orkestrası ve Helikon Triosu, düzenli olarak konserler, izahlı dinletiler, konferanslar verdi. Derneğin sinema kolu, büyük şehirlerde dahi gösterilmeyen filmlerin temini için çalıştı ancak bu durum elbette maddi imkânlarla bağlı gelişme gösterdi. Bu etkenden dolayı genellikle elçiliklerden temin edebildikleri sanat filmlerine ağırlık verildi. Tiyatro faaliyetleri ise günün piyes yazarlarının eserlerinin okunması ile sınırlı kaldı; on beş günde bir toplanıp yazarların eserleri okundu, üzerine tartışıldı ancak bu uygulamanın bir sahne topluluğuna dönüşmesi söz konusu olmadı.

Dernek, resim ve heykel alanında ise, atölye dersleri vermenin yanı sıra 18 Ocak 1953 tarihinde Hasan Kaptan'ın sergisiyle (Anonim, 1953) Helikon Sanat Galerisi'ni faaliyet soktu. Galeriyi, aktif olduğu 1953-1956 yılları arasında yaklaşık yirmi beş modern Türk sanatı sergisi düzenledi ve kurucular, Devlet Sergilerinde yer almayan türden *modern sanatı* desteklemeye odaklandı; daha çok *yeni* olan soyut formun sınırlarını zorlayan sanatçıları destekleme arzusuyla çalışıyorlardı (Smith, 2022, s. 78). Ecevit (akt. Smith, 2022) bu durumu Ulus okurlarına, sanatın bilincin, hatta bilinçaltının bir ifadesi olduğunu ve aklın ya da mantığın açıklamakta zorlandığı pek çok şeyi kavramak konusunda önemli olduğunu söylereyerek açıklıyordu. Halkın, bireysel bilincin bu tür damıtılmış görünümüyle karşılaşmalarını *kendilerini kalabalığın üzerinde seslerini yükseltebilecek* bir basamak olarak değerlendiriyor ve kendi bireyselliklerini çağdaş sanatın diliyle keşfeden yerli halkın, kendini ifade etme hakkını daha çok talep edeceğine, bu da demokrasinin gelişmesine yardımcı olacağına inanıyordu (s. 90).

1952'de *Life* dergisinde "sanat dünyasının Türk lokumu" (akt. Smith, 2022) olarak ilk uluslararası çıkışı yapan Hasan Kaptan'ın bir Amerikan dergisinin sayfalarında yer alması, yeni ulus için, ulusal bir sanatçı kadrosu geliştirmenin önemine ilişkin tartışmaların Türkiye bağlamıyla sınırlı kalmadığını, uluslararası düzeyde de yankı bulduğunu gösteriyordu (s. 78) . Helikon Sanat Galerisi'nin, bu bağlamda, açılış sergisini Hasan Kaptan'dan yana kullanmış olması isabetli bir karardı.

Yoğun ilgiyle karşılaşan Hasan Kaptan'ın sergisi ile ilgili basında yer alan iki fotoğraf da dikkat çekiciydi. İki görselde de iyi giyimli ziyaretçilerin varlığı Ankara'nın sanat izleyicisi hakkında bilgi verirken (Görsel 5), ikinci görselde sergiyi izlemeye gelen Amerika Büyükelçisi George McGhee görülmekteydi (Görsel 6). Helikon lokalinden alınmış bu görsel, dünyanın en güçlü demokrasisinin resmi temsilcisi ile kentsoylu Türk

vatandaşlarının bu tür etkinliklere yönelik ortak bir zevki paylaştığını gösteriyordu. Sergi açılışının ilk fotoğrafı gibi bu fotoğraf da modern sanatın izlenmesi ile demokratik yurttaşlık ilkeleri arasında güçlü bir bağ kurmakta, dahası, Helikon'u bu tür demokratik bakışın gerçekleştiği birincil mekân olarak tanıtmaktaydı (Smith, 2022, s. 89).



Görsel 5. *Ulus Gazetesi*, Helikon izleyicileri sergiyi gezerken, 18 Ocak 1953 (Anonim, 1953c)

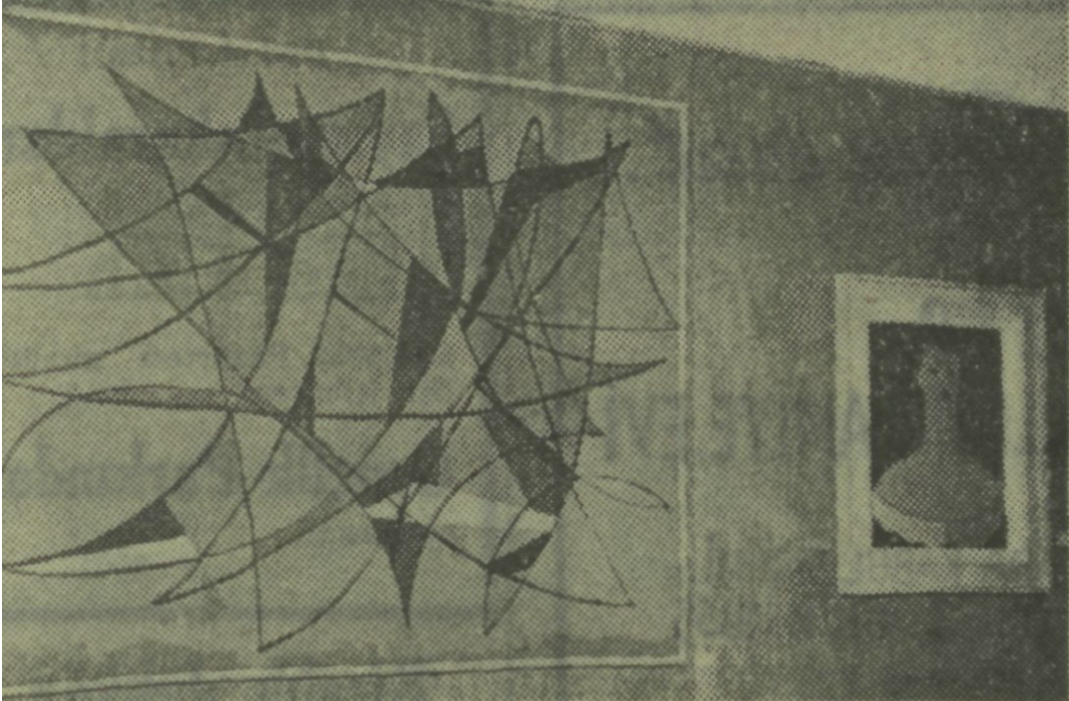


Görsel 6. *Ulus Gazetesi*, Helikon izleyicileri sergiyi gezerken, 29 Ocak 1953-(Ecevit, 1953e)

Kaptan'ın ardından Fransız Empresyonizminden Bugüne Kadar sergisi (20 Şubat – 8 Mart 1953) (Anonim, 1953g, s. 2), Onlar Grubu (Ecevit, 1953d, s. 2), Hakkı İzzet (5-19 Nisan 1953) (Ecevit, 1953c, s. 2), Eyüboğulları (25 Nisan – 15 Mayıs 1953) (Ecevit, 1953b, s. 2) ve Salih Urallı'nın (Anonim, 1953e, s. 2) sergileri gerçekleştirilmiş ve 1953 sergi dönemi kapanmıştı. Fransız Empresyonizminden Bugüne Kadar sergisi kapandıktan sonra İhsan Cemal Karaburçak ve Arif Kaptan modern resim konusunda birer konferans vermelerine (Anonim, 1953f, s. 2; Noyan Z. K., 1953b, s. 4), Onlar Grubu sergisi yer yer dikkat çeken noktaları olmakla birlikte İstanbul'da aldığı övgüleri Ankara'da alamamasına (Ecevit, 1953d, s. 2) ve Eyüboğullarının daha önce Ankara'da açtıkları sergiye nazaran Helikon'da açtıkları bu yeni sergide ne izleyici ne de eser satışından dert yanılmayacak düzeyde iyileşme olduğuna vurgu yapılmaktaydı (Ecevit, 1953b, s. 2).

1953-1954 sergi döneminin ilk yarısında sırasıyla Ferruh Başağa (27 Eylül – 10 Ekim 1953) (Anonim, 1953a, s. 5), Dr. Nail Payza (Altınok, 1953b, s. 3), İhsan Cemal Karaburçak (1-12 Kasım 1953) (Altınok, 1953a, s. 5), Füreya (14-19 Kasım 1953) (Noyan Z. K., 1953a, s. 5), Cemal Bingöl (Altınok, 1954f, s. 21-22) sergileri düzenlenmişti. Bülent Ecevit, Ferruh Başağa'nın sergisi ile eşzamanlı Ankara Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi'nde açılan Yugoslav Modern Resim başlıklı sergiyi karşılaştırarak Başağa'nın eserlerinin modern resim özelinde elli yıl daha ileri olduğuna dikkat çekerken (Ecevit, 1953a), İsmail Altınok boşluğu kullanmak konusunda usta olan sanatçının non-figüratif olarak sınırlandırılan eserlerinin tabiattan tamamen kopmadıklarından dolayı söz konusu sınıflamanın geçerli olmadığını, bir kafa karışıklığının olduğunu belirtmekteydi (Altınok, 1953c, s. 118-119) (Görsel 7).

Yeni modern kadın örneklerinden biri olan Füreya (Koral), klasik sanatın örteceği, modern sanatın ise filizlendirdiği artist bir yaratılışa sahip olduğundan (Altınok, 1953a, s. 5)



Görsel 7. *Ulus Gazetes'i*ndeki haberde Ferruh Başağa sergisinin bir fotoğrafı, 6 Ekim 1953-(Anonim, 1953a)

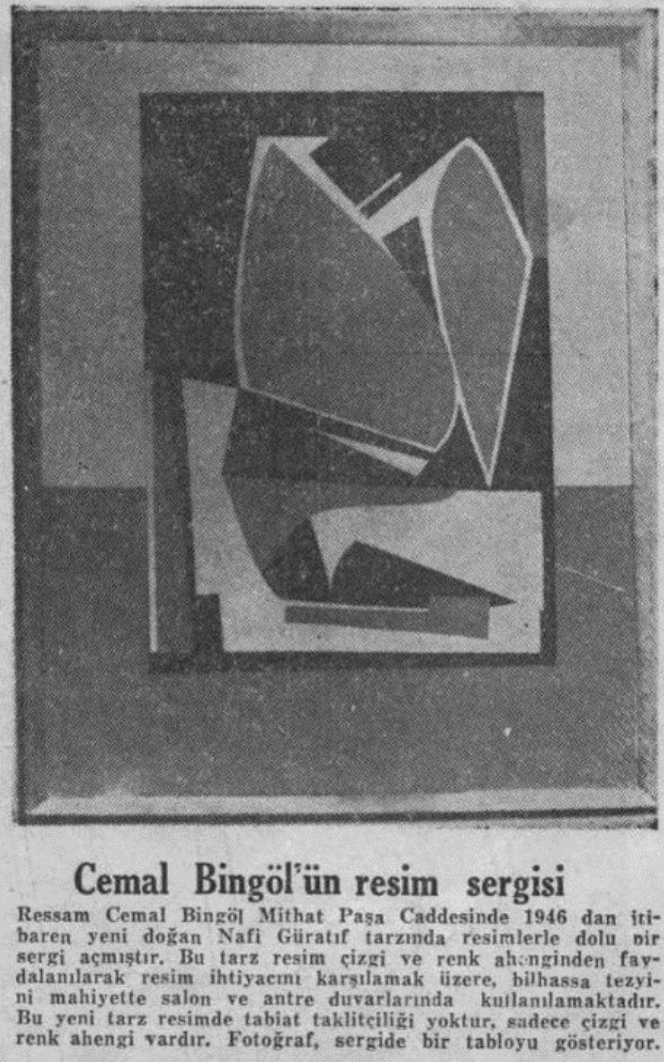
Helikon'da açacağı sergiye de bir o kadar ehemmiyet verilmekte ve gerçekleşecek sergisinin haberlerinin yaz aylarından itibaren basında yer almaya başladığı görülmekteydi (bkz. Anonim, 1953d, s. 3). Dönemin ilk yarısında düzenlenen sergilerden basına yansıyan en ilginç olay ise Cemal Bingöl'ün sergi haberinde yaşanmıştı. Sergi hakkında *Ulus*'ta çıkan haber Bingöl'ün sergi içeriği kadar hükümetin kültür ve sanat üzerinden el çekişine dair çarpıcı bir örnekti.

Helikon Derneği'nde resim atölyeleri de düzenleyen Cemal Bingöl'ü hakiki non-figüratif resmi Türkiye'ye getiren ve kabul ettiren sanatçı olarak kabul eden İsmail Altınok (1954f), Helikon'daki sergi hakkında, izleyenlerin "Bu resim ne anlatmak istiyor?", "Bu neye benziyor?" gibi konuşmalar yerine "Bunun önünden bir türlü ayrılamıyorum", "Bunu pek sevdim" gibi konuşmalar gerçekleştirdiğini, bunun katıksız plastik heyecanın ta kendisi olduğunu aktarmaktaydı (s. 21-22). Bunun yanında, aynı serginin CHP iktidarı döneminde hükümetin bir numaraları yayın organı olan *Ulus Gazetesi*'ndeki haberi ise, DP iktidarındaki düşününü gösteriyordu.

Gazete makalelerin genellikle telefonla yazıldığı bu dönemde, sanat haberleri de işinin ehli kimselere teslim edilmiyordu. Bu etkenler bir araya gelince Bingöl'ün sergi haberi, "Ressam Cemal Bingöl, Mithat Paşa Caddesinde 1946'dan beri yeni doğan Nafi Güratif tarzında resimlerle dolu bir sergi açmıştır..." (Görsel 8) şeklinde yayınlanmıştı. Bu tür hatalar o dönemde nadir değildi elbette ancak bu küçük tipografik hata, Helikon Derneği'nin daha ana akım bir bağlamda tanıtmaya çalıştığı abstre uygulamaların yeniliğine dikkat çekmesi bakımından ilginçti (Smith, 2022, s. 81).

Dönemin ikinci yarısında, 1953 sonu 1954 başında Alman ressamlardan karma bir sergi ve peşine sırasıyla Mesut Erdem (Anonim, 1954f, s. 2), Rasin Arsebük (Anonim, 1954e, s. 5), Lütfü Günay-Adnan Çoker (6-19 Şubat 1954) (Altınok, 1954e, s. 75), Ertem Ertunga-Özgür Ecevit-Semra Dağada-İhsan Yüceoğlu (Altınok, 1954d, s. 5), Nuri İyem (Anonim, 1954d, s. 2), Hayrullah Tiner (Karasu, 1954, s. 18), Hasan Kaptan (3-14 Nisan 1954) (Anonim, 1954b, 1954c), Ali Teoman Germaner (Ecevit, 1954b, s. 3) ve Abdurrahman Öztoprak (Anonim, 1954a, s. 2) sergileri açıldı.

Görsel 8. *Ulus Gazetesi*'nde Cemal Bingöl sergi haberi, 11 Aralık 1953 (Anonim, 1953a)



Non-Objective ve Abstre Resimler ismiyle Helikon'da sergi açan Lütfü Günay ve Adnan Çoker (akt. Özerden, 2005, s. 85), ziyaretçileri "Sanat için resmin kendi unsurları olan şekil, ton ve renk içinde kalmayı tercih ediyoruz" (Altınok, 1954e, s. 75) cümlesiyle karşılaşmış; ikilinin bu cümlesi, resimde konunun önemli olmadığını, resmin, herhangi bir nesnenin ifadesi ya da dışavurumu olmadan önce, renk ve biçimlerle düzenlenmiş bir yüzey olduğunu öne süren M. Denis'nin ünlü aforizmasına bir anıştırma anlamı içermekteydi (Özsezgin, 2001, s. 85). İstanbul'da büyük övgüler alan Nuri İyem'in Helikon'daki sergisi samimi ve özgün olmamakla (Altınok, 1954c, s. 115), Hayrullah Tiner'in sergisi retrospektif bir sergi halini almış olmakla (Karasu, 1954, s. 18) ve hocası Bedri R. Eyüpoğlu'nun bariz tesirinden ötürü ressam hakkında fikir vermektense uzak olmakla eleştirilirken (Altınok, 1954b, s. 153-154), hiçbir oyuna, yönlendirmeye maruz kalmamak derdinde olan Abdurrahman Öztoprak'ın kendi bulduğu yoldan saf sanata varma çabasında olduğu aktarılmaktaydı (Ecevit, 1954a, s. 3).

1954-1955 sezonu Sadi Diren sergisi (17 Ekim-1 Kasım 1954) (Altınok, 1954a, s. 27) ile başlamış; Şükriye Dikmen (Karasu, 1955a, s. 20), Refia Çıray-Elizabeth Akıncı (22 Ocak-19 Şubat 1955) (Anonim, 1955b, s. 2), Neşet Günal (19 Şubat- 4 Mart 1955) (Anonim, 1955a, s. 2), Nuri İyem (Karaburçak, 1955, s. 4), Lütfü Günay (Karasu, 1955b, s. 19), Naim Fakihoğlu (Karasu, 1955c, s. 20), Leyla Gamsız (Anonim, 1955c, s. 31) ve Hasan Kaptan (Ecevit, 1955, s. 20) sergileriyle devam etmişti.

Sezonu Kaptan'ın sergisi ile kapatan Helikon Sanat Galerisi, 1955-1956 dönemine planladığı gibi başlayamamıştı. Yunanistan'ın Kıbrıs üzerinde söz sahibi olmak istemesiyle başlayan, 26 Ağustos 1955'te Londra'da düzenlenen konferansın ardından İstanbul, İzmir ve Ankara'da cereyan eden 6-7 Eylül Pogromu ve peşine yaşananlar tüm ülkeyi sarsmış, sıkıyönetim ilan edilmiş; sorgulamalardan yeterli delil elde edilemeyince sıkıyönetim baskı rejimine dönüşmüştü. Soruşturmalarda kovuşturmalarda ortasında, olaylarla hiçbir ilgisi bulunmayan birçok başka dernek gibi Helikon Derneği de geçici süre kapatılmıştı.

Helikon'un isminin eski Helen mitolojisinden alınmış olmasından ötürü bazı yetkililer İstanbul'daki olaylarda derneğin de payı olabileceği gerekçesiyle dernek yöneticileri bir gece yarısı evlerinden alınıp günlerce sorguya çekmişti. Bülent Ecevit'in (1988) aktardığına göre, sorgulamayı yürüten siyasi şube görevlileri, 6-7 Eylül Pogromu ile Helikon Derneği arasında nasıl bir bağlantı kurulabileceğini bilmiyorlardı; sorgulama ister istemez soyut ve nonfigüratif sanat konularına kaymış, o konular da siyasi şube görevlilerini pek ilgilendirmemişti (s. 153).

Sorgulamadan en nihayetinde hiçbir şey çıkmamış ve birkaç ay sonra derneğin yeniden açılmasına izin verilmişti. Dernek, 1955-1956 mevsimine ancak 25 Şubat 1956'da Türk-Amerikan Derneği'nde Modern Türk Resim Sergisi ismiyle bir sergi açarak başlayabilmişti (G.A., 1956, s. 21)-(Görsel 9). Ardından Abidin Elderoğlu (1-15 Nisan 1956) (Anonim, 1956b, s. 28) ve Ali Teoman Germaner-Bayram Küçük-Kuzgun Acar-Oktay Günay (13-25 Mayıs 1956) (Anonim, 1956a, s. 30) grup sergisi düzenlenmişti. Bu sergiden sonra aralarında Kısmet Burian Güvenç, Neşe Kolverdi, Fikret Kolverdi, Ayşe Sılay, Kadri Duna, Özgür Ecevit, Faruk Güvenç, Selma Arel ve Hadiye Burian'ın resim ve plastik çalışmalarının

bulunduğu Helikon Derneği Üyeleri Resim ve Plastik Çalışmaları Sergisi açılmış (27 Mayıs-10 Haziran 1956), sergiyi izlemeye gelen Ford Vakfından bir ziyaretçi, çok beğendiği Selma Arel, Özgür Ecevit ve Ayşe Sılay'ın birer tablosunun satın alınarak muhtelif sergilerde gösterilmek üzere Amerika'ya götürmüştü (Ecevit, 1956, s. 30).



MODERN RESİM — Helikon Derneği bir karma resim sergisiyle yeniden faaliyete geçmiştir. İhsan Cemal Karaburçak, Eren Eyuboğlu, Füreyya, Hasan Kaptan, Nuri İyem, Lütlü Günay, Özgür Ecevit, Semra Dağada, Rasim Arsebük, Naim Fabihoğlu ve Selim Turan'ın eserleri bulunan sergi Mithat Paşa Caddesindeki Türk - Amerikan Derneği salonunda açılmıştır. Resim, sergiden bir köşeyi gösteriyor.

Görsel 9. Ulus Gazetesi'nde karma sergi haberi, 27 Şubat 1956 (Anonim, 1956)

Bu süreçte konser etkinliklerine ve resim derslerine devam eden Helikon Derneği'nde son olarak Bülent Arel'in Mobil sergisi açılmıştı. Ecevit, mobilin, içinde bulunduğumuz yüzyılın şartlarından doğmuş bir sanat olduğunu, bu sanatın doğabilmesi için gerek mekaniğin gerek non-figüratif resmin bugünkü kadar gelişmiş, mimarlığın ve mobilyacılığın mekanikteki ve resimdeki bu gelişmelere ayak uydurmuş ve bütün bunların sonucu olarak resmin, duvardaki dondurulmuş yerini yitirip modern mimarlığın organik bir unsuru durumuna gelmiş olması gerektiğini belirtmekteydi (Ecevit, 1956, s. 29). Her ne kadar Helikon Derneği Üyeleri Resim ve Plastik Çalışmaları Sergisi'nin bir sonraki mevsim tekrar açılmasına sıcak bakılmış olsa da dernek kurucularının 6-7 Eylül münasebetiyle yapılan soruşturmalardan sonra eski heveslerini kaybetmiş olmaları derneğin eski canlılığına erişmeden sönüp gitmesine neden olmuştu.

6-7 Eylül ve sonrasında yaşananlar yalnızca Helikon'un kaderini değil, o yıllarda siyasetle birebir teması bulunmayan Bülent Ecevit'in, siyasi bir konu hakkında sorguya çekilerek olayın içinde kalmış olmasının etkisiyle ileriki yıllarda kariyerinde önemli bir kırılmaya da neden olmuştu.

Sonuç

Helikon Derneği, devletin, sanat alanından el çektiği, Halkevleri ve Köy Enstitüleri'ni kapattığı ve Akademik eğitime yönelik eleştirilerin ve başkaldırıların daha yoğun olmaya başladığı bir dönemde varlık kazanmış bir sanat topluluğuydu. Dernek tüzüğünde belirtildiği gibi, derneğin amacı günün sanat hareketlerini müzik, sinema, tiyatro, resim ve heykel alanlarında anlamaya ve tanıtmaya çalışmaktı (Helikon Derneği Tüzüğü, t.y.). Dernek kurulduktan kısa bir süre sonra açtıkları Helikon Sanat Galerisi ise, Ankara'nın ilk sanat galerisi olarak faaliyete başlamış; düzenlediği sergiler ile Ankara'nın sanat ortamını canlandırmıştı.

1950'lerde açılan diğer galeriler gibi Helikon Sanat Galerisi de o günün ihtiyaçlarından kaynaklı olarak salt bir sergileme salonunun ötesinde bir misyona sahipti. Yeni gelişen sanatsal eğilimleri desteklemek ve üretim alanı sunmak hem de izleyici ile buluşmasını sağlamak ve yaygınlaştırmak konusunda önemli bir mekândı. Öyle ki Ecevit, Helikon'un kurulduktan kısa bir süre sonra kaleme aldığı "Ankara'da Sanat Uyanışı" makalesinde, geleceğin siyasetçisi, sağlıklı bir demokrasinin, devlet faaliyetlerinin önemli bir tamamlayıcısı olarak bağımsız örgütlenmiş faaliyetlerin varlığına bağlı olduğunu altını çiziyor (Smith, 2015, s. 75); Helikon Derneği gerek *dernek* terimini tercih etmeleriyle gerekse dönemin çağdaş sanatını desteklemeleriyle bu türden bir örgütlenme olduğunu vurguluyordu.

Helikon Derneği ve Sanat Galerisi'nin kısa süren ömrüne rağmen başarılı bir duruş sergilemesinin ardında yatan nedenlerden birisi Derneğin Ankara'da açılmış olmasıydı hiç şüphesiz. Sanatçı ve eleştirmenlerce de verimli hale gelmeye başlayan Ankara'da baskın bir Akademi üstünlüğünden bahsedilemiyordu. Bu durum sanatçılar açısından görece daha rahat bir atmosfer sağlıyor; sanatçılar dönemin yeni sanatsal anlayışlarını denemekten çekinmiyordu. Ancak bu İstanbul'da iyi eleştiriler alan sanatçıların zaman zaman Ankara'da sınıfta kalmasına neden oluyordu-(Altınok, 1954c, s. 114-115)-Çünkü İstanbul'da Akademi'nin varlığından kaynaklı oluşan rekabet ortamı Ankara'da söz konusu değildi. Bu da sanatçı esaslı eleştirilerden çok sergileri, eserleri odak alan eleştirilerin daha fazla olmasından ve bunların nispeten daha objektif bir gözle değerlendirilmesinden kaynaklanıyordu.

Bunun yanında Ankara, Türkiye'nin Batı'ya açılan yüzüydü; bürokratlar şehriydi. İstanbul gibi Osmanlı İmparatorluğu mirasını devam ettiren değil, kurucu, yeni ve dinamik Türkiye Cumhuriyeti'nin başkentiydi. Cumhuriyet'in ilanından beri Ankara'daki devlet görevlilerinin sanata olan ilgileri de açtı; resim satın almak bir gelenek haline gelmişti. Düzenlediği atölyeler ve sergiler ile Ankaralıların sanatsal altyapılarını sağlam bir temelde inşa etmek isteyen Helikon Derneği, taksitle eser satışı gerçekleştiriyor olmasıyla yalnızca devlet görevlilerinin değil memur, işçi gibi sivil halkın da sanatla birebir temas etmesinin önünü açıyordu. Bireysel sanatsal bir ifade olan soyut sanatla karşılaşan halk, kendi bireyselliğini ve kişiliğini tanımlanın farklı yollarını deneyimliyor, kendi istek ve taleplerinin neler olduğunu keşfediyordu. Satın aldığı eserle kendisi hakkında sözlü

olmadan konuşabilirken kendini ifade etme hakkının önemine varıyor ve bu da demokrasinin gelişimine katkı sağlıyordu.

Gerek genç ve yeni sanatçılara alan açmasıyla, gerek dönemin yeni sanatsal anlayışlarını desteklemesiyle Helikon Derneği ve Helikon Sanat Galerisi, Ankara'nın hem sivil halkını sanat alanında bilgi sahibi yapabilmeyi hem Türk sanat ortamına katkı sağlayabilmeyi üç yılda başarabilmiş hem öncü hem de yürütücü bir konuma ulaşabilmişti.

Kaynakça

- Ahmad, F. (1996). *Demokrasi sürecinde Türkiye: 1945-1980* (2. b.). İstanbul: Hij Yayınları.
- Altınok, İ. (1953a, Aralık 1). Ankara'daki sergiler - Karaburçak'ın sergisi. *Mavi*(15).
- Altınok, İ. (1953b, Kasım 1). Ankara'da resim sergileri. *Mavi*(13).
- Altınok, İ. (1953c, Ekim 15). Helikon'da Ferruh Başağa sergisi. *Kaynak*, 7(85).
- Altınok, İ. (1954a, Aralık 1). Ankara'da sergi mevsimi. *Mavi*(25).
- Altınok, İ. (1954b, Mayıs). Ankara'daki sergiler - Hayrullah Tiner'in sergisi. *Kaynak*, 8(94).
- Altınok, İ. (1954c, Nisan). Sergiler - Nuri İyem'in sergisi. *Kaynak*, 8(93).
- Altınok, İ. (1954d, Mart 15). Helikon'da dört gencin sergisi. *Mavi*(18).
- Altınok, İ. (1954e, Mart). Adnan Çoker, Lütfü Günay resim sergisi. *Kaynak*, 8(92).
- Altınok, İ. (1954f, Ocak). Cemal Bingöl ve non-figüratif resim. *Kaynak*, 8(90).
- Anonim. (1952, Eylül 25). Ankara'da bir sanat derneği kuruldu. *Cumhuriyet*, s. 3.
- Anonim. (1953a, Ekim 6). Ferruh Başağa sergisi. *Ulus*, s. 5.
- Anonim. (1953b, Eylül 27). Resim. *Vatan'ın İlavesi*, 3.
- Anonim. (1953c, Eylül 20). Sanat köşesi - Helikon Derneğinin yıldönümü. *Ulus*, 4.
- Anonim. (1953d, Ağustos 2). Resim. *Vatan'ın İlavesi*, s. 3.
- Anonim. (1953e, Mayıs 29). Salih Urallı'nın resim sergisi. *Ulus*, s. 2.
- Anonim. (1953f, Mart 11). Modern resim anlayışı hakkında konferans. *Zafer*, s. 2.
- Anonim. (1953g, Şubat 19). Fransız resim sergisi. *Zafer*, s. 2.
- Anonim. (1954a, Mayıs 8). Öztoprak Helikon'da sergi açtı. *Zafer*, s. 2.
- Anonim. (1954b, Mart 30). Hasan Kaptan bir sergi açıyor. *Zafer*, s. 2.
- Anonim. (1954c, Mart 7). Resim. *Vatan'ın İlavesi*.
- Anonim. (1954d, Mart 2). Nuri İyem'in sergisi. *Cumhuriyet*.
- Anonim. (1954e, Ocak 23). Ankara'da Helikon Galerisinde. *Cumhuriyet*.
- Anonim. (1954f, Ocak 10). Mesut Erdem'in resim sergisi. *Zafer*, s. 2.
- Anonim. (1955a, Şubat 17). Kısa haberler. *Zafer*, s. 2.
- Anonim. (1955b, Ocak 22). Helikon'da bir resim ve heykel sergisi açılıyor. *Zafer*, s. 2.
- Anonim. (1955c, Nisan 9). Sanat haberleri - Leyla Gamsız sergisi. *Akis*.
- Anonim. (1956a, Mayıs 1). Helikon Derneği mayıs ayı programı. *Forum*, 5(51).
- Anonim. (1956b, Nisan 1). Helikon Derneği nisan programı. *Forum*, 5(49).
- Antmen, A. (2005). *Türk sanatında yeni arayışlar (1960-1980)*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Atılğan, G. (2022). Tarihsel kapitalizmin sancağı altında. *Osmanlı'dan günümüze Türkiye'de siyasal hayat* (4. b., s. 393-521). içinde İstanbul: Yordam Yayınları.
- Cihan, A. R. (Dü.). (1993). *İsmet İnönü'nün TBMM'deki konuşmaları 1920-1973* (Cilt 2). Ankara: TBMM Kültür, Sanat ve Yayın Kurulu Yayınları.
- Ecevit, B. (1953a, Ekim 21). Sanat konuları - Ankara'da sergiler. *Dünya*.
- Ecevit, B. (1953b, Mayıs 3). Sanat bahisleri - Eyüboğlu'lar. *Dünya*, s. 2.
- Ecevit, B. (1953c, Nisan 21). Sanat bahisleri - Seramikçilik ve Hakkı İzzet. *Dünya*, s. 2.
- Ecevit, B. (1953d, Mart 8). Sanat köşesi - Modern insan modern resim. *Ulus*, s. 2.

- Ecevit, B. (1954a, Mayıs 12). Günün ışığında - Öztoprak: Saf sanatın yolcusu... *Halkçı*.
- Ecevit, B. (1954b, Nisan 29). Günün ışığında - İki sergi. *Halkçı*.
- Ecevit, B. (1955, Mayıs 15). Resim - Hasan Kaptan ve İhsan Cemal Karaburçak sergisi. *Forum*.
- Ecevit, B. (1956, Temmuz 1). Resim Mobil - Helikon sergisi. *Forum*, 5(55).
- Ecevit, B. (1960). Karanlık çağdan çıkış. *Dost*(60).
- Ecevit, B. (1988, Temmuz). Helikon. *Gergedan Yeryüzü Kültür*, 150-154.
- Elvan, N. (2005). *Resim tarihimizden: "İş ve İstihsal" 1954 Yapı Kredi resim yarışması*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ergüven, M. (1992). *Yoruma doğru*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ertük, Y. (2023, Mayıs-Haziran). 27 Mayıs 1960 Askeri Darbesi ve darbe sürecinde Silahlı Kuvvetler içindeki bölünme ve rekabet. *Türk Dünyası Araştırmaları*, s. 1-42.
- G.A. (1956, Mart 15). Resim - Helikon sergisi. *Forum*, 4(48).
- Helikon Derneği Tüzüğü. (tarih yok). Ankara: Yeni Matbaa.
- Karaburçak, İ. C. (1955, Mart 12). Nuri İyem'in 'Helikon'daki sergisi. *Zafer*, s. 2.
- Karasu, B. (1954, Nisan 15). Resim - Helikon'da Hayrullah Tiner'in sergisi. *Forum*, 1(2).
- Karasu, B. (1955a, Ocak 15). Resim - Şükriye Dikmen'in sergisi. *Forum*, 2(20).
- Karasu, B. (1955b, Nisan 1). Resim - İki sergi. *Forum*, 3(25).
- Karasu, B. (1955c, Nisan 15). Resim - Naim Fakihoğlu sergisi. *Forum*, 3(26).
- Kaynar, M. K. (2023). Türkiye'nin Ellili yılları üzerine bazı notlar. M. K. Kaynar (Dü.) *Türkiye'nin 1950'li yılları* (s. 15-39). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Köksal, A. H. (2011). *Sanatın kurumsallaşma sürecinde İstanbul Resim ve Heykel Müzesi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Noyan, Z. K. (1953a, Kasım 20). Ankara mektupları - Füreyâ Kılıç sanatını anlatıyor. *Vatan*.
- Noyan, Z. K. (1953b, Aralık 15). Sanat alemi - Ankara'da bir sanat yurdu: Helikon Derneği. *Vatan*, s. 4.
- Özerden, L. K. (2005). *1945-1960: Paris Ekolü ve Paris'te yaşayan Türk ressamları*. (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Özsegin, K. (1982). *Başlangıcından bugüne çağdaş Türk resim sanatı tarihi* (Cilt 3). İstanbul: Tilgat Basımevi.
- Özsegin, K. (1994). Ankara ve sanat. E. Batur (Dü.) *Ankara Ankara* (s. 447-471). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Özsegin, K. (2001). *Lütfü Günay*. İstanbul: Bilim Sanat Galerisi.
- Savcı, B. (1952, Kasım 1). Ankara'da yeni bir sanat teşekkülü. *Yeditepe*, (24), s. 5.
- Sezer-Şanlı, A. (2023). 6-7 Eylül 1955: Türkiye'de bir 'pogrom' yaşandı. M. K. Kaynar (Dü.) içinde, *Türkiye'nin 1950'li yılları* (s. 377-393). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Smith, S.-N. (2015). *Art, democracy and the culture of dissent in 1950s Turkey*. (Unpublished PhD thesis). University of California.
- Smith, S.-N. (2022). *Metrics of modernity: Art and development in postwar Turkey*. California: University of California Press.
- Sönmez, N. (2022). *Paris tecrübeleri*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Üstünipek, Ş. (2009). *1936-1950 yılları arasında Güzel Sanatlar Akademisi: Léopold-Lévy ve atölyesi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Yasa-Yaman, Z. (1998, Kış). 1950'li yılların sanatsal ortamı ve "temsil" sorunu. *Toplum ve Bilim*(79), s. 94-138.
- Yasa-Yaman, Z. (2011). *Suretin sireti: Bir koleksiyonu ziyaret*. İstanbul: Pera Müzesi Yayınları.
- Zürcher, E. J. (2000). *Modernleşen Türkiye'nin tarihi* (7. b.). İstanbul: İletişim Yayınları.

Görsel Kaynakça

- (tarih yok). Haziran 2024 tarihinde İstanbul Resim ve Heykel Müzesi:
<https://irhm.msgsu.edu.tr/> adresinden alındı
- Anonim. (1953a, Aralık 11). Cemal Bingöl'ün resim sergisi. *Ulus*.
- Anonim. (1953b, Ekim 6). Ferruh Başağa sergisi. *Ulus*, s. 5.
- Anonim. (1953c, Ocak 18). *Ulus*, s. 1.
- Anonim. (1956, Şubat 27). Modern resim. *Ulus*, s. 1.
- Ecevit, B. (1953, Ocak 29). Sanat köşesi - Nuri İyem'in Ssergisi. *Ulus*.
- Noyan, M. (2002). *Aliye Berger ve Sanatı*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Mimar Sinan Üniversitesi.

Çağdaş Sanat Müzelerinde Güncel Sergilemelere Bir Örnek: Güzellik Sergisi

Eda Uzun¹

Öz

Sanatın anlatım biçimlerindeki yenilikler, bağlantılı olduğu sergileme mekanlarını da dönüştürmektedir. 20. yüzyılın son çeyreğinde varlığı oldukça artan çağdaş sanat müzeleri, sanatçıların güncel ve yeni anlatım biçimlerinin sergilenmesine olanak tanıyan mekanların arasındaki yerini almıştır. Sanatçılar neredeyse dünyanın her yerinde bulunan çağdaş sanat müzelerini dönüştürürken çeşitli sergileme yöntemlerini (geleneksel yöntemler, yapay zeka, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, akıllı makine vb.) kullanmaktadır. Bu çalışmada amaçlanan, çağdaş sanat müzelerindeki önemli güncel sergilemelerin ve son yıllarda bu sergilemeler arasında önemli bir yere sahip olan *Güzellik* sergisinin incelenmesidir. Sagmeister ve Walsh tasarım ortaklarının hazırladığı *Güzellik* sergisi insanı kuşatan, yaratıcı ve güncel biçimlerle ön plana çıkmaktadır. Günümüzde çağdaş sanat müzelerinde yapılan sergilemelerin teknoloji, sanatsal ifade biçimi ve mimari farklılık gibi faktörlere bağlı olarak değiştiği ve bu anlamda *Güzellik* sergisinde bir arada kullanılan geleneksel ve teknolojik etkileşimli sergilemelerin ziyaretçiyi pasif izleyici konumundan aktif katılımcı konumuna getirerek ziyaretçi katılımının serginin bir parçasına nasıl dönüştüğü irdelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat Müzesi, Sergileme, Yerleştirme, Etkileşim, Sagmeister ve Walsh, Güzellik Sergisi

An Example of Recent Exhibits in Contemporary Art Museums: Beauty Exhibition

Abstract

Innovations in the forms of artistic expression also transform the exhibition spaces to which they are related. In this sense, contemporary art museums have taken their place among the venues that allow the exhibition of new forms of expression of contemporary art. In the last quarter of the 20th century, contemporary art museums, whose presence increased considerably, host the current exhibition styles of artists. Artists use various exhibition methods (traditional methods, artificial intelligence, virtual reality, augmented reality, smart machine, etc.) while transforming

¹ Arş. Gör. Dr., Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, ORCID NO: 0000-0002-0767-9154, edauzun@hotmail.com

contemporary art museums located almost everywhere in the world. The aim of this study is to analyse the important current exhibitions in contemporary art museums and the Beauty exhibition, which has an important place among these exhibitions in recent years. The Beauty exhibition, prepared by Sagmeister & Walsh (Stefan Sagmeister and Jessica Walsh) design partners, stands out with its human-encompassing, creative and contemporary forms. It is among the results of this study that exhibitions in contemporary art museums today change depending on factors such as technology, artistic expression and architectural difference, and in this sense, traditional and technological interactive exhibitions used together in the Beauty exhibition play an active role in bringing the visitor from the position of passive viewer to the position of active participant. In this sense, the study analyses how visitors become a part of the exhibition with their contributions to the exhibitions.

Keywords: Museum of Contemporary Art, Exhibition, Installation, Interaction, Sagmeister and Walsh, Beauty Exhibition

Bu çalışmanın amacı, modern sanat kurumlarının günümüzde sergilerini nasıl gerçekleştirdiklerini incelemek ve bu sergilerin ziyaretçileri pasif izleyicilerden aktif katılımcılara dönüştürme becerisini tartışmaktır. *Güzellik* sergisi özelinde yapılan gözlemler, literatür taraması ve *Güzellik* sergisi ziyaretçi deneyimlerine dair incelemeler bu çalışmanın yöntemini oluşturmaktadır. Günümüzde çağdaş sanat müzelerindeki sergilerin sanatsal ifade, teknoloji ve mimari farklılıklar gibi unsurlara bağlı olarak çeşitlilik gösterdiği ve geleneksel ve teknolojik sergilemeleri barındıran *Güzellik* sergisinin ziyaretçileri pasif izleyici rolünden aktif katılımcı rolüne taşıdığı bu çalışmanın bulguları arasındadır. Çalışma kapsamında, tasarım ekibi Sagmeister ve Walsh (Stefan Sagmeister ve Jessica Walsh) tarafından oluşturulan ve çağdaş sanatın önemli örneklerinden biri olarak kabul edilen *Güzellik* sergisinin detaylı bir analizi yer almaktadır.

Çağdaş sanatın sergilenmesi görevini üstlenenler arasında öncelikle tüm dünyaya yayılmış bienal ve trienaller, büyük şehirlerde kurulan ve birçok sanatçıyı bir araya toplayan çağdaş sanat fuarları, galeriler ve çağdaş sanat müzeleri bulunmaktadır. 20. yüzyılın son çeyreğinde çoğalan çağdaş sanat müzeleri, bu alanda çalışan sanatçıların sergilemelerine yer vermeye başlamıştır.

Çağdaş sanat müzelerindeki sergilemelerin son dönemlerde önemli ölçüde değiştiği gözlemlenmektedir. Bu değişimde teknolojinin, sanatsal anlatım biçimlerinin ve mimarinin önemli rolü bulunmaktadır. Bu müzelerde geleneksel sergi anlayışı yerine, teknolojiyi etkin kullanan, yenilikçi ve izleyiciyle etkileşim kuran sanat sergilemeleri ön plana çıkmaktadır.

Foucaultcu düşünceye göre sanatın hakikati, yalıtılmış olduğu müzede şekillenmektedir. Sanatın toplumsal hayattan arınması ve sanat için özerk bir ortam yaratılması müzenin görevidir. Başta toplumsal bir işlevi olan sanatın estetik deneyim nesnesi halini alması ve topluca gerçekleştirilen bir eylem ve pratik olmaktan çıkarak sanat adı verilen fenomene dönüşmesi, müze bağlamında ortaya konulmaktadır. Müzedeki nesnelerin sanat yapıtı olmaktan başka işlevi kalmamaktadır. Kült değerinin yerini, giderek sergileme değeri

almaya başlarken, sonuçta sanat ancak sergilenerek işlevsel hale gelmektedir (akt. Balık, 2009, s. 29). Bu açıdan bakıldığında sergileme, sanatın hak ettiği değeri kazanabilmesi için vazgeçilmezdir. Dolayısıyla sanatın sergilenme biçimi ve sanat yapıtı arasında tamamlayıcı ve karşılıklı bir ilişki bulunmaktadır.

Sergileme

Sergileme, bazı şeyleri göstermek, tanıtmak veya satmak amacıyla herhangi bir biçimde, herkesin görebileceği bir yere yerleştirmek ya da teşhir etmek (Sesli Sözlük, t.y.); nesne, öge ya da bilgiyi insanın deneyimleyebileceği bir ortam içerisinde sunmaktır. Sergilenen nesnelere çerçevelenerek ya da bir kaide üzerine koyularak daha değerli hale gelmektedir (Shaoqiang, 2016, s. 5). Sergileme kavramı altında, ticari fuarlar, marka deneyimleri, temalı etkinlikler, uluslararası dünya sergileri (EXPO), müze galerileri, tarihi konutlar ve sanat yerleştirmeleri sınıflandırılabilir. Sergilerin ölçekleri küçük bir masadan uluslararası dünya sergilerinde küçük bir şehir boyutuna kadar çeşitlenebilmekte ve beş gün gibi geçici ya da beş yıl gibi kalıcı olabilmektedir. İster ticari ister kültürel olsun sergileme, üç boyutlu mekanda bir hikaye iletme fikridir (Locker, 2013, s. 10).

20. yüzyıl, sergileme mekanlarında biçim ve içerik açısından önemli gelişmelere neden olmuştur. Modernizm içerisinde yapıtın biçimsel özelliklerinin öne çıkması sonucu değişen sanat yapıtı, sergileme mekanının da yapısını değiştirmiştir. 1960 sonrası gelişen süreçte çerçevenin dışlanması, resim yüzeyinin sergi mekanının duvarlarıyla ilişkiye girmesi ve böylece galeri mekanının kendisinin resmi çerçeveleme işlevini yerine getirmesi yapıtın sergilenmesinde önemli birer değişim olarak kabul edilmektedir. Bu anlamda modernizm içerisinde minimalist yapıtın biçimsel özelliklerinin vurgulanmasına olanak tanıyan ve yapıtın algılanma sürecinde kendisinden başka dikkat çekici her türlü unsurdan soyutlanan sergi mekanı, sanat yapıtı odaklı bir yaklaşımı beraberinde getirmiştir (Çolak, 2016, s. 44).

21. yüzyılın başlarında sanat, giderek artan bir şekilde başkalarıyla paylaşılan etkileşimli bir deneyim haline gelmiştir. İnsanlar her yerde, geleneksel sanat mekanlarında alışık olmadıkları şekilde katılımlarını davet eden sanat yerleştirmeleri ve performanslarıyla karşılaşmaktadır. Sanat, erişilebilir, popüler ve geleneksel sanat beğenisinden farklı bir anlamda daha talepkar hale gelmektedir. Sergilerde sanat hakkında önceden çalışarak bilgi edinmek ya da bir galeride önceden belirlenmiş bir rotayı izlerken kayıtları dinlemek yerine, ziyaretçiler genellikle kendilerini sanatın bir parçası, öngörülemeyen, şaşırtıcı ve merak uyandırıcı bir durumun katılımcısı olarak bulmaktadırlar (Candy ve Ferguson, 2014, s. 1-2).

Güncel Sergileme Yöntemleri

Günümüzde izleyicinin pasif gözlemci pozisyonunda olduğu geleneksel sergiler ve aktif katılımcı konumda olduğu etkileşimli sergiler güncel sergileme şekilleri olarak ifade edilebilir. Etkileşimli sergilemeleri, teknolojik olmayan (geleneksel) ve teknolojik olarak iki grupta toplamak doğru olacaktır. Geleneksel kurulumlar daha çok basit ve teknolojik olmayan insan etkileşimlerini içermektedir. Ziyaretçilerin katılımını sağlamak ve sergi alanlarında gerçekleştirilen canlı performansların bir parçası olmak, bazı sanat eserlerine

ziyaretçilerin dokunarak etkileşime girmesine olanak tanımak ve ziyaretçilerin beraber çalışarak ortak bir sanat eseri oluşturması teknolojik olmayan etkileşimli sergilere örnek oluşturabilir.

Bunun yanında akıllı makineler aracılığıyla ziyaretçiyle etkileşim kurmak müzelerde popülerlik kazanmaktadır. Ziyaretçiler, interaktif projeksiyonlar, dokunmatik ekranlar, hareket sensörleri ve müzik kullanarak serginin içeriğiyle etkileşime geçebilir. Bu tür teknolojik sergilemeler müze ziyaretçilerine daha yakın bir deneyim yaşatabilir. Güner'e (2023) göre artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve karma gerçeklik (MR) gibi teknolojik sergileme teknikleri sürükleyici teknolojiler adı altında toplamaktadır. Bu teknolojilerin sanat olaylarını ve sergileme alanlarını değişikliğe uğrattığı görülmektedir. Çağdaş sanat kurumlarında sürükleyici teknolojilerle sergilenen sanat ve bu teknolojilerle gerçekleştirilen sanatsal projeler izleyicinin katılımını büyük ölçüde gerektirmektedir. Bu katılım bizzat sanat deneyiminin içine dalma şeklinde olabildiği gibi teknoloji ile de bu sanat olaylarına dahil olunabilmektedir (s. 431). Coşkun ise (2023) etkileşimli sergileme yöntemlerinin kullanılmasının ziyaretçilerin sergiyi izleme şeklini ve fikrini genişlettiğini ifade etmektedir (s. 35).

Bu sürükleyici teknolojilerin yanında bazı müzeler daha zengin duyuşsal deneyim için bir dizi birleşik yöntem kullanmaktadır. Sergi alanları benzersiz aydınlatma, ses, koku ve dokunsal bileşenlerden oluşabilmektedir. Bu ortamın oluşturulabilmesi için alışlagelmiş duvara asılan eserlere ek olarak, video haritalama gibi projeksiyon tekniği de kullanılabilir. Ziyaretçiler, geleneksel sergileme yöntemlerinin sunduğu deneyimlerden yararlanmanın yanı sıra dokunmatik ekranları veya sanal ortamı keşfetmek için sanal gerçeklik gözlüklerini kullanabilecekleri çağdaş teknolojinin interaktif yeteneklerini de kullanabilmektedir.

Çağdaş Sanat Müzelerinde Güncel Sergilemeler

Çağdaş sanat müzeleri genellikle yakın geçmişte icra edilmiş modern sanatın ve 1970'lerden itibaren üretilmeye başlayıp günümüzde de üretimi süren çağdaş sanatın sergilendiği müze türleridir (Bakanay, 2014, s. 34). Bu müzeler sanatın tarihini sergileme amacından ziyade, çağdaş sanatın suretinde, genişleyen dünyayı temsil etme iddiasındadır. Küreselleşmeyle beraber ortaya çıkan serbest ticaret ideolojisi, önümüze bir serbest sanat retoriği sürmüştür. Sanat piyasasının izin verdiği ölçüde istediği yönde serbestçe ilerlemiş dolayısıyla mecburi modellerin yükünü de üzerinden atmıştır. Böylece, modern sanat müzesi etiketinden çok çağdaş sanat müzesi isimleriyle karşılaşılmaktadır (Belting, 2017).

Çağdaş sanat müzeleri, çağdaş sanat hareketlerine ait eserleri ve güncel sanat eserlerini sergilemek ve bu eserlerle ilgilenen toplumu bir araya getirmek amacıyla kurulmuştur. Bu müzeler, sanatın çeşitliliği ve evrenselliğini anlamak için bir platform sunmaktadır. Çağdaş sanat müzelerinde sergilenen eserlerin çoğunluğu 20. yüzyılın ortalarından (1960'lar veya 1970'ler civarı) günümüze kadar uzanmaktadır. Bu müzeler aynı zamanda sanat akımları üzerine tarihsel perspektifler sunan ve geriye dönük bir etkileşim sunan sanat müzelerinden farklı olarak, sıklıkla yaşayan sanatçılara da yer vermektedir. Sanatın

küreselleşmiş, disiplinler arası ve daha çok kavramsal doğasını yansıtan eserler bu müzelerde daha çok karşımıza çıkmaktadır. Eserler genellikle geleneksel sanat formlarının aksine, sanatsal ifadenin geniş bir alanını kapsayan, çeşitli ve sürekli değişen içeriğe, biçimsel ve sanatsal anlayışa sahiptir. Bu anlayışla üretim yapan sanatçıların resim, heykel, fotoğraf, yerleştirme, performans sanatı, video sanatı ve dijital sanat sergilemelerine yer vermektedir.

Bu müzelerin sanat tarihi odaklı müzelerden ya da modern sanat müzelerinden farkı güncel eserlere bir müze çatısı altında yer vermesi ve izleyicilerin sanatı deneyimlemesine fırsat tanımasıdır. Sanatçıların eserlerini sergileyerek, ziyaretçilere kapsamlı bir bakış açısı ve deneyim sunmaktadır. Çağdaş sanat müzeleri çoğunlukla Amerika'da karşımıza çıkarken, günümüzde Avrupa ve bazı Asya ülkelerinde de çoğalmaya devam etmektedir.

Amerika, Los Angeles'ta bulunan ve günümüzde dünya çapında tanınan Çağdaş Sanat Müzesi (MoCA), çağdaş sanat eserlerini koleksiyonunda barındırmanın yanı sıra özel sergilere de ev sahipliği yapmaktadır. Los Angeles'taki diğer bir müze, The Board Çağdaş Sanatlar Müzesi'dir. Sıra dışı bir mimariye sahip bu müze özel sergilere yer verirken güncel sanat koleksiyonunu da sürekli genişletmektedir. Yine Amerika'da Massachusetts'te bulunan Massachusetts Çağdaş Sanat Müzesi'nin (MASS MoCA) koleksiyonunda çeşitli medya ve sanatsal disiplinler yer almaktadır. Günümüz sanatçıların yenilikçi çabalarını destekleyen ve deneysel eserlere öncelik veren bir müze olduğu bilinmektedir. New York'ta bulunan Modern Sanat Müzesi'nin (MoMA), daha çok modern sanat dönemine odaklandığı düşünülse de, aslında geniş bir çağdaş sanat koleksiyonuna sahiptir. MoMA'nın kapsamlı koleksiyonunda 20. yüzyılın başlarından günümüze kadar çok çeşitli sanat akımları ve sanatçılar temsil edilmektedir. Yine New York'ta bulunan Yeni Müze (New Museum) çağdaş sanatın yenilikçi ve çeşitli ifadelerine odaklanan bir kurum olarak bilinmektedir.

Avrupa'daki çağdaş sanat müzeleri arasında ilk akla gelen, İspanya'da Frank Gehry'nin yenilikçi tasarımıyla ünlü olan ve önemli bir çağdaş sanat koleksiyonuna sahip Guggenheim Bilboa Müzesi'dir. İspanya'da ayrıca çağdaş sanat eserlerini tanıtan Barselona Çağdaş Sanat Müzesi (MACBA), Katalonya bölgesinin önemli bir sanat kurumudur. Fransa'da bulunan Pompidou Merkezi, ağırlıklı olarak çağdaş sanatın sergilendiği uluslararası üne sahip bir sanat müzesi olan Ulusal Modern Sanat Müzesine (Musée National d'Art Modern) ev sahipliği yapmaktadır. Hollanda'nın Amsterdam şehrinde bulunan Stedelijk Müzesi, çağdaş sanatın dinamik ve yenilikçi tarafını vurgulayan etkinliklere ev sahipliği yaparak Amsterdam'ın kültürel canlılığına katkıda bulunmaktadır. İngiltere'nin Londra şehrinde bulunan Tate Modern, modern sanata adanmış görüncü de bünyesinde çağdaş sanatın öncü eserlerini de barındırmaktadır. Estonya'nın başkenti Tallinn'de yer alan Kumu Sanat Müzesi, Almanya'nın Frankfurt şehrinde bulunan Städel Museum modern ve çağdaş sanat eserlerine de yer verir. Berlin'de bulunan ve çağdaş sanat müzesi olarak hizmet veren Hamburg Tren İstasyonu özellikle büyük ölçekli yerleştirmeler ve çağdaş sanatın önemli eserlerine ev sahipliği yapmaktadır.

Asya'da da güncel sergilemelere yer veren önemli çağdaş sanat müzeleri bulunmaktadır. Japonya'da Kanazawa şehrinde bulunan 21. Yüzyıl Çağdaş Sanat Müzesi, Tokyo'daki Mori Sanat Müzesi gibi müzelerdeki sergiler genellikle çağdaş sanatın farklı yönlerini ve kültürel konuları ele almaktadır. Çin'deki çağdaş sanat sahnesinin önemli bir parçası olarak kabul edilen Shanghai Çağdaş Sanat Müzesi, çağdaş Çin sanatının yanı sıra uluslararası çağdaş sanatı da sergilemektedir. Güney Kore'de bulunan Seul Sanat Müzesi çağdaş Kore sanatının yanı sıra uluslararası çağdaş sanatını ve Singapur'da bulunan Singapur Sanat Müzesi Güneydoğu Asya'nın çağdaş sanatını vurgulamaktadır. Tüm bu çağdaş sanat müzeleri güncel sergilemelere olanak sağlamaları ve izleyicilere sanatı deneyimleme ve etkileşim olanakları sunan başarılı müze örneklerinden bazılarıdır. Önemli çağdaş sanat koleksiyonlarına sahip bu müzeler, sanatçılara bünyesinde bulundurdukları alanlarında özgün ve güncel sergilemeler yapma fırsatı sunmaktadır.

Güncel sergilemelerin izleyicilerle bulunduğu çağdaş sanat müzelerinde etkileşim, teknoloji, sanat ve tasarım bir arada işlerken yeni ifade biçimleri ortaya çıkmaktadır. Artık fotoğraf, heykel, sinema, müzik, grafik ve daha birçok geleneksel ifade biçiminin yanında kullanıcı arabirimi, yazılım, sensör, etkileşim gibi yeni medya araçları bulunmaktadır. Yeni üretim yöntemleriyle yaratılan araçlarla her şey melezleşmektedir. Ses, grafiğe, hareket ve fizik, sese dönüşmektedir. İnternet ve siber uzayda var olan bilgi, sonsuz haritalara, haritalar da özgün grafiklere dönüşmektedir. Böyle bir ortamda sanatçı ve tasarımcı kendi mesajlarını iletmek için yeni yöntemler ortaya koymaktadır (Sönmez, 2023).

Çağdaş sanat müzelerindeki güncel sergilemelerin önemli bir bölümünü yerleştirme sergilemeleri kapsamaktadır. Yaratıcı deneyim imkanı sunması ve izleyici etkileşiminin sanatın önemli bir bileşeni haline gelmesi sayesinde çağdaş sanatın en hızlı gelişen alanlarından biri olmuştur. 1960'lı yıllardan itibaren çağdaş sanat alanında izlenen mekan yaratımı, yerleştirme, mekana özgü gibi ifadelerle de tanımlanan yerleştirme sanatı, birçok



Görsel 1. Jennifer Steinkamp, *Madame Curie*, 2017, video yerleştirme (Artsy, t.y.)

sanat disiplininden yaptığı alıntılarla sanatçılar için sınırsız bir uygulama alanı yaratmıştır. Bu alanda üretim yapan sanatçılar, geçmişten günümüze tüm sanatsal verileri, kavramları, teknolojileri kullanarak bunları yeni bir dilin sözcükleri haline getirip yeni anlamlar inşa etmektedir (Yücel, 2012, s. 38).

Çağdaş sanat müzelerindeki güncel sergilemelere örnek olarak Jennifer Steinkamp'ın San Diego Çağdaş Sanat Müzesi'nde sergilediği *Madame Curie* video yerleştirmesi gösterilebilir (Görsel 1). Bu yapıtında Marie Curie'den esinlenen sanatçı teknik olarak hazırladığı animasyonları projeksiyon kullanarak duvara veya bir düzleme yansıtmaktadır. Sanatçı müzenin sahip olduğu geleneksel sergileme anlayışı dışına çıkararak mekânsal düzenleme ile izleyiciyi etkilemektedir. Sanatçının dijital teknoloji kullanarak hazırladığı yerleştirmenin sunduğu dinamik ve mekâna özgü deneyim, onu geleneksel sergileme tekniklerinden ayırmaktadır. Hareket, ışık, mekân ve tematik derinlikten yararlanan eser, salt görsel bir nesne olmanın ötesine geçerek izleyiciyi aktif bir katılımcı olarak yapıtın içine almaktadır (Artsy, t.y.).



Görsel 2. Federico Urdaneta, *Akortlu Merdivenler*, yerleştirme, 2006 (Shift, 2008)

Çağdaş sanat müzelerindeki sergilere başka bir örnek de *Akortlu Merdivenler* isimli yerleştirmedir (Görsel 2). Kendine özgü mimarisıyla tanınan Centre Pompidou, Ulusal Modern Sanat Müzesi'ne ev sahipliği yapmaktadır ve Paris'te çağdaş ve modern sanat için bir merkezdir. Federico Urdaneta *Akortlu Merdivenler*'i, burası için müzikal deneyim sunan bir oyun olarak tasarlamış ve mekanın ortasındaki merdivenleri müzikal bir enstrümana dönüştürmüştür (Karaçalı, 2009, s. 52). Müzeye gelen ziyaretçiler merdivenden çıkmaya başladığında basamaklardan ses gelmektedir. Bu sesler merdivende az kişi olduğunda sakinleşirken çok kişi olduğunda yükselmeye başlamaktadır. Ziyaretçiler tek başlarına ya da grup olarak hareket ederek kendi melodilerini yaratmaktadır. Bu yerleştirme izleyiciyi aktif bir katılımcıya dönüştüren, mekâna özgü ve etkileşimli bir deneyim sunmaktadır (Shift, 2008).

Tipografik tasarımlarıyla ve yaratıcı sergilemeleriyle ön plana çıkan sanatçı ve tasarımcı Stefan Sagmeister'ın 2012-2015 yılları arasında Boston'da bulunan Çağdaş Sanatlar

Enstitüsü (Institute of Contemporary Art) ve Los Angeles'ta bulunan Çağdaş Sanat Müzesi (MoCA) gibi birçok çağdaş sanat müzesinde sergilediği *Mutlu Şov* güncel sergilemeler arasında başarılı örneklerdendir.

Sagmeister, sadece sanat ve tasarım arasındaki sınırı test etmekle kalmayıp, aynı zamanda tipografiyi yaratıcı bir şekilde uygulayarak bu sınırı sık sık aşmaktadır. Film, baskı, infografik, heykel ve interaktif yerleştirmelerden oluşan tematik bir sergi olan *Mutlu Şov*, ziyaretçilere arabuluculuk, bilişsel terapi ve ruh halini değiştiren ilaçlarla mutluluğunu artırmaya çalışan tasarımcının zihnine girme deneyimi sunmaktadır. Tasarımcının on yıllık mutluluk araştırmasına odaklanan bu sergi, Sagmeister'ın günlüğünden derlenen, çeşitli yaratıcı ve etkileşimli biçimlerde tezahür eden bir dizi özdeyişin veya uyulması gereken kuralların tipografik incelemelerini sunmaktadır. Bu sergi için özel olarak üretilen bireysel eserlere ek olarak *Mutlu Şov*, Sagmeister'ın bireysel deneyiminin yaş, cinsiyet, ırk, para ve mutluluğu belirleyen diğer faktörlerin rolünü detaylandıran sosyal verilerle birlikte tasvir edilen kişisel bir anlatı içermektedir (Moca, t.y.; The Museum of Contemporary Art, 2013).

Güzellik sergisinin tasarımcılarından biri olan Jessica Walsh, genellikle grafik tasarım ve sanat alanlarında çalışmalarıyla tanınmaktadır. Daha çok işbirlikleri veya grup



Görsel 4. Stegan Sagmeister, *Mutlu Şov* sergisinden görüntüler, 2013, Los Angeles Çağdaş Sanat Müzesi (Moca, t.y.)



Görsel 3 Jessica Walsh ve Timothy Goodman, *40 Gün Flört*, 2013 (Anonim, t.y.)

sergilerinde eserlerini sergilemektedir. Walsh, marka kimliği, sanat yönetmenliği ve grafik tasarım alanlarında güçlü bir geçmişe sahip bir tasarımcıdır. Çalışmalarının çoğunda görselleri yaratıcı, canlı ve güçlü şekilde kullanmaktadır. En önemli çalışmaları arasında Timothy Goodman ile yaptığı *40 Gün Flört* adlı projedir (Görsel 4). İki tasarımcı 40 gün boyunca her gün birbirleriyle buluşmuş ve ilişki deneyimlerini sanat eserleriyle kaydederek paylaşmışlardır.

Sagmeister ve Walsh: Güzellik

Güzellik sergisi, ünlü grafik tasarımcıları Stefan Sagmeister ve Jessica Walsh tarafından ortaklaşa düzenlenen bir etkinliktir. Sergi, güzellik fikrini derinlemesine inceleyerek, onunla bağlantılı çeşitli kavramlara ve estetik algının bireyler üzerindeki etkilerini incelemektedir.

İlk olarak 2019'da Viyana'daki Uygulamalı Sanatlar Müzesi'nde (Museum für Angewandte Kunst), daha sonra 2020'ye kadar Frankfurt'taki Uygulamalı Sanatlar Müzesi'nde (Museum Angewandte Kunst) gösterilmiştir. Sagmeister ve Walsh, bu sergiyle insanların neden güzellikten etkilendiklerini, günlük yaşamda bununla nasıl başa çıktıklarını ve güzelliğin ne gibi olumlu etkileri olabileceğini araştırmış; güzellik kavramına hitap eden görsel bir multimedya sergisi oluşturduklarını ifade etmiştir. Grafik tasarım, ürün tasarımı, mimari ve şehir planlama alanlarındaki örneklerle, güzel nesnelerin, binaların ve stratejilerin yalnızca daha estetik değil, aynı zamanda daha etkili olduğunu göstermişlerdir. Ayrıca, güzel formların işlevsellikten yoksun olmadığını, aksine işlevin kendisi olduğunu vurgulamışlardır (Sagmeister ve Walsh, t.y.).

Güzellik sergisi, çok çeşitli yöntemler aracılığıyla zanaat ve güzellikten uzaklaşmanın neden tamamen aptalca olduğunu göstermekte ve bunu tersine çevirmek için neler yapabileceğini incelemektedir. Güzellik, başta görme olmak üzere estetik duyuları memnun eden şekil, form, renk ve kompozisyonun bir kombinasyonu olarak tanımlanmaktadır. Sagmeister ve Walsh'a göre, güzel ortamlar mutluluğu artırabilmekte, suçu azaltabilmekte veya hastanelerde insanların daha hızlı iyileşmesini sağlayabilmektedir. Duygusal bir tepki uyandırıp, kararları ve eylemleri etkileyebilmektedir. Güzellik, insanların dikkatini çekmek, onları neşelendirmek, unutulmaz bir şekilde mesaj iletmek ve hatta ürün satmak için kullanılmaktadır. (Andwalsh, 2019).

Sagmeister'e göre, "Neyin güzel olduğu ve neyin olmadığı konusunda tüm dünyada, zaman ve kültürler boyunca şaşırtıcı bir anlaşma bulunmaktadır" (Lampoon Magazine, 2022). Sergi için pek çok araştırma yapılmıştır: Güzellik felsefesi üzerine tarihsel araştırmalara dayanan gerçekler kullanılmış, ampirik estetik dünyasından bilimsel danışmanlara danışılmış ve insanların neyi güzel bulduğunu belirlemek için anketler yapılmıştır (Fontaine, 2021).

Güzellik sergisi, Güzellik Nedir?, Güzelliğin Tarihi, Güzelliğin Öznelliği, Güzelliği Deneyimlemek, Güzelliği Dönüştürmek ve Güzellik Arşivi olarak 6 temaya bölünmüş ve toplam 68 yerleştirmeye yer vermiştir. Sergileme tasarımında oldukça büyük bir ekibin

çalıştığı ve birçok sanatçının da yapıtlarının olduğu bu sergi, müzelerde güncel sergilemeye farklı bir yaklaşım kazandırmıştır. Müze mekanının yaratıcı kullanımı, serginin kavramsal alt yapısında birçok uzmanla çalışılması, sergileme tasarımındaki çağdaş yaklaşımlar ve en önemlisi serginin temasına uygun olarak seçilen sanatçı çalışmaları bu sergiyi ön plana çıkartmaktadır. Bu sergi, genel izleyici kitlesine hitap etmekte ve izleyiciyi görmeye, koklamaya ve dokunmaya davet etmektedir.

Bölüm 1: Güzellik Nedir? Serginin ilk bölümü olan Güzellik Nedir, güzelliğin tanımını farklı argümanlara dayanarak izleyiciye iletme amacı taşımaktadır. Serginin girişinde, Almanca olarak *Güzellik, estetik duyuları, özellikle de görmeyi memnun etmek için şekil, form, renk, kompozisyon, malzeme ve yapının bir kombinasyonudur* isimli tipografik bir uygulama göze çarpmaktadır. Tavus kuşunun güzelliğini hem çekici bir eş bulmada hem de yırtıcılardan korunmada kullandığı boyutunu yani güzel olan işlevseldir fikrini vurgulamaktadır. Bu içerik bu bölümdeki farklı yerleştirmelerde de devam ettirilmiştir. Müzik grubu Siskiyou'nun *Güzellik* şarkısı eşliğinde, Antik Yunan düşünürü Platon'a gönderme yapan *iyi olan her şey güzeldir, güzel olan her şey iyidir* sözünün tipografik yerleştirmesi seyredilmektedir (Görsel 5).

Tasarımcılar, *Güzellik* sergisinin ilk bölümünü oluşturan ve güzellik kavramının irdelendiği bu bölüm hakkındaki görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

İnsanların evrensel olarak güzel bulduklarını da test ettik. Güzelliğin bir kısmı içimizde yerleşiktir, ancak bir kısmı da eğitimimize, geçmişimize ve kişisel deneyimlerimize dayanır. Eğitim, güzel yaratıcı çalışmaların nasıl yapıldığını anlama becerisinde kesinlikle büyük bir rol oynayabilir. Ancak güzellik tek bir tarza özgü değildir. Güzel bir nesne Barok ve gösterişli, basit ve Modernist veya ikisinin arasında herhangi bir şey olabilir. Bize biraz aşına olduklarında, ama aynı zamanda bir yenilik unsuruna da sahip olduklarında, şeyleri güzel bulma eğilimindeyiz. Güzellik, onu gördüğümüzde ve deneyimlediğimizde hissettiğimiz duygusal bir tepki uyandırır. Güzel bulduğumuz şey, kısmen tüm insanlarda evrenseldir ve kısmen öğrenilmiş ve kültürel koşullanmadır. Tasarımcılar olarak, güzelliği ciddiye aldığımızda işimizin çok daha iyi çalıştığını gördük. Bulgularımızın tüm alanlardaki tasarımcılar, yaratıcılar ve yenilikçiler için muazzam değer taşıdığını ve şüphesiz kendi bakış açımızı ve güzele olan saygımızı değiştirdiğini ve işimize yeni bir derinlik kattığını düşünüyoruz. (Andwalsh, 2019)



Görsel 5. *Güzellik*, yerleştirme 3 (solda) ve yerleştirme 14 (sağda) ayrıntıları, 2019, Museum Angewandte Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)

Jill Fantauzza tarafından hazırlanan etkileşimli bir yerleştirmeye, ziyaretçiler büyük bir ekrana yansıtılan uçan bir kuş sürüsünün yönünü, mesafesini ve sıralaması ayarlayabilmekte ve bu akıllı makineyle en güzel şekli ortaya çıkartabilmektedir. Ayrıca ziyaretçiler, mekana ait bir demirbaşmış gibi görünen ve Meksika'daki Huchiol kabilesi tarafından boncuklarla örülerek dekore edilmiş bir yangın söndürücünün farkına varabilmekte ya da kitaplarla gerçekleştirilmiş bir yerleştirmeye güzellik sözcüğünün zaman içerisinde kitaplarda ne kadar bahsedildiğine dair bilgi edinebilmektedir.

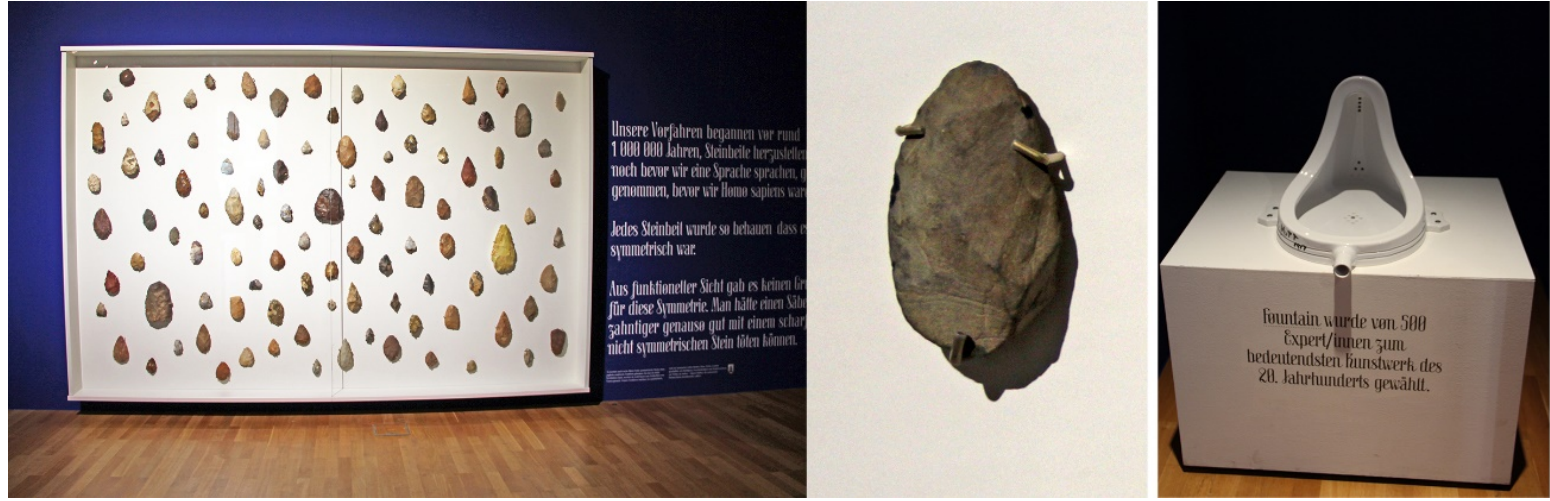
Sergide simetri, sadelik, denge, netlik, kontrast ve orantı güzellikten sorumlu daha belirgin özellikler olarak belirtilmektedir. Simetri güzelliğin evrensel bir bileşenidir. Ziyaretçiler tarafından bu fikrin deneyimlenebilmesi için etkileşimli bir çizim platformu oluşturulmuştur (Görsel 6). Ziyaretçiler interaktif bir uygulama ile simetrik çizimler yapabilmekte ve daha sonra uygulama aracılığıyla üzerine beğendiği şeklin basılı olduğu bir çanta sipariş edebilmektedirler.



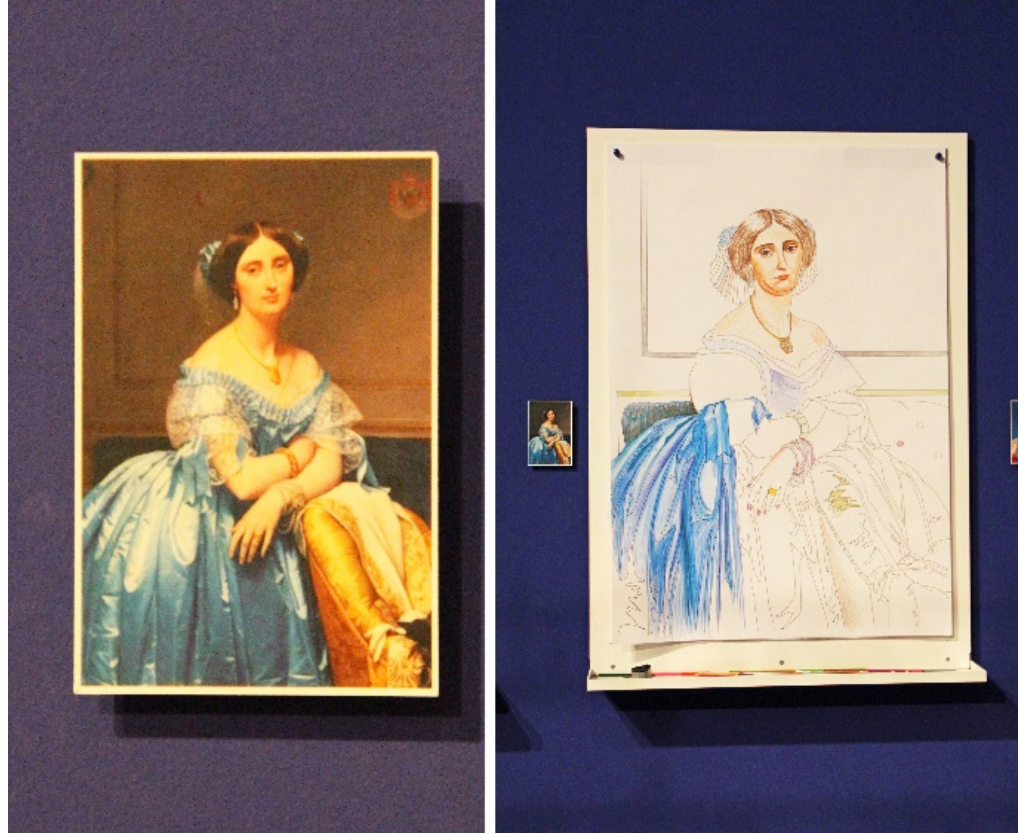
Görsel 6. *Güzellik*, yerleştirme 4'ten ayrıntılar, Museum Angewandte Kunst, 2019 (Eda Uzun kişisel arşiv)

Bu bölümde bulunan ve güzelliği tanımlayan yerleştirmeler aslında ziyaretçilere ön bilgi sağlayarak onları diğer bölümlere hazırlamaktadır. Ziyaretçi, bu kısımda edindiği bilgi ve birikimle serginin diğer bölümleri için bir ön hazırlık geçirmektedir. Bu açıdan bakıldığında serginin bölümlere ayrılması ziyaretçinin sergi deneyimini kolaylaştırmaktadır. Serginin temalar doğrultusunda bölümlere ayrılması ve sonucunda elde edilen bütünsel yaklaşım çağdaş sanat müzelerindeki yenilikçi sergilemelere bir katkı sunmaktadır.

Bölüm 2: Güzelliğin Tarihi. Serginin Güzelliğin Tarihi bölümünde, Sagmeister ve Walsh, tarihin hemen hemen her döneminde insanlığın güzelliğe olan tutkusunu göstermektedir. İnsanlar, tarih boyunca güzel nesnelere yaratmak için farklı malzemeler kullanmıştır. Sagmeister ve Walsh'a göre, bu durum tarih öncesi dönemde bile geçerlidir. Bir milyon yıl önce, atalarımız tarafından hiçbir pratik gerekçe olmamasına rağmen simetrik olarak biçimlendirilen taş baltalar, bu güzellik arayışının en eski örneklerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 7. *Güzellik*, yerleştirme 18'den ayrıntılar, 2019, Museum Angewandte Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)



Görsel 8. *Güzellik*, yerleştirme 28'den ayrıntılar, 2019, Museum Angewandte Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)

Bu bölümde, şekline göre kronolojik olarak sergilenen kadehler, Adolf Loos'un süs ve güzellik hakkındaki düşüncelerinden alıntılar, modernizm ve Bauhaus ile değişen mimaride güzellik anlayışını temsil eden unsurları barındıran yerleştirmeler sergilenmektedir. Bir köşede sergilenen ve sanata karşı anti-estetik ifadeyi savunan Duchamp'ın *Çeşme* isimli çalışması ise sanatın güzelliğe karşı bakış açısının geçirdiği evrimi bizlere hatırlatmaktadır (Görsel 7).

Serginin ilginç etkileşimli yerleştirmelerinden bir tanesi ise üç adet ünlü tablonun ziyaretçiler tarafından yeniden boyanması için kurulan boyama düzeneğidir. Yerleştirme

28'de ziyaretçi tarafından seçilen eser yine orada bulunan kuru boya kalemlerle yeniden boyanmaktadır. Örneğin, neoklasik bir ressam olan Jean Auguste Dominique Ingres'a ait *Broglie Prensesi* eserinin bir kısmı yeniden boyanmıştır (Görsel 8). Sergideki diğer ziyaretçilerin resim yapan kişiyi izlemesiyle sanatsal bir etkileşim oluşturulmaktadır.

Bu yerleştirmeyi ilginç yapan nokta ise, ziyaretçilerin bu reproduksiyonun farklı kısımlarını boyayarak sonuçta ortak bir çalışmanın ortaya çıkmasıdır. Ziyaretçiyi ortak çalışmaya dahil etmek, onlara sanatın yaratım sürecini deneyimleme fırsatı verirken, bu sayede katılımcıların birbirleriyle etkileşime geçmesini ve sanat üzerine fikir alışverişi yapmasını teşvik edebilmektedir. Ziyaretçilerin yerleştirmede kendi katkılarını görmesi, izleyicilere kişisel düzeyde etkileşim kurma şansı verirken serginin akılda kalıcılığını da artırmaktadır. Katılımcı ve etkileşimli deneyimleri mümkün kılarak müze deneyimini geliştirmektedir.

Bölüm 3: Güzelliğin Öznelliği. Güzelliğin öznelliği kısmındaki etkileşimli yerleştirmeler, güzelliğin etkileşimli deneyimler ve anketler aracılığıyla estetik tercihlerin insanların düşündüğünden daha nesnel olduğuna işaret etmektedir. Sagmeister ve Walsh ziyaretçileri, hangi şekli, deseni ya da rengi daha güzel bulduklarıyla ilgili oylama yapabilecekleri bir etkileşime davet etmektedir.

Ziyaretçiler, girişte aldıkları kağıt oylama jetonlarını kendilerinin güzel bulduğu renk, koku, şekil ve manzaraları seçmek için kullanmaktadır (Görsel 9). Platformun arka tarafına geçildiğinde ise tüm ziyaretçilerin kullandığı oyları görmek mümkündür. Ziyaretçiler bu sayede pasif gözlemciler olmaktan çıkmakta ve serginin bir parçası olmaya teşvik edilmektedir. Bu sayede yerleştirmeler kuruluş amaçlarına ulaşırken, ziyaretçiler ise müze deneyiminde katılımcı hale getirilmektedir.

Bu bölümde, ziyaretçinin hangi resmin Piet Mondrian'a ait bir kompozisyon hangisinin sahte olduğunu seçtiği Yerleştirme 31 dikkat çekmektedir (Görsel 10). Platformun arka tarafına jetonların çok olduğu tarafın gerçek resme ait olduğu görülmektedir. Diğer bir



Görsel 9. Güzellik, yerleştirme 33 (solda) ve yerleştirme 34 (sağda) ayrıntıları, 2019, Museum Angewandt Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)

örnek ise kokuların güzelliğiyle alakalıdır. Yerleştirme 43'te taze ekme, narenciye, parfüm ve çiçek kokularından hangisinin en güzeli olduğuyla alakalı ziyaretçilerden seçim yapması istenmektedir. Ziyaretçiler, şişelerdeki kokulara bakıp jetonlarını güzel buldukları kutulara atmaktadır. Sergideki bazı platformlarda yapılan gözlemlere ve ziyaretçilerin verdiği oylara göre en güzel rengin mavi, en güzel şeklin yuvarlak ve en güzel kokunun ise narenciye olduğu görülmektedir.

Ziyaretçiler, güzelliği sorgulayan platformlarda verdikleri oylarla hem kendi farkındalıklarını arttırmakta hem de sergilemenin amacına ulaşmasını sağlamaktadır. Sonuç olarak ziyaretçiler ortak deneyimlere ulaşarak birbirlerine daha bağlı hissedebilmekte ve güzellik hakkında sohbet ederek fikirlerini paylaşabilmektedir.



Görsel 10. *Güzellik*, yerleştirme 31 (solda) ve yerleştirme 43 (sağda) ayrıntıları, 2019, Museum Angewandt Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)



Görsel 11. *Güzellik*, yerleştirme 39, 2019, Museum Angewandt Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)

Bölüm 4: Güzelliği Deneyimlemek. Serginin Güzelliği Deneyimlemek bölümünde bulunan etkileşimli yerleştirmeler ziyaretçinin dokunarak ve hissederek üretime katılmasına imkan sağlamaktadır. Yerleştirme 39'un konusu renk algısı ve güzelliğidir (Görsel 11). Sagmeister ve Walsh, kurdukları bu renk odasıyla ziyaretçilere rengin yarattığı değişimi göstermek istemiştir. Mavi ve pembe desenlerle kaplanmış bu oda, renk tonlarının gri görünmesini sağlayan genellikle şantiyelerde veya sokak lambası olarak kullanılan ışık türü olan bir sodyum buharlı lamba ile aydınlatılmaktadır. Bu ışık, pembe ve mavi tonları neredeyse birbirinden ayırt edilemez hale getirmektedir. Işık belirli aralıklarla değişmekte ve ortaya renkli ve renksiz görüntüler çıkmaktadır.

Bu kısımdaki diğer ilginç yerleştirme ise sanal gerçeklikte üç boyutlu bir heykel yapmaya olanak sağlayan platformdur (Görsel 12). Platformda sanal gerçeklik başlığı takıldıktan sonra ziyaretçi kendisini üç boyutlu bir ortamda görmektedir. Bu ortam karşıda bulunan büyük boyutlu bir ekrana yansımaktadır. Ziyaretçi bu ortamda uzaktan kontrol edilen bir çizim kumandası ile kendi üç boyutlu heykelini yaratabilmektedir. Ziyaretçi içine girdiği sanal sergi mekanında ve yarattığı eserinin etrafında dolaşabilmektedir. Sanal gerçeklik başlığı çıkarıldıktan sonra ziyaretçi heykelini platformda bulunan ekrandan da görebilmektedir. Bu sayede bir özne olarak kendi estetik deneyimini yaratmaktadır.



Görsel 12. Güzellik, yerleştirme 45'ten ayrıntılar, 2019, Museum Angewandt Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)

Ziyaretçilerin yaşadıkları bu tür bir sanat deneyimi Candy ve Ferguson'un (2014) şu sözlerini akla getirmektedir:

1960'larda ortaya çıkan katılımcı sanatın doğal bir evrimini temsil eden bir sanat mekanında nelerin mümkün olabileceğine dair kamusal beklentilerde şimdiden bir değişim söz konusu. Gündem değişiyor ve etkileşimli sanat, ana akım sanatın uzun geleneğine kıyasla henüz emekleme aşamasında olsa da, izleyiciler hem sergi alanlarının içinde hem de dışında yeni ve şaşırtıcı deneyimlere yönelik artan bir iştah gösteriyor. (s. 2)



Görsel 13. *Güzellik*, yerleştirme 50'den ayrıntılar, 2019, Museum Angewandt Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)

Bu kısımdaki son örnek ise, ziyaretçilerin tanınmış tasarımcıların çeşitli kıyafetlerini ve aksesuarlarını bir tablet aracılığıyla kendi üzerlerinde deneyebildikleri Yerleştirme 50'dir (Görsel 13). Bu yerleştirmede ziyaretçi, tabletin karşısında oturup giydiği yeşil bir pelerin ile fotoğraf çekmektedir. Daha sonra kendi fotoğrafını çeşitli etiket ve kıyafetlerle süslemektedir. Ziyaretçi son halini alan fotoğrafını kendi mail adresine gönderebilmektedir.

Ziyaretçiler bu bölümde, güzellik kavramını anlamakla kalmayarak, onu aynı zamanda içselleştirip deneyimlemektedir. Güzelliğin deneyimlendiği bu yerleştirmeler, izleyiciler üzerinde derin ve uzun süreli etkiler bırakabilir. Bu anlamda estetik deneyimlerin sadece görsel algıya değil, aynı zamanda duygusal, zihinsel ve sosyal boyutlara da hitap ettiğini açık bir biçimde göstermektedir.

Bölüm 5: Güzelliği Dönüştürmek. Serginin *Güzelliği Dönüştürmek* bölümündeki, Yerleştirme 47'de Fransız tasarımcı Thierry Jeannot'ya ait bir avize tasarımı dikkat çekmektedir (Görsel 14). Meksika'da bir gruba çöpten toplatılan plastik kaşıkla yapılmış bu avize, *Güzellik* sergisi için tasarlanmıştır. Sanatçı, güzelliğin dünyayı daha iyi bir yere dönüştürme potansiyeline sahip olduğunu bu eseri ile ortaya koymaktadır. Bizlere çöpe giden atık malzemelerin güzel ve işlevsel nesnelere dönüştürülebileceğini göstermektedir. Avizenin mekandaki sunumunda müze koleksiyonuna ait antika koltuk takımından faydalanılmış, eski ve yeni arasında bir bağlantı kurulmuştur. Yerleştirme 68 de bu alanın ilginç çalışmaları arasındadır. Sagmeister ve Walsh, insanlar tarafından nadiren güzel kabul edilen tuvalete bile farklı bir bakış açısı getirmiştir. Ziyaretçiler tamamen işlevsel bir amacı olan tuvalete girdiğinde karşılarına dört farklı tuvalet kağıdı seçeneği çıkmaktadır. Böylece ziyaretçi kendisine güzel gelen tuvalet kağıdını seçerek bu işlevsel alanı güzelliğin sorgulandığı bir ortama dönüştürmektedir.



Görsel 14. *Güzellik*, yerleştirme 47 (solda) ve yerleştirme 68 (sağda) ayrıntıları, 2019, Museum Angewandt Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)



Görsel 15. *Güzellik*, yerleştirme 66, 2019, Museum Angewandt Kunst (Eda Uzun kişisel arşiv)

Bu kısımda sergilenen ve bir dövme sanatçısının göğüs kanseri geçiren kadınların göğüslerine yaptığı dövmeler, sanatta sadece kusursuzluğuyla var olmuş bedenın artık kusurlu olana dönüştüğünü göstermektedir (Özyonar Çırak, 2022, s. 969). Farklı bedenlerin yara izleri ve kusurları kendilerine özel yaratılan dövmelerle güzelleşmektedir. Ayrıca domuz mesanesinden yapılan renkli toplar, İsveç tasarımcı Martin Woodtli'nin bir afişi tasarlarkenki uzun ve çetrefilli aşamaları bu alanda göze çarpan diğer sergilemelerdir. Bu bölümde ziyaretçilerin farklı şekillerde deneyimlediği sanat eserleri, izleyiciler üzerinde duygusal ve sosyal etki yaratabilmekte, yeni bakış açıları geliştirmelerine ve yaratıcı gelişimlerine katkıda bulunabilmektedir.

Bölüm 6: Güzellik Arşivi. Sergi, Güzellik Arşivi kısmı ile sona ermektedir. Bu bölümde müze tarafından güzel ilan edilen en güzel nesnelere (mobilya, süs eşyası, afiş, biblo, resim, heykel, pano, seramik, baskı, kıyafet vb.) yaratıcı şekillerde sergilenmektedir. Bu bölümdeki Yerleştirme 66'da ziyaretçiler 1900'lere ait bir şezlongu yerleştirme alanında

bulunan çizim malzemeleriyle kağıda aktarmakta ve alanın sağındaki panoya asmaktadır (Görsel 15). Şezlonga ait eğik parçaların güzelliğini yansıtmaya çalışan ziyaretçiler için bu yerleştirme, deneyim ve farkındalık amacı taşımaktadır.

Güzelliğin arşivi bölümü ziyaretçilere estetik, duygusal, düşünsel ve kültürel olarak zengin bir deneyim sunmakta ve güzel olarak nitelendirilen bu eserler görsel bir şölen ve estetik bir haz yaşatmaktadır. Ayrıca bu sergilemeler ziyaretçilere sanatla etkileşim kurma fırsatı vererek kendi gelişimlerine katkı sunmakta ve sanatın gücünü anlamalarına yardımcı olabilmektedir. Ziyaretçiler eserlerin anlamları üzerinde düşünmek için kendi entelektüel yetilerini kullanarak eserlerle etkileşime girerken kültürel bağlantılar da kurmaktadır. Ayrıca ziyaretçiler eserler hakkında bilgi edinirken sanat dünyasını daha iyi anlama fırsatı bulmaktadır.

Sonuç

Günümüz sanat anlayışıyla dönüşen çağdaş sanat müzelerinde, sergilemeler yeni bir boyut kazanmıştır. Geleneksel sergileme anlayışının yanında teknolojiyi etkin kullanan, yenilikçi, izleyiciyle etkileşim kuran sergilemeler ön plana çıkmış ve sayıları hızla artmıştır. Birçok ülkede halihazırda var olan çağdaş sanat müzeleri bu yönde bir eğilim göstermiş, yeni kurulanlar ise ilke ve konseptlerini buna göre oluşturmuşlardır. Bu evrim, çağdaş sanat müzelerinin hem fiziksel hem de kavramsal anlamda dinamik bir yapıya kavuşmasını sağlamış, sanatın izleyiciyle etkileşim içinde yeni anlamlar kazanmasına olanak tanımıştır. Bugün bu dönüşüm, yeni müzelerin açılma süreçleriyle de pekişmekte ve gelecekte bu eğilimin devam edeceğine işaret etmektedir.

Sergileme mekanları, zamanla yaşanan teknolojik, kültürel ve toplumsal gelişmelerin etkisiyle sürekli bir dönüşüm geçirirken, temel amaç değişmeden varlığını sürdürmektedir: sanatçılara yaratıcılıklarını özgürce ifade edebilecekleri ve eserlerini yenilikçi biçimlerde sergileyebilecekleri esnek ortamlar sunmak. Çağdaş sanat müzelerinde gerçekleştirilen sergilemeler, sanatçının ifade biçimlerini desteklemekle kalmayıp, gelişen teknolojik olanaklar ve mimari yeniliklerle zenginleşen çok boyutlu bir deneyim sunmaktadır. Bu alanlar, sanatın sergilendiği yerler olmanın yanı sıra sanatçının vizyonunu geliştiren ve izleyiciyle iletişimi artıran dinamik platformlar olarak yeniden tasarlanmaktadır.

Stefan Sagmeister ve Jessica Walsh'un tasarladığı *Güzellik* sergisi, bu dönüşümün başarılı bir örneğidir. Farklı disiplinlerden sanat eserlerini ve tasarımları bir araya getirerek, izleyicilere estetik deneyimler sunan sergi, güzellik kavramının çok yönlülüğünü vurgulamaktadır. Grafik tasarım, video sanatı, yerleştirmeler ve diğer medya türleri üzerinden oluşturulan bu sergi, geleneksel basit kurulumlar ile sürükleyici teknolojiler arasında bir denge kurarak etkileşimli sergilemelerde ön plana çıkmıştır. Sergide yer alan 68 yerleştirme arasından, özellikle etkileşim boyutu yüksek ve akılda kalıcı nitelikte olanlar dikkat çekmiştir.

Serginin temalar doğrultusunda bölümlere ayrılması, çağdaş sanat müzelerindeki yenilikçi sergilemelere bir katkı sunmaktadır. Ziyaretçiler, *Güzellik Nedir* ve *Güzelliğin Tarihi* bölümleriyle bilgilendirilirken, duygusal ve zihinsel bir etkileşim sağlanmıştır. *Güzelliğin*

Özneliği ve Güzelliği Deneyimlemek bölümleriyle ziyaretçilere görsel ve dokunsal etkileşim sunulmuş, güzellik kavramını farklı duyuşal deneyimlerle keşfetmelerine olanak tanınmıştır. Güzelliği Dönüştürmek ve Güzelliğin Arşivi bölümleri ise ziyaretçilere entelektüel birikim sunarken yaratıcılıklarını da teşvik etmiştir. Sergi, bu yapışıyla ziyaretçiye yalnızca estetik bir deneyim deęil, aynı zamanda entelektüel bir keşif süreci yaşatmayı amaçlamıştır.

Sagmeister ve Walsh, ziyaretçiyi serginin her aşamasında güzellik hakkında düşündüren bu şaşırtıcı yerleştirmeleri hazırlarken güzellikle ilgili çok sayıda kaynaęa başvurmuş ve bunları bilimsel argümanlarla desteklemiştir. Sanatçılar bu sayede neyin güzel kabul edildiğini bu yerleştirmeler sayesinde sergileme ortamında bir kez daha test etmekte ve ziyaretçilerin neyi seveceğini de önceden tahmin etmektedir. Sergi öncesinde yapılan araştırmalar doğrultusunda güzellik kavramına dair ortaya çıkan sonuçlar, yerleştirme düzeneklerinde kullanılan oylarla doğrulanmıştır. Bu sayede sanatçılar, hem güzelliğin öznel doğasını hem de toplumun estetik algısının ortak yönlerini sergilemelerine yansıtarak izleyicilere önemli bir mesaj vermiştir: neyin güzel olduęu sorusu, bireysel ve toplumsal düzeyde yeniden düşünölmeye açıktır.

Sergi, güzellik konseptine göre tüm ayrıntılarıyla düşünölmüş ve sergilemeler bir bütün olarak güzelliği anlatan sanatsal bir hikayeye dönüşmüştür. *Güzellik* sergisinin güzellik kavramı ve bu kavramın arkasındaki hikayeyi anlatma amacı aslında müzelerin kuruluş amaçlarından biri olan toplumsal rolüyle de pekişmektedir. Son yıllarda özellikle etkileşimli yerleştirmeler müzelerde tarihsel bilgiyi ziyaretçiye aktarma amacı taşıırken, güzellik kavramının bir çağdaş sanat müzesinde etkileşim ve sanatsal deneyimle anlatılması bu alandaki yeniliklerdendir. Ziyaretçiler sergideki bu yaratıcı yerleştirmelerle verilmek istenen mesajı etkileşimlerle deneyimleyerek almışlardır. Böylece ziyaretçiler pasif izleyici konumundan yerleştirmede kendi rolünü gerçekleştirerek sanatı aktif olarak deneyimleyen ve katkı sunan bir konuma yükselmiştir. Sonuç olarak ziyaretçiler aslında serginin bir parçasına dönüşmüştür.

Güzellik sergisi, izleyicilere güzellik hakkında derinlemesine düşünme ve tartışma fırsatı sunarken aynı zamanda sanatın anlatı ve mesaj iletme gücünü de göstermektedir. Bu anlamda bu serginin ortaya koyduęu yenilik, sanat aracılığıyla anlatılan hikayeyi ziyaretçi tarafından doğrulatmak ve pekiştirmek olmuştur. Bu yerleştirmeler ziyaretçilere estetik deneyimler sunan yenilikçi bir yaklaşımı temsil etmektedir.

Kaynakça

- Andwalsh. (2019, Temmuz 15). *The Beauty show*. Andwalsh. <https://andwalsh.com/articles/all/sagmeister--walsh-beauty/>
- Artsy. (t.y.). *Jennifer Steinkamp: Madame Curie*. Artsy. <https://www.artsy.net/show/museum-of-contemporary-art-san-diego-jennifer-steinkamp-madame-curie>
- Balık, D. (2009). Çağdaş sanat müzelerinde “yeni” mekan deneyimi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Bakanay, H. (2014). Çağdaş sanat müzelerinde marka kimliği yaratmak ve İstanbul Modern’in bu bağlamda incelenmesi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi.

- Belting, H. (2017, Ocak 29). *Çağdaş sanat müzeleri*. E-skop. <https://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-cagdas-sanat-muzeleri/3236>
- Candy, L. ve Ferguson, S. (2014). *Interactive experience, art and evaluation. interactive experience in the digital age: Evaluating new art practice*, Springer.
- Coşkun, C. (2023). Etkileşimli müze sergilerinde izleyici odaklı yaklaşımlar. *Sanat ve İkonografi Dergisi* (4), 30-36.
- Çolak, B. (2016). Tarihsel süreç içerisinde müzelerle birlikte değişen sergileme mekanları; New York Modern Sanat Müzesi (MoMA) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (MMK) Örneği. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(30), 37-45.
- Fontaine, P. (2021, Temmuz 19). *Stefan Sagmeister sees beauty as a facet of function at fondation martell*. Whitewall. <https://whitewall.art/design/stefan-sagmeister-sees-beauty-as-a-facet-of-function-at-fondation-martell>
- Güner, A. (2023). Sürükleyici sanat teknolojileri ve çağdaş sanat kurumlarının katılımcı rolleri açısından değerlendirilmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 13(2), 419-434.
- Karaçalı, B. (2009). Türkiye’de sanat ve yeni medya (Yayınlanmamış sanatta yeterlik tezi). Marmara Üniversitesi.
- Lampoon Magazine. (2022, Mayıs 8). ‘*Why beauty matters*’ – *Stefan Sagmeister balances philosophy with scientific research*. <https://www.lampoonmagazine.com/article/2022/05/08/stefan-sagmeister-beauty-matters/>
- Locker, P. (2013). *İç mekan tasarımında stant tasarımı ve sergileme*. Literatür Yayıncılık.
- Moca, (t.y.). *Stefan Sagmeister: The Happy Show*. <https://www.moca.org/exhibition/stefan-sagmeister-the-happy-show>
- Özyonar Çırak, B. (2022). Sanatta beden temsiline dönüşümü: Kusurlu beden. *Art-E Sanat Dergisi*, 15(30), 969-987.
- Sagmeister ve Walsh. (t.y.). *Beauty*. Sagmeisterwalsh. <https://sagmeisterwalsh.com/work/all/beauty/>
- Sesli Sözlük. (t.y.). *Sergilemek nedir?*. <https://www.seslisozluk.net/sergilemek-nedir-ne-demek/>
- Shaoqiang, W. (2016). *Exhibition art - graphics and space design*. Promopress.
- Shift, (2008, 10 Ağustos). *Federico Urdaneta*. http://www.shift.jp.org/en/archives/2008/10/federico_urdaneta.html
- Sönmez, A. (2023, Ağustos 15). *Ars Electronica, Melez dünyanın sanatçısı*. Sanatatak. <http://sanatatak.blogspot.com/2007/05/ars-electronica-2005.html>
- Yücel, D. (2012). *Yeni medya sanatı ve yeni müze dijital sanat pratiklerinin müzeolojik bağlamda değerlendirilmesi*. TC İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları.

Görsel Kaynakçası

- Anonim. (t.y.). *Forty days of dating*, <https://fortydaysofdating.com/wp-content/themes/fortydates/img/fb.jpg>
- Artsy. (t.y.). *Jennifer Steinkamp: Madame Curie*. Artsy. <https://www.artsy.net/show/museum-of-contemporary-art-san-diego-jennifer-steinkamp-madame-curie>
- Moca, (t.y.). *Stefan Sagmeister: The Happy Show*, <https://www.moca.org/exhibition/stefan-sagmeister-the-happy-show>
- Shift, (2008, 10 Ağustos). *Federico Urdaneta*. http://www.shift.jp.org/en/archives/2008/10/federico_urdaneta.html

Art Nouveau'nun Psikedelik Afişler Üzerindeki Etkisi ve Güncel Çalışmalara Yansımaları

S. Gökçen Dinçer¹

Öz

Sanat akımlarının geçmişten günümüze kadar birbirlerini etkilemesi tarih boyunca sanatta yeni düşünce biçimlerinin ve görsel etkilerin doğmasına sebep olmuştur. Sanat akımlarının sınırlarının bulanıklaşmasıyla daha zengin bir estetik anlayış gelişmiştir. Akımların felsefi görüşleri ve biçimsel özellikleri sanatın çeşitlenmesine, işlevsel hale gelmesi ise tasarımın sanattan ayrışmasına zemin oluşturmuştur. Özellikle bu ayrışmada Art Nouveau önemli bir rol oynamış ve birçok sanat akımını derinden etkilemiştir. Etkisi altında kalan sanat akımları arasında psikedelik sanat da yer almaktadır. Art Nouveau'da görülen ideoloji ve biçimsel özelliklerin psikedelik estetikte yeniden görülmesi bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Tarihsel bir inceleme niteliğinde olan bu çalışma, Art Nouveau etkisinin iz düşümlerini açığa çıkarırken diğer bir yandan akımlar arasındaki benzerliklerin günümüz tasarımlarına etkisini göstermeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda geçmişten ve günümüzden tasarımcıların çalışmaları mercek altına alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Art Nouveau, Psychedelic, Sanat akımları, Grafik tasarım, Afiş.

Effects of Art Nouveau Graphic Style on Psychedelic Posters and Contemporary Works

Abstract

The mutual influence of art movements from the past to the present has historically given rise to new forms of thought and visual effects in art. The blurring of boundaries between art movements has led to a richer aesthetic understanding. The philosophical views and formal characteristics of these movements have contributed to the diversification of art, while their functional aspect has provided a basis for the separation of design from art. Particularly in this divergence, Art Nouveau has played a significant role and deeply influenced many art movements. One of the art movements influenced by this was the Psychedelic art movement. The reoccurrence of the ideologies and formal characteristics observed in Art Nouveau within the Psychedelic aesthetic forms the basis of this study. This work, which serves as a historical examination, seeks to uncover the echoes of Art

¹Arş. Gör., Yaşar Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-1247-234X, s.gokcendincer@gmail.com

Nouveau's influence while also aiming to demonstrate the impact of similarities between movements on contemporary designs. In this context, the works of designers from both the past and present are scrutinized.

Keywords: Art Nouveau, Psychedelic, Art Movements, Graphic Design, Poster.

Aydınlanma dönemi, Amerika'nın keşfi, Fransız İhtilali, Sanayi Devrimi veya dünya savaşları gibi tarihteki önemli gelişmeler, sanat tarihi boyunca birçok iniş çıkışa sebep olmuştur. Sanat tarihindeki toplumsal olaylar veya gelişmeler sanat tarihini derinden etkileyerek farklı düşüncelerin ve ihtiyaçların ortaya çıkmasını tetiklemiştir. Bu düşüncelerle sanatta radikal değişiklikler yaşanmış ve sanatın kaderi, bu yeni fikirler ve ihtiyaçlar tarafından tayin edilmiştir. Ancak hiçbir şey bir günde değişmemiştir. Fikirlerin, ihtiyaçların veya olayların sanata yön vermesi çok uzun yıllara yayılmıştır. Sanat, dünya tarihindeki olaylarla şekillenirken farklı amaçlara hizmet ederek varlığını sürdürmüştür.

Geleneksel sanat anlayışında amaç gözle görüleni en gerçekçi şekilde yansıtmakla ilişkili olmuştur. Özellikle anatomi olmak üzere ışık, gölge, portre, perspektif, süsleme ve eserin gerçekçiliğini yansıtan her türlü detay eserin kıymetini arttırmıştır. Sanat, Rönesans'ın ihtişamıyla zirveye ulaştığında gerçekçilik konusunda gidecek yönü olmadığı için taklitler ortaya çıkmaya başlamıştır. Sevilen üsluplar sorgulanmadan güvenli bir yolda ilerlemek için genç ressamlar tarafından uygulanmıştır ancak bu tutum sanat eleştirmenleri tarafından kopyalama olarak nitelendirilip ağır şekilde eleştirilmiştir.

Sanatın konusu, çoğunlukla önemli liderler, burjuvalar, zengin aristokratlar, kraliyet mensupları veya dini hikayeler olmuştur. Sipariş üzerine üretilen bu eserler, önemli insanları ölümsüzleştirmek ya da kilise ziyaretlerinde izleyicilere dini olayları anlatmak amaçlı resmedilmiştir. Ancak bu amaçlar zaman içinde değişime uğrayarak sanatçılar tarafından manzara resimleri, önemsiz insanların hayatları veya anlık durumlar gibi daha gündelik konular ele alınmıştır. Geleneksel anlayışın dışında hareket etmek isteyen William Turner, William Blake, Edouard Manet ve Claude Monet gibi sanatçılar sayesinde farklı sanat yorumlamalarının önü açılmıştır.

Geleneksel yaklaşımlara karşı direnişin oluşmaya başladığı bir ortamda ortaya çıkan fotoğraf makinesi, sanatın işlevi konusundaki sorgulamaları güçlendirmiştir. Görülenin aynısının aktarılmasında daha kolay yöntemlerin geliştirilmesi sanata yeni bir yön vererek yeni anlam ve amaç arayışlarını beraberinde getirmiştir. Geleneksel yöntemlerden uzaklaşan sanatçıların görüş açıları genişlemiş ve böylelikle sayısız düşünce belirmiştir. Modern dönemde sanatçılar doğayı gördükleri gibi değil, hissettikleri gibi resmetmeye başlamışlardır. Zamanla sadeleşen çizgiler sonucunda soyut çalışmalar görülmüştür. Soyut anlatım, özellikle sanayi devrimiyle ortaya çıkan reklam ihtiyaçları için üretilen afiş veya el ilanı gibi basılı mecralarda uygun bir görsel ifade dili sağlamıştır. Bu görsel ifade dili özgün ve bireysel çizgilerin doğmasına neden olmuş ve böylelikle çizginin tasarlanması fikri doğmuştur. Tüm bu gelişmelerin sonucunda sanattaki anlayış kökünden değişmiştir.

Yeni sanat anlayışı eski yöntemlerin sorgulanmasını ve yeni kavramların doğmasını sağlamıştır. Bu sorgulamalar ve gelişmeler sonucunda yeni bir sanatın gerekliliği çoğunluk tarafından kabul edilir bir gerçeğe dönüşmüştür. Yeni sanat ile gerçeklik sorgulamaları derinleşmiş ve gerçekliğin ötesinde arayışlar görülmüştür. Geleneksel metotlar ve üsluplar terk edilip anlam ve form arayışları başlamıştır. Modern dönem işte bu yeni bakış açılarının doğduğu zamanı işaret etmektedir.

Her ne kadar geleneklerin terk edilişi tek bir akımla gerçekleşmese de bu konuya netlik kazandıran sanat akımı Art Nouveau olmuştur. Art Nouveau sanat akımı yeni sanatın gerekliliğinden doğmuştur. Bu nedenle modern sanat akımları arasında, Art Nouveau modası geçmiş uygulamaların terk edilmesini sembolize eden önemli bir dönemdir. Yeni sanat anlamına gelen bu stil tüm dünyayı etkisi altına almış ve sanatı farklı bir yere konumlandırmıştır.

Bu çalışmanın amacı Art Nouveau ve ondan bir hayli ilham alan Psychedelic sanat akımının üzerindeki etkisini incelemektir. Böylelikle sanat akımları arasındaki etkileşimin önemi vurgulanmıştır. Çalışma, bu etkileri örnekler üzerinden değerlendiren bir incelemedir. Ayrıca araştırma kapsamında, güncel sanatçıların çalışmalarındaki Psychedelic sanat etkileri tartışılmıştır. Araştırmada altı çizilmek istenen konu, sanat akımlarının birbirlerinden etkilenmeleri sonucu ortaya çıkan zengin görsel kültürün sanatçı ve tasarımcılar için büyük bir arşive dönüşmesidir.

Yeni Sanatın Gerekliliği

“Kömür, buhar makinesi, fizik ve kimya alanlarındaki gelişmeler, elektrik ve dinamik girişimcilerin üretime soktuğu birçok yeni buluş” (Weil, 2007, s. 12), İngiltere’de 1760-1860 yılları arası sanayi devriminin başlamasında etkili olmuştur. Büyük şehirlerde üretim gücünün artmasıyla iş olanakları ve işçi sayısı da çoğalmıştır. Böylelikle göç almaya başlayan şehirlerdeki çoğalan nüfus endüstriyelleşmeyi hızlandırmıştır. Zanaatkarlık yerine üretim bandı fikri yüceltilmiştir (Dilmaç, 2015, s. 3). Avrupa’nın genelinde sanat alanlarında insanlar, tekrarlayan formlardan, sıradan yöntemlerden, Rönesans ve Gotik dönemlerden ve sonsuz taklitlerden kaçınma eğilimi göstermiştir. Geçmişin sadık bir taklidi olmayan yeni sanata doğru bir yönelim başlamıştır. Dekoratif sanatı yeniden yaratmak gerçek bir ihtiyaç haline gelmiştir (Lahor, 2007, s. 7).

Bu dönemde, üretim bantlarında üretilen sayısız kopyaya sahip niteliksiz işler yerine, Sanat ve Zanaat akımı, el sanatlarına dönüşün gerekliliğini savunmuştur. Sanat ve Zanaat kısa süre içinde tüm Avrupa’ya yayılarak, dekoratif sanatların yeniden ilgi çekmesini sağlamıştır (Sürmeli & Gülpınar, 2018, s. 1066). Böylelikle 1860-1890 yılları arasında zanaatkarlığın yükselişiyle dekoratif sanatlar yüceltilmiştir. Dekoratif Sanatlar Müzesi’nin kurulmasıyla William Morris ve E. Burne-Jones liderliğinde, Ön-Raffaellocu bir estetikle manüfaktürün geliştirilmesi, Dekoratif Sanatlar’ın oluşumunu tetiklemiştir. Ayrıca empresyonizm, sembolizm ve Japon estetiği, görsel olarak dönemi şekillendiren diğer yaklaşımlar arasında önde gelmiştir (Altet, 2006, s. 83).

Sanat ve Zanaat akımının öncü isimlerinden William Morris gibi birçok Avrupa sanatçısı, Sanayi Devrimi'nin sonucunda gelişen kentleşmenin güzellik ve estetikten yoksun olduğuna inanmıştır. Gündelik hayatın estetikle harmanlanması gerektiğini düşünen Morris'in grafik tasarım dahil olmak üzere farklı görsel yaklaşımları, bir dizi tasarım ilkesi çerçevesinde toplama fikrini paylaşan birçok sanatçı öne çıkmıştır (Eskilson, 2007, s. 35). Ancak fikirleri hayatı geçirirken gidilmesi gereken yollar konusunda fikir ayrılıkları yaşanmıştır. Morris sanattaki yeniden doğuşun, Orta Çağ dönemi koşullarına geri dönülmesiyle gerçekleşeceğine inanmıştır (Gombrich, 1997, s. 535). Ancak Henry Van de Velde, Peter Behrens, Josef Hoffmann ve Charles Rennie Mackintosh dahil olmak üzere diğer sanatçılar (Weill, 2007, s. 14) yaşadıkları yeni ve endüstriyel dünya için yeni tarzlar yaratmaları gerektiği konusunda hem fikir olmuşlardır (Eskilson, 2007, s. 35). Böylelikle Batı Avrupa'daki dekoratif sanatlardan Art Nouveau sanat hareketi doğmuştur (Lahor, 2007, s. 5).

Yeni sanat anlamına gelen Art Nouveau, 1890'larda birçok sanatçının desteğiyle öncelikle mimariyi, sonra ise diğer tüm sanat disiplinlerini etkileyerek dünyanın dört bir yanına yayılmıştır (Gombrich, 1997, s. 535). İngiltere ve Amerika'da Art Nouveau ismiyle bilinen bu sanat akımı, Almanya da Jugendstil, Fransa'da Le Style Moderne, Avusturya'da Secession, İtalya'da Stile Liberty, İspanya'da Modernista gibi farklı isimlerle anılmıştır (Amaya, 1966, s. 9). Ancak bu yeni stilin yaratılmasında özellikle İngiltere belirleyici bir rol oynamıştır.

İngiltere'yi etkileyen estetik yaklaşım ise Japon stili olmuştur (Schmutzler, 1962, s. 15). Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Art Nouveau 19.yüzyılın sonlarındaki çeşitli tasarım hareketlerini tanımlayan bir şemsiye terim haline gelmiştir. Art Nouveau terimi hem geleneksel sanatlara bağlı kalmayan, şehir hayatının canlı görüntüsünden ilham alan, yeni yaklaşımların ve denemelerin görüldüğü bir dönemi temsil eden farklı tasarım yaklaşımlarını tanımlamak için hem de belirli stilistik unsurlara ait kriterleri tanımlamak için kullanılmıştır (Eskilson, 2007, s. 35).

Art Nouveau Sanat Akımı

19. yüzyıl sonlarında ortaya çıkan Art Nouveau, sanayideki gelişmeler sonucu elde edilen hızlı ve büyük boyutlarda baskılar sayesinde afiş medyumunun yükselişe geçtiği bir dönem olmuştur (Bektaş, 1992, s. 18). Art Nouveau'nun, tasarım ve sanatın ayrılmasında etkin olması litografinin gelişmesiyle ilişkilidir. 1816'da Engelmann tarafından icat edilen litografinin

Görsel 1. Jules Chéret, 1893, *La Loie Fuller* (Öztuna, 2007, s. 63)



renkli versiyonunu, 1858'de Jules Chéret'in geliştirmesiyle afiş tasarımında gerçek bir devrim yaşanmıştır (Keskin, 2014, s. 64) (Görsel 1). Sanatçı, afiş denildiğinde akla gelen ilk isim olmayı, yaptığı afişlere sanat değeri katarak başarmıştır. Chéret'in renkli dekoratif nitelikteki afişleri sokaklarda sergilenmiştir (Barnicoat, 1991, s. 7). Her ne kadar 1920'lere kadar grafik tasarım terimi kullanılmıyor olsa da afişin gücüyle Art Nouveau akımı modern grafik tasarım düşüncesinin oluşmasını sağlamıştır (Eskilson, 2007, s. 29).

Özellikle grafik sanatlarda önemli bir role sahip afiş medyumunun, reklam alanında sanatsal yaratıcılığı en üst düzeye çıkarmasında Henri de Toulouse-Lautrec etkili olmuştur. Toulouse-Lautrec'in litografiyi kendine özgü kullanışıyla oluşturduğu lekese ve dinamik etkisi yüksek kompozisyonları, bugün hala her grafik tasarımcıya ilham verebilecek niteliktedir (Taşcıoğlu & Siretli, 2017, ss. 190-192). Toulouse-Lautrec'in düz renk alanları ve kontur kullanması grafik dilin gelişmesini sağlamış ve modern tasarım anlayışını oluşturmada etkili olmuştur (Görsel 2). Bu anlayışın temelini oluşturan Art Nouveau yeni bir sosyal algı yaratmıştır. Bu sosyal algı, geçmişteki çalışmaların farklı bir bakış açısıyla incelenmesini sağlamıştır. Şekillenen yeni estetik kültür sayesinde eski çalışmaların aksine renkli, heyecan verici, kısa ve öz mesajla sahip anlatım arayışlarına girilmiştir. Bunun sonucu olarak sanatta ve tasarımda *soyut* kavramı doğmuştur. Teknoloji hızla gelişmeye devam ederken iletişim de aynı hıza yetişmek için güçlü görsel iletişim araçları sunmaya başlamıştır. Böylelikle afişin yanı sıra, el ilanları ve bildiriler tasarlanarak, iletişim estetik bir görünümle buluşmuştur (Öztuna, 2007, s. 60). Tüm dünyayı farklı isimlerle sarıp sarmalayan Art Nouveau, her ülkede sanatçıların perspektiflerinden yorumlanarak gelişmiştir (Görsel 3 ve 4). Sanat eserleriyle donatılmış Paris sokakları, bu dekoratif üslup anlayışı ile tasarlanan afişlerin büyüğü altında kalmış ve böylelikle modern hareketin ilk evresi başlamıştır. Geleneksel yapıya sahip süslemeleri ve abartılı formlarıyla geçmişin modern sanat üzerindeki etkisi, afiş çalışmalarıyla ortaya çıkmıştır (Barincoat, 1991, s. 30).



Yeni ve çağdaş olmayı hedefleyen Art Nouveau (Gombrich, 1997, s. 535) Avrupa ve Uzakdoğu arasındaki ticaretin canlanması sayesinde Japon baskılarından büyük oranda ilham almıştır. Art Nouveau sanatçıları, Doğu sanatındaki kompozisyonlara, renk anlayışına, kıvrımlı çizgilere, akıcı formlara, bitki ve çiçek motiflerine öykünmüştür. Art Nouveau, doğaya öykünen Japon baskılarının bu biçimsel özelliğini büyük oranda benimseyerek organik dokulara sıklıkla yer vermiştir (Barincoat, 1991, s. 29). Japon sanatı, resimde güçlü bir etki yaratmanın sadeleştirmeyle gerçekleşeceğine genç sanatçıları inandırmıştır. Japon estetiği beraberinde reklamcılıkta kullanılmaya uygun afiş sanatını da getirmiştir (Gombrich, 1997, s. 553). İlk Japon baskılarının etkisi altında kalan sanatçı Aubrey Beardsley olmuştur. Beardsley'in The Avenue Theatre için hazırladığı doğu estetiğine sahip Art Nouveau stili çalışması (Görsel 5), tasarım dünyasında tartışmalara neden olsa bile kısa süre içerisinde birçok Art Nouveau sanatçısına ilham olmayı başarmıştır (Weill, 2007, s. 16). Art Nouveau dönemi, Avrupa ve Amerika'nın her

Görsel 2. Henri de Toulouse-Lautrec, 1892, *Les Ambassadeurs* (Gombrich, 1997)



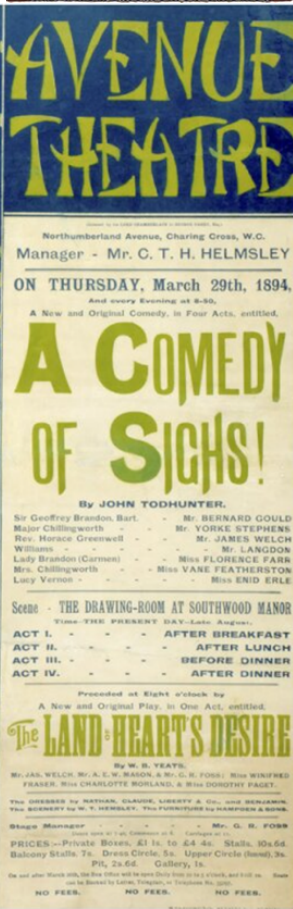
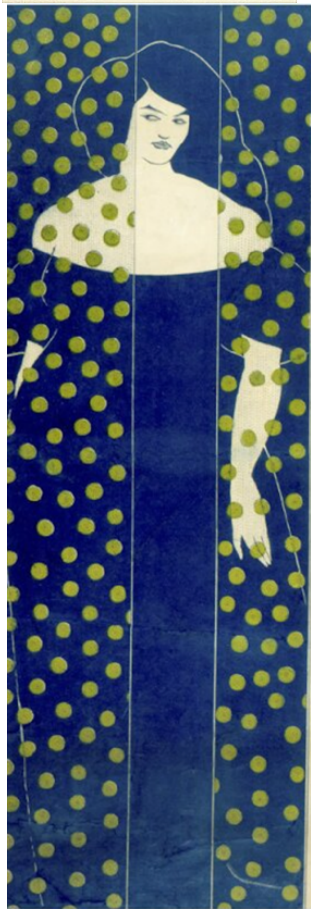
Görsel 3. Mackintosh, *The Scottish Musical Review*, 1896 (Barnicoat, 1991, s. 31)



Görsel 4. Koloman Moser, *Ver Sacrum*, 1903 (Barnicoat, 1991, s. 31)

yerinde Japon sanat eserlerini içeren sergiler düzenlenmiştir. Art Nouveau döneminde Paul Gauguin, Gustav Klimt, Victor Horta, Charles Rennie Mackintosh, Arthur Lasenby Liberty ve Louis Comfort Tiffany gibi önemli tasarımcılar ve girişimciler Japon sanatına ait bu ürünleri koleksiyonlarına eklemişlerdir (Lee, 2001, s. 9).

Japon sanattan ilham alan Art Nouveau'nun geleneksel üsluplardan ayrıldığı noktalardan birisi yazı karakterlerindeki reformdur. 1796 yılında Alois Senefelder tarafından icat edilen litografi baskı tekniği yıllar içerisinde gelişerek büyük boy afişlerin basımında kolaylık sağlamış ve tipografiye yeni bir anlayış getirmiştir. Bu teknikte kullanılan tahta harf kalıplarıyla tipografinin afişe yerleştirilmesi zahmetli olduğundan desenle uygulanması gerekmiştir. Yazı ve imgeyi birleştirmeye olanak sağlayan litografi, afiş üretiminde pratiklik kazandırmıştır. Bu pratiklik sayesinde litografi, modern tipografiye sınırsız olanaklar tanımış ve yazı formlarını görsel bir öge haline dönüşmesini mümkün kılmıştır (Salsidua, 2015, s. 5). Yazının desen gibi resmedilmesi sonucu plastik değer kazanan tipografinin bir tasarım unsuru haline gelmesiyle, tırnaksız yazı karakterleri gibi yenilikler doğmuştur. Tipografinin estetik güce sahip olmasıyla sadece yazı içeren afişler yapılmaya başlanmıştır (Görsel 6). Tipografinin resimsel etkisini gösteren Art Nouveau, yazının özgürce



Görsel 5 (sol). Audrey Beardsley, *Avenue Theatre*, 1894 (Weil, 2007, s. 16)
Görsel 6 (alt). Josef Rudolf Witzel, *Jugend*, 1896 (Barnicoat, 1991, s. 57)



kullanımını desteklemiştir. Kübizm, dada ve sürrealizm başta olmak üzere Art Nouveau'nun bu yenilikçi yönü, modern akımları etkilemiştir (Akay, 2014, s. 18). Art Nouveau döneminde afiş tasarımları, büyük başarıya ulaşarak reklam alanına canlılık sağlamış, tiyatrolar, müzikaller, dans salonları, konser alanları, buz pateni pistleri gibi insanların izleyebileceği yerlerde sergilendikten sonra koleksiyoncuların raflarına kaldırılmıştır (Öztuna, 2007, s. 61).

Art Nouveau Akımının Sonlanması ve Psikedelik Sanat Akımının Doğuşu

Fransız Devrimi'nin eşitlik idealleri eğitimin yaygınlaşmasına olanak tanımış, 19. yüzyıl başında baskı tekniklerinin gelişmesi sonucu kitaplar çoğalmış, okuma ve yazma oranı yükselmiş ve böylelikle bireysel düşünme tetiklenmiştir (Becer, 2005, s. 96). İletişim ve ulaşımın kolaylaşması sayesinde dünyanın her yerinde hızlı haber alma ortamı oluşmuş ve bilinsel gelişmelerle dönemin içinde bulunduğu değerler değişmeye başlamıştır. Bunların sonucu olarak sanatçıların toplum ve dünya sorunları hakkında özgür söylemleri çalışmalarına yansımıştır. Ancak Birinci Dünya Savaşı'nın başlamasıyla Art Nouveau sanat akımının izleri silinirken tasarım kavramı işlevselliği sayesinde ön plana çıkmaya başlamıştır.

Art Nouveau döneminde öne sürülen ilerleme, gelişim, barış, eşitlik, özgürlük gibi söylemler hakkında verilen vaatler gerçekleşmemiştir. Bunun sonucu olarak modern yaşam ve düşünce sorgulanmaya başlanmıştır. Modernizme dayalı kurulan dünya düzeninde insanlar, vaat edildiği gibi huzur içinde ve insan haklarına uygun şekilde yaşayamamışlardır. Siyaset, sanat ve bilimin sadece egemen sınıf için geçerli olması dünya toplumlarını eşitlik için harekete geçirmiştir (Üzlikcan, 2016, s. 116).

1939 yılında Nazilerin Polonya'ya girmesiyle tetiklenen İkinci Dünya Savaşı, tüm yıkıcı etkilerine karşın iletişim tasarımının önemini gözler önüne sermiştir. Savaş esnasında kitleler renk, şekil, slogan, tipografi gibi önemli grafik tasarım unsurları sayesinde sistematik ve planlı bir şekilde yönlendirilebilmişlerdir. Tasarımın etkisi, savaş protestoları ve propagandalarında önemli rol üstlenen afiş medyumuyla anlaşılabilir. Afiş, geniş kitleleri yönlendirmek için gerekli bir iletişim aracı olmuştur (Wilson, 2015). Afişlerde dramatik anlatımlar, halk figürleri, çarpıcı sloganlar ve renkler izleyicide güven oluşturmak ve onları birçok konuda ikna etmek için dikkatlice kullanılmıştır. Özellikle insanların milliyetçilik duygularını tetikleyen afişler savaşa katılım konusunda destek olmuştur. Böylelikle tasarımın algı yönetimindeki etkisi anlaşılabilir.

Dünya Savaşları'nın ardından gelen Kore Savaşı ve Vietnam Savaşı esnasında, propaganda aracı olan afişler, savaş karşıtı mesajlar vermek amacıyla çarpıcı anlatımlara ve özgür sloganlara yer vermiştir. Televizyon, radyo ve afiş gibi kitle iletişim araçları sayesinde savaşların acı yönleri insanlar tarafından görülmüş ve barış yanlısı insanların sayısı günden güne çoğalmıştır. Vietnam Savaşı'nın yıkımlarından sonra doğan *barış* arzusu birçok insanı bir araya getirmiştir.

Savaşların olumsuz etkilerine maruz kalan, 1946-1965 yılları arasında doğmuş *baby boomers* (bebek patlaması) olarak adlandırılan Amerikalı nesil, savaş sonrası ekonomik bunalım ve psikolojik buhranla karşı karşıya gelmiş, kültürlerinin muhafazakar tavrını sorgulayabilmiş ve savaşları protesto etmek için geniş kitleler oluşturabilmişlerdir. Baby boomers neslinin tanık olduğu savaşlara karşı oluşturdukları bu tutum *hippi* gençliğinin doğmasına neden olmuştur (Easterlin, vd. 1993, ss. 498-499). Diğer bir taraftan geleneksel adetlerin ve sosyal normların sorgulanmasıyla *karşı kültür* oluşmuş ve “gençler arasında ebeveynlerinin yaşam tarzlarının boğucu ve modası geçmiş olduğu ve özgün olmayan bir varoluşa yol açacak ana akım orta sınıf değerlerine direnmenin gerekli olduğu yönünde bir algı yayılmıştır” (Eskilson, 2007, s. 338). Böylelikle sorgulayıcı bir nesil olarak hippiler, savaştan uzaklaşmak için kaçıış doğada bulmuş ve doğal motifleri kullanan sanat akımlarına karşı ilgi duymuştur (Easterlin vd., 1993, ss. 498-499). Bu dönemde Art Nouveau, yeni özgürlüklerin ifade edilebileceği bir araç haline gelmiştir (Ted, 1999, s. 26). Duque (2019) bu dönemi şöyle açıklamaktadır:

Genç grafik sanatçıları, bir asırlık sanat formlarında, kendi muhafazakar toplumlarına karşı vizyonel bir yanıt bulmuşlardır ve organik/eğri şekillerden oluşan meydan okuyucu görseller sunmuşlardır. Ayrıca, Modernizmin formal saflığını miras aldığı görsel ve metodolojik kısıtlamaları aşmaya çalışmışlardır. Önceki sanatsal tezahürlerin plastik niteliklerinin ve yöntemlerinin özümsemesi ve yeniden değerlendirilmesi karşı-kültürel grafik tasarımına, yeni ifade veya taşkın özgürlükler getirmiştir. Bu tür özgürlük arayışları, Art Nouveau, Arts & Crafts, Sembolizm ve Decadent akımlarını içeren geçmiş sanatsal anlamların bir parçası olarak sanat akımlarının içinde ortaya çıkmıştır. Bu tezahürlerin, yeni sanayi toplumunun yabancılaşmasına bir yanıt olması gibi, 1960'ların "çiçek çocukları" kuşağı da Batı toplumunun teknokratik doğasına bir cevap olarak ortaya çıkmıştır. (s. 17)

Böylelikle baby boomers neslinden oluşan *hippi* gençliği yani namı diğer çiçek çocukları barış yanlısı söylemleri ve karşı kültür bilinçleriyle Psychedelic sanatın doğuşuna öncülük etmiştir. Bu dönemde tasarım kavramının sanattan ayrışmasının nedenlerinden biri olarak savaşların etkisi olduğu görülmüştür.

Psikedelik Sanat Akımı

Psikedelik sanat, psikedelik deneyim sayesinde yaratılmıştır. İngilizce’de kullanılan *psychedelic* kelimesi, Antik Yunancadan gelen *psyche* (bilinç, akıl) ve *déloun* (açığa çıkma, görünür olma) kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Türk Dil Kurumu’nda karşılığı olmayan bu kelime *akıl açığa çıkması* gibi bir anlama gelmektedir. Psikedelik deneyim, psikoaktif maddelerin kullanımları ile deneyimlenen farklı bir bilinç halidir. Savaş sonrası askerlerin rehabilite edilebilmesine yardımcı psikoaktif madde içeren ilaçlar, halk arasında da yaygınlaşmıştır. Deneyimlendiğinde farklı görsel etkilere sebep olan bu maddeler, eski kültürler tarafından sıklıkla bilinmekte olmasına karşın, savaş sonrası bilim alanındaki yenilikler sayesinde psikiyatri ve nörolojide kullanılmak üzere ancak 1950’lerde sentetik kimyasallar olarak geliştirilebilmişlerdir (Çelikoğlu, 2015, s. 224). Filozoflar, bilim insanları, yazarlar tarafından incelenmek üzere deneyimlenen bu maddelerin etkileri bu dönemden itibaren sanatın birçok alanında etkisini hissettirmeye başlamıştır. Anlık hayali görüntüler ve keskin duyular sağlayan psikedelik deneyim, afiş çalışmalarına renk, kompozisyon, çizgi değeri ve tipografi stili olarak yansımıştır.

Psikoaktif maddeler aracılığıyla görülen halüsinasyonların, titreşimli renkler ve optik görüntülerin, hissedilen anlık duyuların ve müziğin görselliğe aktarılmasının yanı sıra, güçlü metaforik imgelerle izleyiciye sosyal mesajlar verilmiştir. Sanatçılar dış dünyayı değil, iç dünyayı yansıtmak için duyguları ön plana çıkarmayı amaçlamışlardır (Roark, 2015, ss. 128, 302). Bu eserlerde hissedilen duyguların üzerine kurulmuş görsel bir soyutlama söz konusu olmuştur. Psikedelik afişlerde, psikoaktif maddelerin algıda oluşturduğu hassasiyet sayesinde derinlikli anlatımların güçlü stilizasyonları görülmüştür.

Psikoaktif madde kullanımı sonucu yaşanan deneyimin yanı sıra, Art Nouveau'nun biçimsel ve ideolojik özellikleri de psikedelik sanat akımının şekillenmesinde yardımcı olmuştur. Bunu sağlayan en önemli olay ise 1965 yılında California Üniversitesi sanat merkezinde düzenlenen *Jugendstil and Expressionism in German Posters* (Alman Afişlerinde Jugendstil ve Ekspresyonizm) isimli sergi olmuştur. Düzenlenen sergi, Amerikalı tasarımcıları yakından etkileyerek döneme damgasını vuran hippie akımının biçimsel özelliklerinin oluşmasına yardımcı olmuştur. Jugendstil etkilerini yansıtan yepyeni bir tarz olan hippie afişleriyle tasarımcılar yeni bir görsel dil yaratmışlardır. Hippie afişleri, (Görsel 7 ve Görsel 8) Art Nouveau'nun etkileri görülen (Görsel 9) yeni bir alt kültür olarak tecrübelerin iz düşümleri niteliğinde görülmüştür (Barnicoat, 1991, s. 57). Ayrıca bu sergi, Alfred Roller'ın yazı karakteri tasarımının, genç sanatçılar tarafından ilgi görmesini sağlamıştır. 1960'ların genç grafik tasarımcıları, Secession'dan Koloman Moser, Art Nouveau'dan Alphonse Mucha ve Jugendstil'den diğer farklı birçok sanatçının motiflerini ve temalarını kullanmışlardır (Chojnacka, 2023, s. 153).

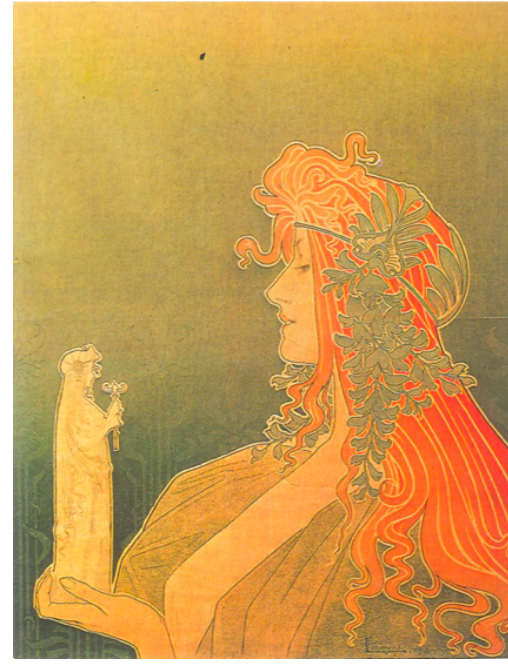
San Francisco'da ilk psikedelik afiş tasarımları rock müziği için tasarlanmıştır. Ayrıca hippie afişleri aracılığıyla kısa sürede nükleer silahlanmaya ve tüketim toplumuna karşı duran



Görsel 7. Bradbury Thompson, *Çiçek Çocuk*, 1967 (Barnicoat, 1991, s. 71)



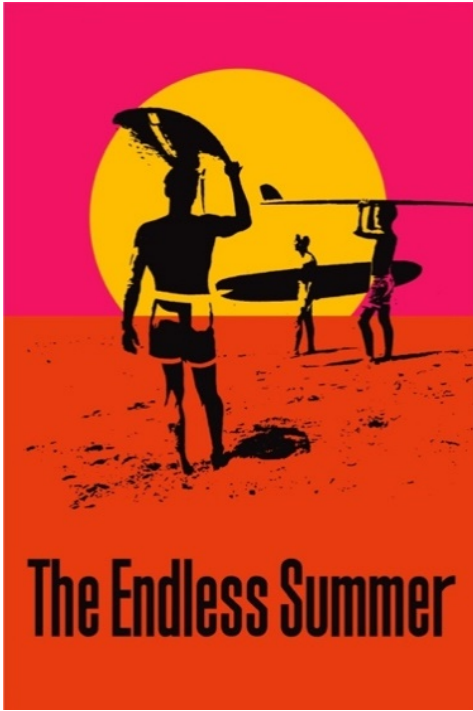
Görsel 8. Victor Moscoso, *Young Bloods*, 1967 (Barnicoat, 1991, s. 66)



Görsel 9. T. Privat-Livemont, *Artistique de Schaerbeek*, 1897 (Barnicoat, 1991, s.67)

fikirler ve cinsel özgürlük, feminizm, aşk ve barış düşünceleri savunulmuştur (Timmers, 1998, s. 56). Psikedelik tasarım, San Francisco ile de sınırlı kalmamış, kısa sürede Los Angeles'a ulaşan bir grafik tasarım trendi haline gelmiş ve orada John Van Hamersveld (Görsel 10), Warren Dayton ve Art Bevacqua gibi sanatçılar tarafından uygulanmıştır. Ayrıca New York'ta Peter Max (Görsel 11) ve Milton Glaser (Görsel 12) gibi önemli isimler psikedelik eser üretenler arasındadır (MediaHeores, t.y.). Elit karşıtı içeriğe ve biçimsel özelliklere sahip psikedelik sanat, yüksek sanatın aksine, halkın sanatı olmayı başarmış ve dünyanın farklı bölgelerine yayılarak çok sayıda sanatçıyı etkilemiştir (Albright, 1985, s. 8).

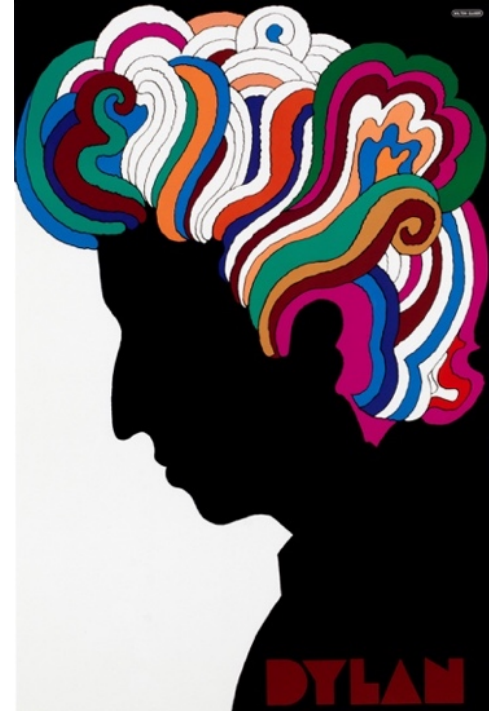
Savaşların yıkıcı etkilerinden bunalıma giren genç nesil, yani hippiler arasında psikoaktif maddeler oldukça yaygınlaşmıştır. Böylelikle hippilerin arasında popülerlik kazanan psikedelik sanat, bu maddelerin etkisiyle yaşanan kişisel deneyimleri, yaşanan anlık duygu ve görüntüleri yorumlayan sanatçıların kendilerini ifade etme yolu olmuştur. Psikedelik sanatın biçimsel özellikleri, barış ve özgürlük temaları altında birleşmiş ve eklektik yapıda diğer tasarım hareketlerinden ilham alarak yeni bir grafik stilin doğmasına neden olmuştur.



Görsel 10. John Van Hamersveld, *The Endless Summer*, 1947 (Daichendt, 2016)



Görsel 11. Peter Max, *Love*, 1967 (Barnicoat, 1991, s. 64)



Görsel 12. Milton Glaser, *Bob Dylan Poster*, 1967 (Hitti, 2020)

Psikedelik Eserlerde Art Nouveau'nun Etkisi

Dönemin sanatçıları etkileyen California doğumlu ilk psikedelik afiş tasarımcısı Robert Wisley Wilson, kendi baskı presine sahip olduğu için hippî döneminin önemli müzik yapımcılarından Chet Helms ve Bill Graham tarafından özellikle işe alınmıştır (Miles, 2005, s. 100). Wilson, Avalon Ballroom konser afişleriyle Amerikan sanatına büyük bir katkı sağlamasından dolayı ödüllendirilmiştir (Görsel 14). Sanatçı, mesajın algılanması konusunda kaygı duymadan negatif boşluklarda kullandığı yazıları bir motif gibi

yerleştirerek ilk kez tipografinin cesurca kullanımını göstermiştir. Wilson gibi daha birçok psikedelik sanatçı, Art Nouveau'nun Avusturya'daki ismi Secession'na özgü (Görsel 3 ve Görsel 4) zarif kadın formlarından, yazı karakterlerinden ve motif tekrarından (Görsel 13) büyük oranda faydalanmışlardır. Böylelikle ilham kaynağı olan Art Nouveau'nun soyut ve stilize görsel algısı, psikedelik sanat akımında kendini göstermiştir (Guffey, 2006, ss. 57-59).

Art Nouveau sembollerinin psikedelik eserlerde kullanılması sıklıkla görülen bir durumdur. Bu sembollerden birisi tavuskuşudur (Görsel 14). Wilson'nın 1967'de bir müzik grubu için tasarladığı *The Byrds* afişi (Görsel 15), tavuskuşunun eğimli formu, çizgilerin inceliği, siyah ve beyazın zıt kullanımı ile tam bir Art Nouveau etkisine sahiptir. Tavuskuşunun ardında kalan kıvrımlı bir şeride yerleştirilmiş sloganı, Secession'da kullanılan yazı karakterine sahiptir. Yazının tekrarlanmasıyla motif etkisi yaratılmış ve perspektif kullanılarak üçüncü bir boyut oluşturulmuştur (Timmers, 1998, s. 58). Wilson, Vienna Secession'nin başarılı sanatçılarından Alfred Roller'ın eserlerindeki (Görsel 16) sayfa boşluklarını dolduran harf formlarının aslında ne kadar basit ama etkili olduğunu düşünmüş, bu yazı karakterini daha da geliştirerek çalışmalarında uygulamıştır. Wilson'ın, Roller'dan ilham alarak geliştirdiği tipografi kullanımı, 1970'lerdeki afiş sanatçıları derinden etkilemiştir (Roark, 2015, s. 119).

Wilson'ın 1966 yılında tasarladığı *Euphoria* isimli erken dönem psikedelik afişinde, yine Secession etkisini görmek mümkündür (Görsel 14). Bu çalışmada Secession'a özgü kolon görsellerinin benzerleri (Görsel 4) kullanılmış ve içerisine turnaksız yazı karakterine sahip tipografi unsurları yerleştirilmiştir. Ayrıca mimariye özgü süslemeler, Secession'nun ve psikedelik sanatın faydalandıkları diğer bir ortak nokta olmuş ve bu yaklaşım tasarımcıların



Görsel 13. John Van Hamersveld, *The Endless Summer*, 1947 (Ted, 1999, s. 55)



Görsel 14. Wes Wilson, 1966, *Euphoria* (Roark, 2015, s. 57)



Görsel 15. Wes Wilson, *The Byrds*, 1967
(Timmers, 1998, s. 59)



Görsel 16. Alfred Roller, *Secession*,
1890 (Roark 2015, s. 76)



Görsel 17. Wes Wilson, *Filmore Auditorium*,
1966 (Roark, 2015, s. 73)

kompozisyonlarda etkileyici bir vurgu yaratmalarını sağlamıştır. Secession'daki bu mimari özelliklerin uygulandığı Wilson'nın çalışmaları, geometrik formların tekrarıyla oluşturulan aynı plastik değere sahiptir. Secession'dan farklı olarak psikedelik eserlerdeki renkler ve formlar gözde titreşim yaratmak amaçlı tasarlanmaktadır. Wilson, bunun nedeni olarak LSD'nin görsel etkilerinin sonucu olduğunu açıklamıştır (Roark, 2015, s. 38).

Wilson'ın çalışmalarında görülen bu yenilikçi tipografinin özgün kullanımında esasen yazının algılanabilir olmasından çok yarattığı görsel denge önemsenmiştir. Wilson'nın tipografide sınır tanımadığını gösteren 1966 yılında tasarladığı afişi (Görsel 17), algılanması güç bir yazı formuna sahiptir ancak afişe ait en ufak unsurlar dahi görsel formun bir parçasıdır. Öncelikli amaç, mesajı okutmak değil formun anlattığı sembolün öne çıkarılmasıdır. Belirli bir mesafeden alev gibi yanan figür dikkat çekmekte ve izleyicide merak uyandırarak onları yakına davet etmektedir. Belirli bir font kullanılmayan bu çalışmada yazı, figürün hatlarına göre resmedilmiştir. Yazının görselliğini ön plana çıkaran afiş, psikedelik sanattaki illüstratif tipografiye iyi bir örnek oluşturmaktadır. Alevlenmenin, tutuşmanın, heyecanın ve/veya canlanmanın sembolik anlatımı olan bu kompozisyon, zarif çizgisel hatlarıyla Art Nouveau çalışmalarında görülen uçuşan elbiselerdeki ve saçlardaki estetik değeri yazıya taşımaktadır.

Wilson, ayrıca Art Nouveau eserlerindeki ince kadın vücutlarının zarif kıvrımlarını, uzatılmış kol ve bacak formlarını kendi yorumu ile afişlerine aktarmıştır. Wilson, tasarladığı

bir konser afişinde çıplak kadın figürü kullanmayı tercih etmiştir (Görsel 18). Cinsellik tabularının yıkılmaya çalışıldığı bir dönemde, Wilson'ın bu tercihi dikkat çekicidir. Bu çalışma, Art Nouveau stiline çizgiyle soyutlaştırılmasıdır. Kullanılan yazı unsurları figürün boşluklarına yerleştirilerek kadın silüeti daha çok ön plana çıkarılmıştır. İnce kalın çizgi değeri ustalıklarla kullanılırken psikedelik bir görüntü yaratması için figürün duruşu itibariyle akışkan ve eğimli olması sağlanmıştır.



Görsel 18. Wes Wilson, *The Sound*, 1966 (Roark, 2015, s. 88)



Görsel 19. Henry van de Velde, *Tropon*, 1897 (Barnicoat, 1991, s. 60)



Görsel 20. Victor Moscoso, *Neon Rose*, 1967 (Moscoso, 2009)

Kadın figürünü kullanan bir diğer psikedelik afiş tasarımcısı Victor Moscoso, Sanat ve Zanaat'tan etkilenen Belçikalı Art Nouveau sanatçısı Henry van de Velde'nin ilk grafik çizgi kavramını geliştirmesine vesile olan (Weill, 2007, s. 11) 1897 yılında tasarladığı, *Tropon* isimli reklam afişindeki kompozisyon fikrinden ilham almıştır (Barnicoat, 1991, s. 56) (Görsel 19). Bu afiş, bir protein ürünü reklamı olarak işlem görmüş yiyeceklerin modern hayata geleneksel görünümle entegre edilmeye çalışıldığını gösteren bir örnektir. Art Nouveau çizgilerine sahip serçe formu, firmanın sembolü olarak gıda endüstrisinde kullanılan bir logo örneği olmuştur. *Tropon* birçok açıdan psikedelik akımın öncülerinden Moscoso'nun çalışmalarıyla ortak özelliklere sahiptir. Moscoso'nun yazı ve desenlerinin kenarındaki titreşimli etki yaratan çoklu çizgilerin kaynağı, aslında Velde'nin bu tasarımıdır (Görsel 20). Çalışmanın kenar çizgileri akışkan bir biçimde adeta dökülerek desenin içine karışmaktadır. Görsel estetikte yankılanma etkisi oluşturan bu çizgiler, figürün etrafını sarmakta ve böylelikle figürü ön plana çıkarmaktadır. Diğer bir taraftan iki çalışmada da tipografi çizgilerin arasında konumlandırılmıştır. Reklam afişi markayı ön plana çıkarırken konser afişi kadın figürüne odaklanmıştır. Velde'nin çalışmasında Art Nouveau etkisi olan oryantal çizgi değeri kısmen Moscoso'nun çalışmasında devam etmektedir. Velde renk konusunda metni okutmak amaçlı siyah ve sarıyı tercih ederken Moscoso, psikedelik akımın

etkisiyle algılanma kaygısı gütmenden turkuaz ve turuncu gibi yan yana geldiğinde gözde titreşim etkisi yaratan renklere yönelmiştir.



Görsel 21. Stanley Mouse ve Alton Kelly, *Kafatası ve Güller*, 1968 (Roark, 2015, s. 85)



Görsel 22. Edmund Joseph Sullivan, *Ömer Hayyam Rübaileri* kitabından çizim, 19. yüzyıl (Roark, 2015)

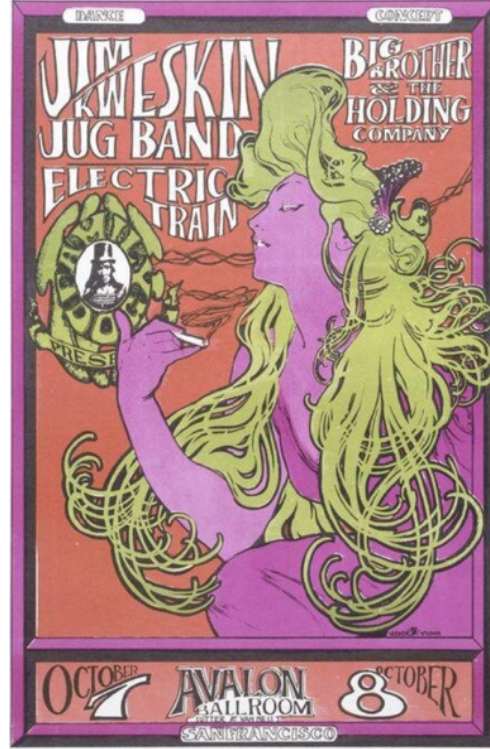
Diğer bir örnekte Art Nouveau'ya ait çalışmanın birebir kullanıldığı görülmektedir. Psikedelik afiş tasarımcıları Stanley Mouse ve Alton Kelley'in Avalon Ballroom'da yapılan *Greatful Death* konseri için hazırladıkları ortak çalışma *Kafatası ve Güller* olarak bilinen afiş (Görsel 21), E. J. Sullivan'ın 19. yüzyılın başında İngilizce yayınlanan *Ömer Hayyam Rübaileri* isimli şiir kitabındaki bir resimlemesinden (Görsel 22) uyarlanmıştır. Sullivan'a ait bu eser tam bir Art Nouveau eseri olmasa bile, bu akımın özelliklerini taşıyan öncü bir çalışma niteliğindedir (Roark, 2015, s. 86). Kırmızı kurdele içerisine yerleştirilen yazının bu biçimsel özelliği psikedelik bir eser olduğunu göstermektedir. Yazı akışkan gözükecek bir biçimde resmedilerek görsel bir figür haline dönüştürülmüştür. Orijinal versiyonu kitap için yapılmış bir illüstrasyondur ancak uyarlanmış versiyon kenar bordürleri ve metinler eklenerek afiş formatına uygun hale getirilmiştir. Son olarak çalışmaya renk uygulanarak Art Nouveau'ya özgü illüstrasyon figürü, çiçek bezemeleriyle psikedelik bir afişe dönüştürülmüştür.

Mouse ve Kelley, birlikte başka uyarılma çalışmaları da yapmışlardır. Örneğin, Alphonse Mucha'nın 1898'de sigara kağıtları için tasarladığı afişteki (Görsel 23) kadın illüstrasyonunu birebir kullanmışlardır (Ted, 1999, s. 21) (Görsel 24). Ancak renkleri ve tipografi yaklaşımıyla psikedelik stil özellikleri taşıyan bu yeni tasarım, renkleriyle orijinalinden çarpıcı bir biçimde ayrılmaktadır. Mucha'nın litografi tekniğiyle basılmış eseri, renklendirme açısından tonlamalara sahiptir. Çünkü litografi tonlanma gibi resimsel özellikleri yansıtabilen bir baskı tekniğidir. Diğer bir taraftan psikedelik afişlerin basımında hızlı ve seri üretim sağladığı için yaygın olarak kullanılan ofset litografide, renkler birer

katman olarak basıldığı için tonlama olması mümkün değildir. Bu nedenle Mouse ve Kelley'in çalışması düz renklere sahiptir.



Görsel 23. Alfons Mucha, *Job*, 1898
(Öztuna, 2007, s. 61)



Görsel 24. Paul Stanley Mouse ve Alton Kelley,
Yeşil Saçlı Kız (Kelley ve Mouse, 2005)

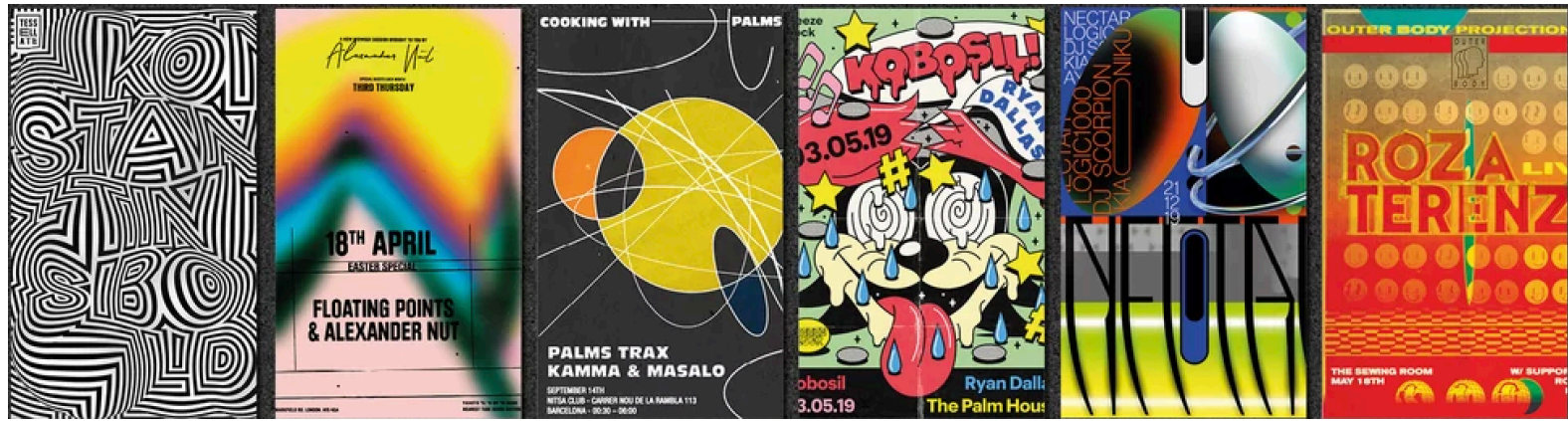
Duque (2019, s. 20), Hapshash, Coloured Coat ve çeşitli İngiliz yeraltı yayınlarının tasarımları ve ayrıca Voorman'ın Beatles'e ait *Revolver* isimli albümü için hazırladığı kapak tasarımları gibi psikedelik stilde tasarlanmış pek çok İngiliz grafik ürünüde, Art Nouveau sanatçılarından olan Aubrey Vincent Beardsley'den ilham alındığını ileri sürmüştür. Psikedelik eserler üreten daha birçok tasarımcı, Art Nouveau sanatına öykünmüştür. Kendi üsluplarına göre yorumlayarak yeni kalıcı eserlerin doğmasına neden olmuşlardır. Böylelikle akımlar arası etkileşimlerin etkisi kendilerinden sonraki nesillere de yeni bir grafik stil olarak miras kalmıştır.

Dijital Çağda Psikedelik Sanat Etkileri

Dijital ortamda üretilen çalışmalardan oluşan yeni bir görsel kültürün toplum hayatı ile iç içe geçtiği görülmektedir. Yeni dijital teknolojiler, farklı görme ve ifade biçimleri yaratarak diğer teknolojik değişimler gibi gelişmiş olanaklar sağlamaktadır (Yıldırım, 2019, s. 327). Teknolojinin sunduğu olanaklar, tasarım uygulama alanlarını hızla geliştirmekte ve buna bağlı olarak çeşitlendirmektedir (İlisulu, 2019, s. 34). Örneğin, güncel çalışmalarda iki boyutlu ve üç boyutlu grafik yazılımlar, psikedelik etkiler taşıyan halüsinatif görsellerin oluşturulmasında kullanılmaktadır. Kaleydoskopik ve fraktal desenler, derinlik algısı oluşturma, nesnelerin ani dönüşümü, parlak ve zıt renkler, tekrar eden motifler, akışkan tipografik etki gibi psikedelik sanatın başlıca özellikleri, bu yazılımlar aracılığıyla daha gelişmiş versiyonlar olarak kolaylıkla üretilebilmektedir (Çakmak, 2022, s. 211).

Çağdaş sanat ve tasarım ürünlerini derinden etkileyen ve kökleri Art Nouveau ve psikedelik akımlara kadar uzanan görsel etkiler, hala daha alternatif kültürlerin ifade aracı olarak varlıklarını sürdürmektedirler (Yurtkulu, 2010, s. 123; Kaya, 2023, s. 62). Psikedelik sanat, teknolojinin gelişmesiyle birlikte, özellikle de 1990'ların Rave kültüründe büyük bir canlanma yaşamıştır. 1990'larda Rave hareketinin yeniden tanıtılması, 1960'ların sanatından ilham alan yeni bir dijital sanat stiline geliştirilmesiyle psikedelik hareketi gündeme getirmiştir (Meyer, 2023). Bu dönemde elektronik müziğin ortaya çıkmasıyla birlikte ihtiyaç haline dönüşen el ilanları Rave kültürünü yaymak için bir iletişim aracı olmuştur. Yasa dışı müzik etkinliklerinin haberciliğini üstlenen bu el ilanları, kısa sürede bir sanat formuna dönüşerek dijital teknolojilerin ucuzlamasıyla birlikte çağdaş sanatçıları etkisi altına almıştır. Gençlik hareketinin özünü temsil eden sanatsal bir iletişim aracı olarak dünya çapında görsel kültürü etkilemeyi başarmıştır (Berlin, 2022).

Rave kültürü estetiği, fraktal desenler, kaleydoskopik ve titreşimli görüntüler kullanması açısından psikedelik sanat ile ortak görsel etkilere sahiptir (D'Andrea, 2004, s. 245). Genellikle kulüp ve parti görsellerinde kullanılan Rave estetiği (Görsel 25), psikedelik tecrübelerin canlı ve renkli desenlerin tekrarına dayanmaktadır (Gosling, 2016). Ayrıca bu stilde tasarlanan çalışmalar, bilimkurgu öğelerine sıklıkla atıfta bulunan teknolojik ve fütüristik öğeler içermektedir (Wilkinson, 2021). Psikedelik sanatın ekseninde, tekno kültürünün çalışmalara daha fazla yansımalarıyla *siberpunk* kültürü şekillenmiştir. Daha güncel bir stil olarak karşımıza çıkan siberpunk estetiği, psikedelik ve Rave ile ortak özelliklere sahiptir.



Görsel 25. Rave etkisiyle oluşturulmuş afiş örnekleri (McCallum, 2020)

1960'ların kültürel ve entelektüel atmosferini yansıtan bir unsur olarak işlev gören Psikedelik sanat, siberpunk kökenleri ile ilgili tarihsel bir arka plan oluşturmaktadır (Semley, 2019, s. 63). Çünkü siberpunk kültürünün psikoaktif madde içeren ilaçların etkisiyle şekillenmesi psikedelik sanat ile aynı öze sahip olduğunu göstermektedir (Melichová, 2006, s. 26).

Psikedelik hareketin önemli özelliklerinden birisi olan karşı kültür normları taşıyan siberpunk, dijital teknolojilerin getirdiği sanallığı konu almaktadır. Psikedelik sanatın

siberpunk ile olan bağı, bilinçle ilgili keşiflerde ortak bir ilgi alanı paylaşımlarından kaynaklanmaktadır. Psikedelik kültür, LSD gibi psikoaktif maddelerin kullanımıyla bilinç ve gerçekliğin sınırlarının genişletilmesine odaklanırken, siberpunk ise teknoloji ve bilginin sınırlarının zorlanmasıyla ilgilenir. İkisinin de ortak noktası, mevcut gerçekliğin ötesine geçme ve yeni deneyimler yaratma arzusudur (Hawk, 1993, s. 4). Gerçeklik algısını psikedelik yaklaşımlarla değiştiren dijital uygulamalar, belirsiz formlar, dokular ve titreşen renklerle zihni genişleten ve doğrusal süreklilikten uzaklaştıran deneyimler yaşatmaktadır. Bu deneyimler sonucu kişisel gerçekliklerden bahsetmek mümkün hale gelmektedir (Çakmak, 2022, s. 212).

Dijital uygulamalar kullanılarak yaratılan psikedelik deneyimler, *siberdelik* kavramını doğurmuştur. Psikedelik ve siber (dijital) kavramlarının birleşmesiyle oluşturulan siberdelik kavramı, 1980'lerde ve 1990'larda *sibernetik* olarak anılan dijital teknolojiler ile psikoaktif uyuşturucuları birbirine bağlayan bağı ifade eden bir şemsiye terim olarak ortaya çıkmıştır. Psikedelik deneyimlerin sanal dünyalarda çevrimiçi olarak yeniden yaratılacağı yeni bir dijital zihin genişlemesi çağını vurgulayan kavramın özünde bilgisayar teknolojilerinin yeni LSD'ler olması fikri yatmaktadır (Hartogsohn, 2023, ss. 1-2).

Rave, siberpunk ve siberdelik gibi daha birçok farklı yaklaşım ve kavram psikedelik sanatla etkileşime girebilmektedir. Kozmik sanat, transendental sanat veya hayalci (İng. *visionary*) sanat gibi psikedelik sanatla özdeşleşen yaklaşımlar dijital çalışmalarını tanımlayıcı olarak kullanılmaktadır (Krippner, 2017, s. 414). Bunların yanı sıra dijital sanat ürünlerini yaratırken sanatçılar, simülasyon, kopyalama, kolaj, yanılsama, yapay yaşam gibi kavramlar yardımıyla eserlerini en etkili şekilde anlamlandırmaktadırlar (Yıldırım, 2019, s. 327). Sanatçıların kurallara bağlı kalmadan ürettikleri güncel çalışmalar incelendiğinde, net bir ayrımla tek bir akıma dahil olmak zorunda olmadıkları görülmektedir. Güncel sanatçılar her ne kadar ana akım çalışma yapıyor olsa dahi birçok akımdan, stilden, teknikten, felsefeden esinlenerek kendi yorumunu ortaya koymaktadır.

Güncel Çalışmalar

Art Nouveau, psikedelik akımını etkilemiş, psikedelik ise grafik bir stile dönüşerek yeni gelen her neslin tasarımları üzerinde etkili olmayı sürdürmüştür. Çiçek çocuklarının oluşturduğu sanatçı topluluğundan etkilenen 1965-1980 yılları arası doğan X nesli tasarımcıları, kuralları yıkmaya çalışan başka bir nesle seslenmek için psikedelik sanat temelli görseller ve tasarımlar kullanmaya başlamışlardır (Hashimoto ve Clayton, 2009, s. 17). 1970'lerin başında etkisini kaybeden psikedelik akımından esinlenen Alex Grey (Görsel 26), X nesli tasarımcılarını etkileyen önde gelen isimlerden biri olmuştur. Psikedelik sanat akımının popüler olduğu 1966 yılında, 12 yaşındayken bilimsel projesiyle LSD'nin etkilerini anlamaya çalışan Grey, akademik hayatında birçok başarı elde etmiştir. Grey, 1975-80 yılları arasında Harvard Tıp Fakültesi Anatomi Bölümü'nde çalışırken Anatomi Müzesi için sergiler düzenlemiş ve tıp öğrencilerinin incelemesi için kadvralar hazırlamıştır. Ayrıca tıp kütüphanesinin psikedelik ve paranormal alanlarının bulunduğu koridorlarında uzun saatler geçirmiştir (Grey, t.y.). Sanat eleştirmeni Holland Cotter (2002), Grey hakkındaki yorumu sanatçının anlaşılması için iyi bir özet sunmaktadır:

Alex Grey'in sanatı, Yeni Çağ sembolizmi ve tıbbi illüstrasyon ustalığıyla, kozmik bilince bir tür klinik yaklaşım olan psikedelik gerçekçilik olarak tanımlanabilir. Burada insan figürü, Aldous Huxley'in meskalin alırken bir yaprak görmesi gibi, X-ışını veya CAT taramalı gözlerle şeffaf bir şekilde işleniyor. Her kemik, organ ve damar parlak renklerle detaylandırılmıştır; nesnelere ve mekan yoğun, dekoratif doğrusal ağlarla birbirine örülüyor. Bay Grey'in resimlerinin karşı kültürden bir izleyici kitlesi tarafından sahiplenilmesi anlamlı: bunlar çılgın etkinliklerinin ve parti etkinlikleri için tanıtım afişlerinde ve blotter² tarzı LSD kağıdında ortaya çıkmaktadır.



Görsel 26. Alex Grey, *Mistik Göz*, 2018
(Grey, 2018)



Görsel 27. Marchal Mithouard, *Anaşist Droid*,
2012 (Mithouard, 2012)



Görsel 28. Alex Sullivan, *Khruangbin*, 2018
(Sullivan, t.y.)

Grey'in yaklaşımına benzer eserler üreten psikedelik akımdan etkilenen bir diğer önemli isim Marchal Mithouard'dur. Estetik sorgulamalarında madde kavramına Grey'in ve Mithouard'ın yaklaşımları benzerlik göstermektedir. İki sanatçı da psikoaktif etkinin dışavurumunu canlandırmanın peşindedir. Bu nedenle ikisi de çalışmalarında insan figürünü, renkleri ve ışığı gördükleri gibi değil maddesel düzeyde yorumlamaktadırlar. Mithouard kızılötesinden düşük frekansların kullanımı üzerine yoğunlaşmıştır (Görsel 27). Sanatçının amacı, maddenin spektral enerji parlaklığıyla çıplak gözle görülmeyen görüntüleri ve termal kamera kullanımıyla renk spektrumunu ortaya çıkarmak olmuştur. Yüzey sıcaklığına bağlı olarak her malzemenin rengini belirleyen bir algoritmanın bulunduğunu göstermeye çalışan Mithouard, görünmeyeni görünür kılmak için çalışmalarında renkli ve dinamik bir etki oluşturma çabasıdadır. Agresif kompozisyonları, detaylı ve iç içe geçmiş maddenin yapısı çalışmalarında psikedelik etki yaratmaktadır. Psychedelic akımın titreşimli renk kullanımının yeniden yorumlandığı, psikoaktif etkinin

² [Mürekkebin emilimi için kullanılan ve yazı yazarken korumak için genellikle masanın üstüne konulan sert arka kısmı olan büyük bir kurutma kağıdı parçası (Cambridge Dictionary, t.y.)].

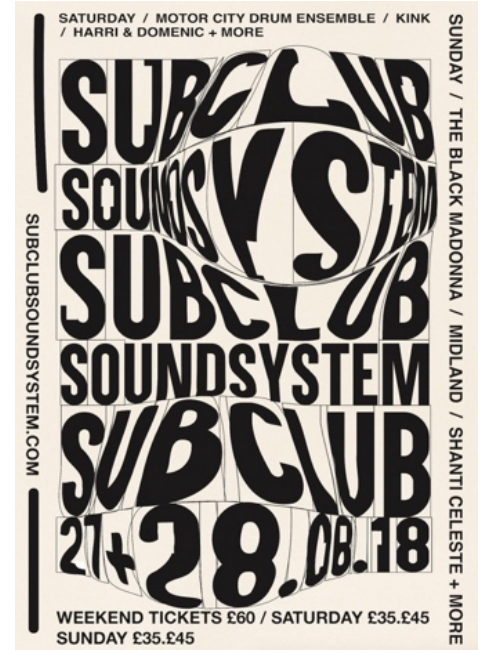
dışavurumu olan ve gözün görmediği frekanstaki görüntünün resmedildiği eserler üretmiştir.

Alex Sullivan, Chelsea Louise Berlin, Caterina Bianchini, Jerremy Deller ve daha birçok grafik tasarımcı Psychedelic stil etkisi altında çalışmalar üretmiştir. Rave sanatçısı olan Sullivan'a ait Khruangbin (Görsel 28) afişi, kullanılan kıvrımlı çizgiler ve renk tonları açısından, ilk bakışta Art Nouveau ve Psychedelic'e özgü özellikler taşıdığı görülmektedir. Psikedelik sanattaki spiraller, Art Nouveau'nun kıvrımlı kurdeleleri, organik ve akışkan bulutlar, elle çizilmiş özgün tipografisi, zıt renk tonları kullanan sanatçının esin kaynağı hemen belli olmaktadır.

Diğer bir Rave kültürü etkisinde çalışmalar üreten Chelsea-Louise Berlin'in el ilanında (Görsel 29) ise öncelikle konstrüktivist bir yaklaşım görülmektedir. Layout düzeni, kullanılan kırmızı ağırlıklı tonlar, rakursi tekniğiyle uygulanmış agresif hatlara sahip illüstrasyon ve tipografide kullanılan fontların geometrik yapısı kontrüvist bir yaklaşım olarak dikkat çekmektedir. Ancak derinlik algısı yaratmak için kullanılan rakursiye uygun şekilde yerleştirilmiş illüstratif grafikler psikedelik etkiyi yansıtmaktadır. Benzer bir sanatçı Caterina Bianchini'ye ait Sub Club Sound System afişi (Görsel 30) mercek efekti verilmiş tipografisiyle op-art yaklaşımını destekleyen güncel çalışmalara bir diğer örnektir.



Görsel 29. Chelsea-Louise Berlin, *Only Survivors* el ilanı (Alderson, 2014)



Görsel 30. Caterina Bianchini, *Sub Club Sound System* afişi, 2018 (Wilkinson, 2021)

Rave kültüründe, görsel estetik anlayışının belirli kurallarının olmadığı ve sanatçıların kültürün etkileri doğrultusunda kendi yaklaşımlarını sergiledikleri görülmektedir. Psikoaktif ilaçların, elektronik müziğin ve yeraltı partilerinin ekseninde şekillenen Rave estetiği, karşı kültür felsefesiyle geliştiği göz önünde tutulduğunda karma bir yapıda olduğu

söylenbilir. Bu karma yapıda çalışmalar, dijital uygulamaların çoğalmasıyla gelişmiş özellikler sergilemektedir.

Bilgisayar efektlerinin sürreal ortamları oluşturmadaki kolaylıkları Andrew (Android) Jones gibi sanatçıların üretimlerini derinden etkilemiştir. Dijital psikedelik sanatçılarından biri olan Jones, film, moda, müzik ve oyun sektörü için görseller yaratmaktadır. Çalışmaları Sidney Opera Binası ve Empire State Binası'nda yansıtılmıştır. Jones'un çalışmalarının merkezinde maneviyat ve değişen bilinç durumları yer almaktadır. Tarzını *elektro-mineralizm*³ olarak tanımlayan Jones, yaratma yeteneğini teknolojinin harikalarıyla ilişkilendirmektedir. Özellikle çalışmalarında dijital detaylar, parlak renkler, kozmik ve sürreal unsurlar, kullanan sanatçı psikedelik ve siberpunk öğeleri ustaca bir araya getirmektedir (Görsel 31). Jones'un çalışmalarının organik yapılar ve teknolojik öğeleri birleştirici olması siberpunk özelliklerin başta gelenlerindedir. Jones'un, Dave Tripper'ın *Forward Escape* isimli albüm kapağı (Görsel 32) için ürettiği görselde organik bir iskelet dijital dokularla kaplanmıştır. Karmaşık ve kaos gibi gözükken görselin detaylarında Buddha, Koi balığı, ejderha, üçüncü göz gibi metaforik simgeler kullanılmıştır. Psikedelik renklerle harmanlanmış, zengin semiyotiklerle bezenmiş, uzay ve derinlik hissi iyi kurgulanmış ve sürrealist bir anlatımı benimsemiş bu çalışma geçmişi ve geleceği birleştirici yapıyla fütüristik bir eserdir.



Görsel 31. Andrew (Android) Jones, *Learning Language Lilith* (Jones, t.y.)



Görsel 32. Andrew (Android) Jones, Dave Tripper'ın *Forward Escape* albüm kapağı (Jones, t.y.)

³ Jones, öne sürdüğü elektro-mineralist sanat kavramını, geleneksel organik araçların ötesine geçerek (kalem, mürekkep, fırça gibi) kristal, metalik, elektronik ve dijital teknolojileri sanatsal ifade aracı olarak kullanan bir sanat formu olarak görmektedir. Bu kavram, gezegensel evrimin fizyosferden noosfere kadar uzanan bütünsel bir tarihsel şemayı yansıtır ve yaşam enerjilerini kutlamak için inorganik, kristal ve mineral yapıların sanatsal olarak yeniden canlandırılmasını amaçlar (Schwartz, 2014).

Psikedelik akımın etkisi çalışmalar üreten sanatçılara ait pek çok önemli eser 2023 yılında düzenlenen *Cartography of the Soul* isimli müzayede çatısı altında bir araya getirilmiştir. Önemli birçok sanatçıyı buluşturan müzayede, sanat dünyasında yankı uyandırmıştır (Anapur, 2023). 10F1 küratörlüğünde düzenlenen bu sanat müzayedesini, Multidisipliner Psikedelik Araştırmalar Derneği'nin (MAPS, kuruluş yılı 1986) yararına vizyoner sanatçılar tarafından bağışlanan bir grup sanat eserinin yer aldığı dijital sanat müzayede serisidir (Christie's, 2023). Bu sanat müzayedesindeki önemli eserlerden birine sahip olan Mad Dog Jones (1985 doğumlu) takma ismiyle bilinen Michah Dowbak, grafiti, resim ve müzik içeren sanatsal pratikler kazanmış bir illüstrasyon sanatçısıdır. Ayrıca sanatçının müzelerde sergilenen çalışmalarına NFT olarak ulaşmak mümkündür. Dowbak, Deadmau5, Conor McGregor, Chromeo ve Maroon 5 gibi ünlü isimler için sanat eserleri üretmektedir. Sanatçının neon renkler ve teknolojik unsurlarla oluşturduğu ikonik çalışmaları, insan ırkı için fütürist bir geleceği göstermektedir (Moco Museum, t.y.). Yaşayan en pahalı NFT sanatçısı olarak anılan Dowbak, *Replicator* isimli eseriyle (Görsel 33) rekor kırarak 4.1 milyona alıcı bulması sanatçıyı en bilinen isimlerden biri haline getirmiştir (Kinsella, 2021). Dowbak'ın bu eserinde gelecekçi bir yaklaşım vardır. Ofis odası olduğunu düşündürten bir mekan ortasında fotokopi makinesi ve arka plandaki camdan görülen büyük ışıklı gökdelenler gelişmiş bir şehrin resmini çizmektedir. Fotokopi makinesi, replika üreten niteliksiz tekrarları somutlaştırmak için seçilmiş bir metaforudur. Dowbak'ın renk paleti, Psychedelic akımın kullandığı gibi parlak turuncular, maviler, pembeler ve morlardan oluşmaktadır. Fütürist anlatımlar titreşimli renklere bürünmüş, algılanma endişesi olmadan kalabalık ve kaotik kompozisyonlar oluşturulmuştur. Siberpunk kültürünü konu alan Dowbak'ın dijital çalışmalarındaki psikedelik etki, illüstrasyonların konturlarından, figürlerin akışkan çizgilerinden, optik yanılsamalardan ve kıvrımlı hatlardan netlikle anlaşılmaktadır.

Müzayedeye katılan diğer bir sanatçı Sam Spratt'ın (1988 doğumlu) eserleri ise oyunlarda, filmlerde, televizyonda, albüm kapaklarında, kitaplarda, çizgi romanlarda, dergilerde, tiyatrodan

Görsel 33 (üstte). Michah Dowbak, *Replicator Dijital Sanat Eseri* (Kinsella, 2021).

Görsel 34 (ortada). Sam Spratt. *Kid Cudi-Man on the Moon III* albüm kapağı (Spratt, t.y.)

Görsel 35 (altta). Nicky Barkla. *Ant-Man and the Wasp Quantumania* film afişi (Barkla, t.y.)

ve yaratıcı endüstrilerin çoğunda kendine yer bulmuştur. Spratt dünya çapında ünlülerle, yayın ve oyun şirketleriyle ve önemli markalarla çalışmıştır. Netflix ve The Game Awards için yaratıcı direktörlük yapmış ve Red Dead Redemption 2, Rolling Stone ve Wall Street Journal gibi mecralara dergi kapakları ve editoryal illüstrasyonlar hazırlamıştır. Ayrıca Budweiser, National Geographic, Angry Birds, Cinemax, Bioware, Tomb Raider gibi markalar için tanıtım ve reklam görüntüleri, oyun endüstrisi için konsept tasarımları, müzik endüstrisi için kapak resmi ve marka kimliği, tıbbi illüstrasyonlar ve daha birçok farklı alanda çalışmalar üretmiştir (Spratt, t.y.). Sanatçı yaratıcı kompozisyonlara, gelişmiş anatomilere ve doygun bir grafik tarza sahip özgün çalışmalar üretmektedir. Retrofütüristik bir tarzı benimsemiş (Görsel 34) Spratt'ın çalışmalarında zıt ve parlak renkleri kullanması ve tasarladığı kompozisyonlarda figürlerin birbirinin içine adeta akarcasına geçmesi psikedelik etki olarak nitelendirilmektedir. Kozmik unsurlar, dijital etki ve organik figürler Spratt'ın siberpunk kültüründen etkilendiğini açıkça göstermektedir.

Psikedelik sanatın görsel unsurlarından yararlanan bir başka genç tasarımcı Nicky Barkla'dır. Barkla, albüm kapakları ve film afişleri için illüstrasyon yapan genç bir tasarımcıdır. Barkla tasarladığı DVD Film kapak tasarımları serisiyle 60 yıldan fazladır reklam dünyasında ödüller dağıtan Clio tarafından, 2022 yılı için gümüş ödüle layık görülmüştür. Disney, Marvel, Pixar, Warner Bros, HBO, StarTrek, OCBS, SEGA, Paramount Pictures, 20th Century Fox gibi büyük film stüdyolarıyla çalışmaktadır. Çalışmalarının çoğu (Görsel 35), parlak renklere, akışkan çizgilere ve optik illüzyonlara sahip olması nedeniyle psikedelik ve Art Nouveau akımlarının özelliklerini taşımaktadır (Barkla, t.y.).

Tüm bu güncel çalışmalar incelendiğinde, genç sanatçılar üzerindeki psikedelik akımının etkisini net bir şekilde görmek mümkündür. Ancak geçmiş çalışmalar ile güncel çalışmalar arasındaki biçimsel benzerlikler kısıtlı olabilmektedir. Bunun öncelikli nedeni, geçmişte kullanılan manuel üretim yöntemlerinin dijitalleşerek hem eserin üretimini hem de basım yöntemini değiştirmesidir. Böylelikle eserin plastik değeri önemli ölçüde etkilenmektedir. Diğer bir nedeni ise, psikedelik sanat akımının kalıcı bir grafik stile dönüşmesidir. Yani tıpkı Art Nouveau gibi psikedelik akımının da belirli biçimsel özelliklerinin varlığını farklı stil ve üsluplar içerisinde sürdürmeye devam etmesidir.

Sonuç

Sanat yüzyıllar boyunca insanın doğayı görsel yolla anlama ve yorumlama çabası olmuştur. Bir ifade aracı olarak sanatı kullanan insan, hayatı sanatın nesnesi yaparak gerçekliği sorgulamıştır. Böylelikle görsel anlatımlar arasında farklar görülmüştür. Zaman içerisinde bu farklar, farklı görüşlere ve düşüncelere sahip sanat akımlarının oluşmasına neden olmuştur ve bu akımların birbirlerini birçok açıdan etkilediği görülmüştür.

Tarihsel süreç incelendiğinde, sanat akımlarının birbirlerinden etkilenmelerinin dönemlere göre farklılık gösterdiği görülmektedir. Bunun nedeninin coğrafi uzaklıklar ve iletişim olanaklarının kısıtlılığı olduğu açıkça ortadadır. Bu nedenle modern dönem öncesi sanat akımları arasında etkileşim uzun yıllara yayılmıştır. Haberleşme ortamlarının gelişmesiyle sanat akımlarının etkileşimleri artmış ve art arda gelen yeni yaklaşımlar görülmeye

başlanmıştır. Sanatçılar farklı görüş açılarından ilham almış, sanat her zamankinden daha çok çeşitlenmiş ve görsel kültür gelişmiştir.

Klasik dönemde sanat ve zanaat kavramları yakın ilişki içindeyken modern dönemde sanat ve tasarım kavramları arasında benzer bir yakınlıktan söz etmek mümkündür. Eski üsluplar terk edilerek yenileri bulunmuş ve yepyeni bir sanatın doğuşu tetiklenmiştir. Sanatta yeni arayışlar sanayileşmenin mekanik dokusunu neşelendirmek için bir gereklilik olarak görülmüştür. Grafik tasarımın doğuşu tam olarak modası geçmiş yöntemlerin terk edilmesi ve yeni anlam arayışlarının olduğu bu sürece denk gelmiştir. Okur yazarlığın artmasıyla grafik mecraların daha büyük kitleler tarafından tüketilebilmesi grafik nesnelere çoğalmasını ve yayılmasını sağlamıştır. Böylelikle resimsel betimle ve grafik çizgi birbirinden ayrılmıştır.

Grafik sanatının gelişimi, Art Nouveau çalışmalarının üzerinden tarihsel bir akış içinde izlenebilmektedir. Çünkü Art Nouveau ressamı tarafından tasarlanan ilk grafik ürünler, bu üslup içerisinde grafik tasarımın temelini atmıştır. Art Nouveau ressamı vermek istedikleri mesajlarda yalın çizgilerin, boşluk doluluk dengelerinin, lekese anlatımın ve metnin biçimsel özelliklerinin ne kadar önemli olduğunu kısa sürede anlamışlardır. Gerçekçi betimlemeler, detaylı portreler, derinlikli natüremortlar, dramatik ışıklandırma gibi resmin yarattığı plastik etki grafik tasarım için anlatımı zorlaştıran unsurlardır. Bu nedenle sanatçılar resimsel anlatımlardan zaman içerisinde uzaklaşmış ve mesajın daha iyi iletilebilmesi için soyut anlatımı gerekli görmüşlerdir. Aynı zamanda yeni arayışlar, ekspresyonist sanat, savaş ortamı, baskı teknolojileri, yazının imgeye dahil olması gibi farklı etkenler soyut figürlere doğru yönelimi desteklerken diğer bir yandan grafik çizgi kavramının doğmasını sağlamıştır. Böylelikle sanatçılar çok daha özgün ve yaratıcı olabildikleri bir mecra ile buluşmuşlardır.

Resim ve grafik, plastik değerleri açısından birbirlerinden ayrılmış olsalar da koleksiyon nitelikleri açısından benzerlik göstermeye devam etmiştir. Çünkü grafik çalışmalarının metaforik ve sembolik anlatımla mesajı etkili bir şekilde iletme gayesi vardır. Grafik sanatlar ortaya esprili, çarpıcı veya düşündürücü ürünler koymayı amaçladığı için fikren değer üretmektedir. Günümüzde grafik tasarımın, sanatın dallarından birisi olmasını sağlayan neden bu değer kendisidir. Böylelikle önemli ve başarılı grafik çalışmaların koleksiyon değeri de oluşmaktadır. Örneğin Barkla'nın *Ant-Man and the Wasp Quantumania* filmi için tasarladığı afiş bir tablo değildir (Görsel 35). Bir grafik tasarım ürünü olarak bir sanat çalışmasıdır. Bu nedenle *grafik sanatlar* kavramı sanat ve tasarım arasındaki hiç kopmayan bu köprüyü tanımlamaktadır.

Art Nouveau döneminde, ticaretin ve sanayinin gelişmesiyle grafik tasarım bir ihtiyaç haline dönüşmüştür. Grafik sanatlar insanların ihtiyaçlarını karşıladıkça yeni formlara evrilmiş, yeni ortamlara girmiş ve yeni alanlara hizmet etmiştir. Reklam, konser ve tiyatro afişleri gibi daha birçok grafik ürün, grafik sanatların konusu olmuştur. Topluları, kitleleri veya bireyleri bilgilendirmek, yönlendirmek ve onların alışkanlıklarını değiştirmek için grafik nesnelere gösterilen ilgi giderek artmıştır. Tarih boyunca sosyal olaylar, savaşlar,

propagandalar için kitlelere seslenecek birçok grafik ürün üretilmiştir. Afiş, gazete, dergi, kitap, ambalaj ve el ilanları gibi mecralar liderlerin veya markaların tanıtımını yapmak için kullanılan, bilgiyi veya ideolojileri kulaktan kulağa yayan önemli manifestolar olarak görev almıştır.

Bu çalışma kapsamında, sanat akımları arasında güçlü bağlara sahip iki farklı grafik stil olan Art Nouveau ve psikedelik sanatın ortak yönleri ve güncel sanatçılar üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu bağlamda araştırmada psikedelik sanatın Art Nouveau'dan aldığı ilham ve zaman içerisinde bu ilhamın grafik stile dönüşümleri ele alınmıştır. Bu iki köklü sanat akımının ortak biçimsel özellikleri örnekler üzerinden tartışılmıştır. İki akımda da bir kitle iletişim aracı olarak afiş, tarihteki en gösterişli dönemlerini yaşamıştır. Bu medyum, sanatsal bir değer üreterek görsel kültürü yoğun bir şekilde yönlendirmiş ve zenginleştirmiştir. Bu nedenle araştırmadaki incelenen örnekler genellikle afiş çalışmalarından oluşmaktadır.

Tekrarlardan oluşan ve sanatsal değerini yitiren çalışmalara karşılık yeni bir sanat formu olarak ortaya çıkan Art Nouveau, grafik sanatlar için mihenk taşı niteliğindedir. Bu dönemde görülen çizgilerin, soyut ve özgün bir biçimde kullanılması birçok yeni fikrin önünü açmış, farklı görsel değere sahip kompozisyonların geliştirilmesine olanak tanımıştır. Psikedelik sanat, bu soyutlamadan ilham alarak daha gelişmiş versiyonlarını üretmiştir. Art Nouveau, soyutlama yöntemiyle modern tasarım anlayışının temellerini atmış ve grafik tasarım fikrinin gelişmesini sağlamıştır. Böylelikle sanat ve tasarım kavramları birbirinden ayrılmıştır. Ancak tasarım ve sanat her zaman sıkı dost kalabilmeyi başarmıştır.

Psikedelik, kendisinden 80 yıl önce ortaya çıkan Art Nouveau sanat akımının ideolojik söylemlerinden ve bu söylemleri destekleyen biçimsel özelliklerinden etkilenmiştir. Art Nouveau sıkıcılığa ve tekrarlara son vermek için yeni bir anlayış getirmiştir. Organik dokularla, doğaya özgü motiflerle, kıvrımlı ve zarif çizgilerle hareketli ve renkli bir ortam yaratmıştır. Yeni denemelere ve görüşlere açıktır. İşte, psikedelik sanat tüm bu özellikleri savaşa karşı barış mesajı vermek için kullanmıştır. Bu nedenle çiçek çocukları psikedelik sanatın doğal, renkli ve canlı motiflerine ilgi duymuştur. Psikedelik sanat biçimsel olarak kompozisyon kurgularında ve özellikle tipografide yeni denemelere kucak açmıştır. İdeolojik olarak ise insan haklarını yüceltmeye çalışan Art Nouveau gibi psikedelik de özgürlük için mücadele etmiştir.

Psikedelik sanata kadar üretilmiş çalışmalara bakıldığında, Art Nouveau akımının başlangıcındaki resimsel etki kaybolarak grafik stilin gelişimi görülmektedir. Çizgiler sadeleşerek kontura dönüşmüş ve resimsel kompozisyon yerine sayfa düzeni şablonları oluşturulmuştur. Art Nouveau çalışmalarındaki kadın figürleri detaylardan arındırılarak psikedelik akımda tekrardan ele alınmıştır. Art Nouveau'nun meşhur çiçek ve yaprak motifleri ve zarif çizgileri psikedelik sanatçılar tarafından sadeleştirilerek tekrar kullanılmıştır. Psikedelik eserlerdeki renkler ise az sayıda, tonlama olmadan ve zıtlık oluşturacak şekilde kurgulanmıştır. Ayrıca sembolik anlatım geliştirilmiş ve yazı, figürün biçimsel anlamda tamamlayıcısı olmuştur. Art Nouveau sanatçısı Mucha'nın figürlerindeki

çizgilerin akışkanlığı, önceleri psikedelik eserler üreten Wilson'nın figürlerinin çizgi değerini geliştirmesini sağlamış, sonraları ise genç sanatçıların figürlerinin eriyen ve akışkan bir biçimde kompozisyon oluşturmalarına etki ettiği görülmüştür.

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, anlatılmak istenen mesajların aktarımında daha derinlikli görsellerin oluşmasına yardımcı olmuştur. Özellikle psikedelik görsellerin biçimsel özelliklerinin uygulanması dijital programlarla daha da kolay hale gelmiştir. Dijitalleşme grafik stilin dönüşmesini sağlamış ve plastik değerlerini etkilemiştir. Psikedelik görsellerin katmanları dijital dokularla çoğaltılarak izleyicilere kişisel deneyimler yaşatmak mümkün hale gelmiştir. Dijitalleşmenin başlarında Rave kültürü etkisi altında grafik stilin çok farklı yorumlamaları görülmüştür. Dijitalleşen dünya ile ortaya çıkan siber kavramı sanatın içine entegre olmayı başarmıştır. Siber kavramı, punk ve Rave kültürlerinden etkilenerek ve psikedelik stilden ilham alarak siberpunk estetiğinin doğmasını sağlamıştır.

Art Nouveau'nun litografi baskılarından, siberpunk'ın dijital baskılarına kadar sanat üretimi toplumla ve yaşanan gelişmelerle birlikte dönüşmüştür. Yeni sanat anlayışını getiren Art Nouveau ile başlayan sorgulama süreçleri kendini yeni kültürlerde tekrar etmiş ve sanal bir evrenin etrafında sanat günden güne dönüşmüştür. Sanat akımları farklı stillere evrilmiş ve nihayetinde bireysel yaklaşımlar görülmüştür. Tasarımcılar ve sanatçılar kendilerine özgü ifade dili ve metotlar geliştirmişlerdir. Artık sanat akımlarından değil, sanatsal eğilimlerden, popüler tasarım trendlerinden veya bireysel yaklaşımlardan bahsetmek mümkün olmuştur.

Günümüz çalışmaları, sanat akımlarının eklektik bir biçimde bir araya gelerek oluşturduğu harmoniden beslenmektedir. Görsel tasarımda kullanılan tasarım ilkeleri bu eklektik yapının etkisiyle şekillenmiştir. Sanat ve tasarım kültürünün temelini inşa eden bu önemli akımların biçimsel üslupları, felsefi söylemleri, kuralları ve amaçları birçok eseri etkisine almış yeni düşüncelerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sanat akımlarının gizemli bağları sadece ülkeler arası değil zamanlar arası da kültürel etki yaratmaya devam etmektedir.

Kaynakça

- Akay, E. (2014). Çağdaş yazıtlar: Yazı-form ilişkisinde yeni yaklaşımlar. *Sanat Yazıları*, 30, 12-29.
- Albright, T. (1985). *Art in the San Francisco Bay area, 1945-1980: An illustrated history*. University of California Press.
- Altet, X. B. (2006). *Sanat tarihi*. (Çev. İ. Yergüz). Dost Kitapevi. (Orijinal eserin basım tarihi 1989, 1. Baskı)
- Amaya, M. (1966). *Art Nouveau*. Studio Vista.
- Anapur, E. (2023, 22 Haziran). *Christie's 3.0 and 10F1 to present a digital art auction to benefit the Multidisciplinary Association for Psychedelic Studies*. Widewalls.
<https://www.widewalls.ch/magazine/christies-digital-art-auction>
- Barkla, N. (t.y.). *Artist bio*. Nicky Barkla resmi internet sitesi. Erişim Tarihi: 13.02.2024.
<https://www.nickybarkla.com/bio>
- Barnicoat, J. (1991). *Posters a concise history*. Thames and Hudson.
- Becer, E. (2005). *İletişim ve grafik Tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları.
- Berlin, C. L. (2022, 8 Nisan). *DIY flyering: Tracing the iconic rave flyer back to its roots*. Museum of Youth Culture. <https://www.museumofyouthculture.com/diy-flyering/>

- Cambridge Dictionary. (t.y.). Blotter. In *Cambridge Dictionary*. Erişim Tarihi: 25.08.2023.
<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6z%C3%BCk/ingilizce/blotter>
- Chojnacka, J. (2023). The roar of a lion that the hippies marvelled at: A few remarks about the iconographic sources of the so-called psychedelic art in the milieu of American graphic artists from the 1964-1968 period. *Quart*, 67(1), 142-155.
- Christie's (2023). *Cartography of the soul* [Dijital Sergi].
<https://nft.christies.com/auctions/cartography-of-the-soul>
- Cotter, H. (2002, Kasım 10). *Art in review; Alex Grey*. The New York Times.
<https://www.nytimes.com/2002/10/04/arts/art-in-review-alex-grey.html>
- Çakmak, B. (2022). Dijital tasarımda kullanıcı deneyimi sunan psikedelik yaklaşımlar. *Sanat & Tasarım Dergisi*, 12 (1), 203-216.
- Çelikoğlu, Ö. (2015). *Psychedelic sanat*. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Uluslararası "Sanat, Gerçeklik ve Paradoks" Sempozyumu (ss.219-231).
- D'Andrea, A. (2004). *Rave culture and religion*, St John, G. (Ed.). Global nomads: techno and New Age as transnational countercultures in Ibiza and Goa (2. Baskı, ss. 236-255). Routledge.
- De la Bédoyère, C. (2006). *Art Nouveau*. Star Fire.
- Dilmaç, O. (2015). Tasarım eğitimi tarihi ve William Morris. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 4(16), 1-16.
- Duque, J. F. (2019). Spaces in time: the influence of Aubrey Beardsley on psychedelic graphic design. H-ART. *Revista de historia, teoría y crítica de arte*, (5), 15-38.
- Easterlin, R. A., Schaeffer, C. M., Macunovich & D. J. (1993). Will the baby boomers be less well off than their parents? Income, wealth, and family circumstances over the life cycle in the United States. *Population and development Review*, 497-522.
- Eskilson, S. (2007). *Graphic design: A new history*. Yale University Press.
- Grey, A. (t.y.). *About*. Alex Grey resmi internet sitesi. Erişim Tarihi: 10.11.2024.
<https://www.alexgrey.com/about/>
- Gombrich, E. (1997). *Sanatın öyküsü*. (Çev. E. Erduran, Ö. Erduran). Remzi Kitapevi. (Orijinal eserin basım tarihi 1950, 4. Baskı)
- Gosling, E. (2016, 24 Ağustos). *What rave culture is teaching modern graphic designers*. Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/what-rave-culture-is-teaching-modern-graphic-designers/>
- Guffey, E. E. (2006). *Retro: The culture of revival*. Reaktion Books.
- Hartogsohn, I. (2023). Cyberdelics in context: On the prospects and challenges of mind-manifesting technologies. *Frontiers in Psychology*, 13, 1073235.
- Hashimoto, A. & Clayton, M. (2009). *Visual design fundamentals: A digital approach*. Charles River Media, Inc.
- Hawk, A. (1993). *Future culture manifesto*. The Cyberpunk Project.
http://project.cyberpunk.ru/idb/future_culture_manifesto.html
- İlisulu, T. İ. (2019). Güncel tasarım yaklaşımlarına genel bir bakış. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 43, 20-36.
- Kaya, S. E. (2023). Grafik tasarımda post modernizmden modernizme eklettik tavır: Paula Scher ve retro stil. D. Arslan (Ed.), *Grafik Tasarım Üzerine Güncel Okumalar* içinde (s. 45-67).
- Keskin, İ. (2014). Baskı resimde Alman ekspresyonizmi (Dışavurumculuk) ve litografi sanatına yansımaları. *Sanat Dergisi*, 25, 53-66.
- Kinsella, E. (2021, 23 Nisan). *Mad Dog Jones is the most expensive living Canadian artist after Phillips's \$4.1 million sale of his self-replicating NFT*. Art Net.
<https://news.artnet.com/market/phillips-4-4m-sale-of-mad-dog-nft-1961626>
- Krippner, S. (2017). Ecstatic landscapes: The manifestation of psychedelic art. *Journal of Humanistic Psychology*, 57(4), 415-435.
- Lahor, J. (2007). *L'Art nouveau*. Rochester. Grange.
- Lee, J. (2001). *The Japanese influence in art nouveau decorative arts* [Yüksek lisans tezi]. Arts University of Glasgow
- McCallum, R. (2020, 4 Şubat). *Modern rave art: meet the illustrators pushing flyer design forward*. Djmag. <https://djmag.com/longreads/modern-rave-art-meet-illustrators-pushing-flyer-design-forward>

- MediaHeroes (t.y.). *Psychedelic design / Epic examples / How to use it*. Erişim Tarihi: 17.09.2023. <https://www.mediaheroes.com.au/blog/psychedelic-design/>
- Melichová, S. (2006). *Cyberpunk as subculture* [Yüksek lisans tezi]. Masaryk University
- Meyer, I. (2023, 30 Eylül). *Psychedelic Art – An exploration of the psychedelic aesthetic in art*. Art in context. <https://artincontext.org/psychedelic-art/>
- Miles, B. (2005). *Hippie*. Sterling Publishing Company, Inc.
- Moco Museum (t.y.). *Mad Dog Jones from Thunder Bay*. Amsterdam, DE, Hollanda. Erişim Tarihi: 3. 01.2024. <https://mocomuseum.com/artists/mad-dog-jones/19702#>
- Öztuna, Y. H. (2007). Fransız Art Nouveau afiş tasarımı 1890-1914. *Grafik Tasarım/ Görsel İletişim Kültürü Dergisi*, 5, 60-65.
- Roark, R. (2015). *Psychedelic poster art catalog*. http://www.poetspath.com/Scholarship_Project/document.pdf
- Salsidua, M. B. (2015) *The Poster: From practical function to work of art*. Museo de Bellas Artes de Bilbao. https://bilbaomuseoa.eus/uploads/salas_lecturas/archivo_in-60.pdf
- Schmutzler, R. (1962). *Art Nouveau*. H. N. Abrams.
- Schwartz, M. (2014, 20 Ocak). *Does Android Jones dream of electro-mineralist sheep?. Integral Life*. <https://integrallife.com/does-android-jones-dream-electro-mineralist-sheep/>
- Semley, J. (2019). Cyberpunk is dead. *The Baffler*, (48), 58-67.
- Spratt, S. (t.y.). *About*. Sam Spratt resmi internet sitesi. Erişim Tarihi: 26.11.2023 <https://www.samspratt.com/about>
- Sürmeli, K., Gülpınar, Ş. (2018). *Arts and Crafts Hareketi ve Kelmscott basımevi*. 6. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu, ss.1057-1068.
- Taşcıoğlu, M., Siretli, A. (2017). Grafik tasarımda litografinin yeri ve Henri De Toulouse-Lautrec'in afiş tasarımları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (18), 187-202.
- Ted, O. (1999). *High art: A history of the psychedelic poster*. Sanctuary Publishing.
- Timmers, M. (1998). *The Power of The Poster*. V&A.
- Üzlikcan, B.B. (2016). Çağdaş Türk Sanatında bilimsel özgün bir tavrın uygulanışı açısından Adnan Çoker resmi, *Sanat Yazıları*, 34, 101-110.
- Weill, A. (2007). *Grafik tasarım* (Çev. O. Türkay.). Yapı Kredi Yayınları.
- Wilkinson, C. (2021, 17 Aralık). *Sketching a scene: A visual history of Scottish clubbing*. The Skinny Independent Cultural Journalism. <https://www.theskinny.co.uk/clubs/interviews/sketching-a-scene-a-visual-history-of-scottish-clubbing>
- Wilson, C. (Yönetmen). (2015, 3 Mayıs). *The genius of design 3 blueprints of war 2010* [Belgesel Film]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0uGtxQweuZU>
- Yıldırım, M. (2019). Dijital sanat ve kolaj. *Ekev Akademi Dergisi*, (80), 319-338.
- Yurtkulu, E. (2010). Güncel sanat üretiminde* "fantastik erotik kadın". *Yedi*, (4), 117-124.

Görsel Kaynakçası

- Alderson, R. (2014, 6 Ekim). *Celebrating the flyer art that helped define rave and acid house culture*. It's Nice That. <https://www.itsnicethat.com/articles/chelsea-louise-berlin-rave-art>
- Barkla, N. (t.y.). *Ant-Man and the Wasp: Quantumania* [Afiş]. Nicky Barkla resmi internet sitesi. Erişim Tarihi: 12. 02.2024. <https://www.nickybarkla.com/filmandtv>
- Barnicoat, J. (1991). *Posters A concise history*. Thames and Hudson.
- Daichendt, G. J. (2016, 14 Nisan). *The Endless Summer* [Afiş]. PBS SoCal. <https://www.pbssocal.org/shows/artbound/john-van-hamersveld-and-the-poster-revolution>
- Gombrich, E. (1997). *Sanatın öyküsü*. (Çev. E. Erduran & Ö. Erduran.). Remzi Kitapevi. (Orijinal eserin basım tarihi 1950, 4. Baskı)
- Grey, A. (2018). *Mystic Eye* [Resim]. Mesa Art Center. Arizona, AZ, Amerika Birleşik Devletleri. <https://www.mesaartscenter.com/index.php/museum/art/exhibits/alex-grey--allyson-grey>

- Hitti, N. (2020, 1 Temmuz). *Bob Dylan poster* [Afiş]. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2020/07/01/milton-glaser-graphic-design-roundup/>
- Jones, A. (t.y.) *Dave Tripper: Forward escape* (Albüm Kapağı). Erişim Tarihi: 12.03.2024. <https://androidjones.com/pages/album-covers>
- Jones, A. (t.y.). *Learning Language Lilith* [Dijital Sanat Eseri]. Android Jones resmi internet sitesi. Erişim Tarihi: 24.01.2024. <https://androidjones.com/pages/new-works-1>
- Kelly, A., Mouse, S. (2005). *Girl with green hair* [Afiş]. Victoria & Albert Museum, San Fransisco, SF, Amerika Birleşik Devletleri. <https://collections.vam.ac.uk/item/O111093/girl-with-green-hair-the-poster-kelly-alton/>
- Kinsella, E. (2021, 23 Nisan). *Mad Dog Jones is the most expensive living Canadian artist after Phillips's \$4.1 million sale of his self-replicating NFT*. Art Net. <https://news.artnet.com/market/phillips-4-4m-sale-of-mad-dog-nft-1961626>
- McCallum, R. (2020, 4 Şubat). *Modern rave art: meet the illustrators pushing flyer design Forwrd*. Djmag. <https://djmag.com/longreads/modern-rave-art-meet-illustrators-pushing-flyer-design-forward>
- Mithouard, M. (2012). *L'Anarchiste de Droite* [Resim]. International Museum For Activist Art, New York, NY, Amerika Birleşik Devletleri. <https://www.activistart.org/shaka/>
- Moscoco, V. (2009). *Neon rose* [Görsel]. Victoria & Albert Museum, San Fransisco, SF, Amerika Birleşik Devletleri. <https://collections.vam.ac.uk/item/O1023103/neon-rose-2-poster-moscoco/>
- Öztuna, Y. H. (2007). Fransız Art Nouveau afiş tasarımı 1890-1914. *Grafik Tasarım/ Görsel İletişim Kültürü Dergisi*, 5, 60-65.
- Roark, R. (2015). *Psychedelic poster art catalog* [Katalog]. http://www.poetspath.com/Scholarship_Project/document.pdf
- Spratt, S. (t.y.). *Kid Cudi / man on the moon III* [Albüm Kapağı]. Sam Spratt resmi internet Sitesi. Erişim Tarihi: 26.11.2023. <https://www.samspratt.com/index#/kid-cudi-man-on-the-moon-iii-album-cover/>
- Sullivan, A. (t.y.). *Khruangbin* [Afiş]. Alex Sullivan studio. Erişim Tarihi: 13.02.2024. <https://alexsullivan.studio/archive-1>
- Ted, O. (1999). *High art: A history of the psychedelic poster*. Sanctuary Publishing.
- Timmers, M. (1998). *The Power of the poster*. V&A.
- Wilkinson, C. (2021, 17 Aralık). *Sketching a scene: A visual history of Scottish clubbing*. The Skinny Independent Cultural Journalism. <https://www.theskinny.co.uk/clubs/interviews/sketching-a-scene-a-visual-history-of-scottish-clubbing>

Physical Products and Their Digital Representations: Social Media Interaction via School Bags

Şerife Zeynep Özcan¹
Damla Tonuk²

Abstract

This study explores the role of digital representations of products with respect to reproduction mechanisms of designed objects, including doings with objects – practices – and the user subjects. To understand these relationships, *practice theory* that explains objects, subjects and practices as co-constituted is instrumental. The study builds on the concept of *digital habitus*, an appropriation of Bourdieu's *habitus* that includes digital technologies within the reproduction patterns of social practices and so designed objects. Focusing on school bags as physical objects and their digital representations on social media, data is collected by *social media harvesting* and interviewing 23 high school students. The ways in which designed objects, digital environments, and the user reproduce one another is analysed. It is found that in some cases digital representations are actively utilised to interfere with the *real* world and in some cases the effect of digital representations on the real world is rather obscure and passive. What catches attention is that these moments of interactions are not designed into these products, rather they are enacted as users live in the *digital habitus*. Hence, the study aims to provide insights to guide product designers in contemporary product ecosystem that includes digitalized circulation of meaning, by pointing out the ways in which digital representations circulate in the physical realm of our interaction with designed objects.

Keywords: Digital habitus, Digital representations, School bags, User subject, Object-Subject

¹ Arş. Gör., Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı, ORCID NO: 0009-0003-3929-814X, zeynepoz@metu.edu.tr

² Dr. Öğr. Üy., Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı, ORCID NO: 0000-0001-9320-4288, dtonuk@metu.edu.tr

Fiziksel Ürünler ve Dijital Temsilleri: Sosyal Medyada Okul Çantaları ile Etkileşim

Öz

Bu çalışma tasarım nesnesi, kullanıcı özne ve sosyal pratiklerin türetilmesi bağlamında ürünlerin dijital temsillerinin rolünü araştırmaktadır. Tasarım nesnesi, kullanıcı özne ve sosyal pratiklerin oluşturduğu bir ekosistemde var olur. Dijital teknolojilerin yaşamın her alanında yaygınlaşmasıyla birlikte fiziksel ürünlerle etkileşimimiz, yani onları edinme, kullanma, anlamlandırma süreçlerimiz, fiziksel olmayan çevrimiçi dijital temsillerden geçmektedir. Tasarım nesnesinin ve dijital ortamların birbirlerini ve dolayısıyla kullanıcı süjeyi ve pratikleri yeniden ürettikleri anların incelenmesinde, Bourdieu'nun *habitus* kavramının, *dijital habitus* olarak uyarlandığı, dijital pratikleri de sosyal üretime dahil eden kavramsallaştırması temel alınmıştır. Bu bağlamda günlük yaşam pratiklerinde fizikselliğiyle temel bir role sahip okul çantaları ve çantalar üzerine sosyal medya paylaşımlarına odaklanılmıştır ve dijital iletişimin içine doğmuş Z kuşağını temsil eden 23 lise öğrencisi ile mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Kimi durumlarda kullanıcıların çevrimiçi ortamları aktif bir şekilde fiziki, *gerçek* olan dünyalarını şekillendirmek için kullandıkları görülmüştür. Bazı durumlarda ise dijital ortamın nesnel dünyaya etkisi daha saklıdır ya da kullanıcılar aktif bir şekilde bunu aramadan gerçekleşir. Çarpıcı olan aslında bu etkileşimlerin ürün tasarımcıları tarafından öngörülmemiş olmasıdır, ancak dijital ile entegre yaşamlarda kendini göstermiştir. Bu çalışmada işaret edilen fiziksel ürünler ve dijital temsillerin arasındaki ilişkiye dair çıkarımlar, ürün etkileşiminin farklı ve güncel bir boyutunu tasarım sürecine dahil etmek adına faydalı olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital habitus, Dijital temsil, Nesnellik, Okul çantası, Sosyal medya, Süje

Digital technologies are increasingly becoming a part of the product ecosystem. Consequently, design research needs to understand the role of digital representations on the reproduction mechanism of physical products. This study explores the role of digital representations on reproduction of objects, by considering the relationships among objects, practices and the user subjects. More specifically, this study explores the relationships between physical products, namely school bags, and non-physical digital representations of these products on social media in terms of their effect on the user subjects and their daily life practices. At its core, the study aims to alert designers to the fact that physical objects circulate in the *real* world with their online non-physical digital resonances. In other words, this study shows that our interaction with objects, the ways in which objects are used, adopted, and acquire their meaning are navigated through a non-physical medium - social media communication. As such, while designing physical products designers would benefit from considering material circulation alongside its immaterial resonations.

Design profession has responded to technologies relevant for the digitalisation and globalisation of the world by expanding its expertise in service design, UX and UI fields (Kolko, 2005; Kolko, 2011; Kiernan & Ledwith, 2014; Oxman, 2006; Wei, 2011). Design research on the other hand has explored the role and impact of such technologies, such as AI, IoT, augmented reality on design practice (Gök, 2021; Güneş and Güneş, 2018). This study aims to show that there is a constant iteration between the two worlds -physical and digital - in terms of the relationship between the user subject and their real-world practices,

in that one reproduces the other, in a mutually constitutive way, i.e. the digital resonances of physical objects are implicated in the reproduction mechanisms of subjects, designed objects and practices. This research does not seek for the ways in which designers can adapt to the digital world but rather, it aims to explore the ways in which physical products and user subjects are in relation to the digitised world.

At the outset the study explains the odds at place there is school bags that are very physical parts of daily lives on the one hand, and on the other hand there is the user group Generation Z addressed as digital natives. Bags are positioned as physical items of everyday lives used in the daily life practices of subjects. In contrast the user group, Generation Z, is portrayed as digital natives living in a digital habitus and their social media communication that is digitally based.

At this point it is useful to emphasise the physicality and utilisation of objects in daily actions to be able to navigate between the physical and non-physical worlds. As such, two theories in particular enable us to grasp the materiality of products. The theory of materiality outlined by Daniel Miller (2005) rests on Hegelian dialectics to resolve the object-subject dilemma in favour of a mutual constitution. And practice theory, within cultural theories, enables us to position objects as inseparable parts of social lives (Reckwitz, 2002). The study builds on these two theoretical foundations in explaining the concept of *habitus* and *digital habitus* to understand the relationships between material objects, subjects and their social practices and online digital representations.

Then the study moves on to the analysis on the iterations between physical and non-physical, digital worlds, where it is shown that users create practices and communities through the material-immaterial iterations, immaterial content over materiality of the bags nurture personal relationships, where immaterial creates content for material *real* lives and vice versa, materiality of the bags creates immaterial content. The study concludes by pointing to the diversity of the ways in which immateriality - online digital resonations - can be designed to be part of materiality - circulation of physical products.

In this way, this research contributes to the design field by opening a new direction in studying material-immaterial relationships, and in exploring digital resonances of material objects.

School Bags and Digital Natives in a Digital Habitus

Bags are mundane everyday objects, owned by most individuals, carried around shoulders, stuffed, zipped, tossed around, and entangled with daily life practices. They are there with their very physicality (Miller, 2005) enabling or limiting action (Shove et al., 2007; Reckwitz, 2002). Bags as physical products have close relationships to our bodies and they have a direct influence on the way we conduct daily practices. Bags enable students to carry their school material, or extracurricular material, sports material and literally enable them to accomplish and organise their busy day schedule.

To be able to explore the relationships between materiality and immateriality the study is grounded on theory of materiality (Miller, 2005) and practice theory that foregrounds objects and bodily actions to explain social relationships (Reckwitz, 2002; Schatzki, 2010; Shove et al., 2007). Due to their emphasis on physicality and bodily interactions, these studies seem to be in stark contrast to the immateriality of the digital interaction in digital worlds. However, their emphasis on co-constitution of objects-subjects give room for inclusion of immateriality in terms of understanding their effects on materiality and subjects.

In explaining our relationships to objects these scholars have emphasised a departure from consumerism (Miller, 2010) towards embracing objects in a process of co-constitution. In his theory of materialism Miller (2005) assigns agency of subjects and objects to their correlation, where agency is not a quality of either subjects or objects, rather they are mutually constituted as they interact. As such, Veblen's (1967) *conspicuous consumption* has evolved towards a co-evolution of objects and subjects (Shove, et al. 2007), where the object and subject cooperate creating an *arrangement of hybrids* (Latour, 1993, p. 73).

The interaction between objects and subjects in performing practices is the core focus of practice in explaining social order. A practice is "a routinized way in which bodies are moved, objects are handled, subjects are treated, things are described and the world is understood" (Reckwitz, 2002, p. 250). In this way objects, bags in this case, are fundamental to our beings and doings in the world.

Scrolling back in history to revisit the concept of *habitus* by Pierre Bourdieu (1984a) is relevant to theorise practices in and relationships to the digital world in order to explain the ways in which digital practices shape Generation Z's daily lives; their practices, routines, habits, ways of interacting with others, and ways of understanding the world. Bourdieu's concept of habitus is regarded as a starting point by many sociologists and anthropologists and new materialism scholars to explain the material and practical foundations of sociality. More recently, with the expansion of digital media and social media practices scholars have used Bourdieu's ideas to understand the effect of digital technology on our lives (Ignatov and Robinson, 2017; Boyd, 2011).

According to Bourdieu (1984b, p. 139), "the habitus is both the generative principle of objectively classifiable judgements and the system of classification of these practices. It is in the relationships between two capacities which define the habitus, the capacity to produce classifiable practices and works, and the capacity to differentiate and appreciate these practices and products (taste), that the represented social world, i.e., the space of lifestyles, is constituted." In explaining our relationships to objects, Bourdieu (1984b) moves from conspicuous consumption to *taste* as a distinction, where he defines taste as "a forced choice, produced by conditions of existence" (p. 142). Conditions of existence which he phrases as *structuring structure*, so the doings and tastes of the group we are born into is the habitus. However, "the habitus is not only a structuring structure, which organises practices and the perception of practices, but also a structured structure" (Bourdieu, 1984b,

p, 139). We can see that in explaining habitus, the practice and its valuation is at the core, but practices are also constructed as they are enacted, meaning they are made on the making. "In constructing the social world, ... agents are, in their ordinary practice, the subjects of acts of construction of the social world" (Bourdieu, 1984a, p. 467). Bourdieu emphasises subjects and their physical bodies as actors in creating socialness.

Adding on to this very material foundation of society we want to briefly explain the digital native Generation Z, who are the current high school students. Born between the mid-1990s and mid-2010s, Generation Z is the first generation to grow up in a dominant world of digital technology (Twenge, 2017). The widespread use of smartphones, social media, and other digital platforms have fundamentally altered the ways in which Gen Z interacts with each other and the world around them; an astounding 91% of its members actively participating in social media (Kahraman, 2020, p. 132). On average, users under the age of 24, manage 8.7 accounts across multiple social media platforms, where they spend at least three hours per day navigating the digital landscape (Kahraman, 2020, p. 129). 18- to 24-year-old young adults check their smartphones 86 times per day, surpassing all other age groups (Kahraman, 2020). They use these platforms to connect with others, consume and create content, and navigate their daily lives (Twenge, 2017).

William Gibson's term, Cyberspace, is relevant to explain digital communication as a site of sociality. Cyberspace "is a fictional term ... to describe a virtual reality where people log their minds into computer technologies capable of entering, perceiving, and exploring the data matrix" (Waskul and Douglas, 1999, p. 378). Waskul and Douglas (1999, p. 379) claim that "by dislocating the significance of time, space, and physical barriers to human interaction, on-line environments are transformed into new social situations that are simultaneously a medium and an environment in and of itself." Internet users, also known as citizens of Cyberspace (Gibson, 1997), partake in both consuming and creating content related to their daily lives, thoughts, and interpretations of cultural and social events on digital platforms.

Scholars of communication studied the effects of this changing digitised world on communication and individual and societal relationships (Turkle, 1999; Baym, 2010; Waskul & Douglas, 1997). Internet and social media communication have become central to the socialness of this new generation. Creating online profiles and experimenting with their identities have become central to adolescence development (Turkle, 1999; Waskul & Douglas, 1997). Davis and Weinstein (2017) have revealed that children feel pressure to join to maintain contact via social media.

There are different terms to define this group that are explanatory on their own. One such term is the *digital native* that refers to young individuals who are fluent in the use of digital devices and platforms, such as computers, video games, and other technologies (Prensky, 2001). The *internet native* generation, on the other hand, refers specifically to the cohort of young people who were born into the internet culture and have been both shaped by it and are active participants in its construction (Prensky, 2001).

One particular definition is directly relevant to structuring structures of the habitus as it reveals the close relationships to doings, so practices, and digital doings, the *app-generation* (Davis and Gardner, 2013). Today's high schoolers are dependent on apps for their daily life practices. Simply, communication goes over WhatsApp, and they have social media apps, like Snapchat, and TikTok installed on their phones. But they also organise their daily lives with certain scheduling apps, or they track their health with apps that warn them to get moving, or to drink water.

The digital world offers a new context for the formation of habitus, with individuals navigating and negotiating the rules and expectations of these digital spaces just as they do in physical spaces. As the internet continues to shape our social interactions and practices, it is likely that our habitus will continue to adapt and locate in digital systems, as a way of communication closely related to the reproduction of culture. to the study adopts the term *digital habitus* to refer to the ways in which young people's social and cultural dispositions, practices, and ways of thinking are developed via engagement with digital technologies.

To sum up, material and immaterial are not so far apart if we consider them as mutually constitutive mechanisms, digital and physical are both reproduction mechanisms of socialness. Research suggests that internet and social practices should not be studied as separate from each other since practices and their digital context are intertwined (Vieta, 2005). Similarly, our online identities are not a departure from our real lives but rather a space where we can experiment (Turkle, 1999) where digital identity cannot be separated from the physicality of our bodies (Roth, 2014). The apparent firm materiality of school bags brought about by the daily life organisation of students as a consequence of having to carry around their stuff, is not in contrast with the digital lives of the Gen Z. Rather, as this research will detail, they are reproducing one another.

The data presented in this study is part of a broader study that is a result of a year-long data collection process consisting of observations of high schoolers in their daily lives, *social media harvesting* (Liang and Zhu, 2017), and semi-structured interviews with 23 high school students during 2021-22. First of all, to familiarize ourselves with the research field, social media channels were searched with the #schoolbag topic revealing millions of videos posted online that display bags, their contents and bag modifications, such as pinning badges, painting and sewing patches. This showed that although bags are physical items that enable certain daily tasks there is a variety of digital content through which their meaning and place in daily lives are negotiated.

Secondly, semi-structured interviews were conducted with 23 high school students. This sample group belongs to the age group that is associated with Generation Z, who are defined as digital natives; they are born into internet and digital communication. As such this group presents members of a *digital habitus*. Snowballing technique was used in selecting the participants, with the criteria that they should all be active users of social media. During the interviews, students were encouraged to elaborate on the modifications they did on their bags and what they share and why on social media.

Thirdly, Grounded Theory was used to categorise and make meaning of the findings, where with the themes that came up during the interview process were grouped and categorised further in terms of their role in reproduction. Data was analysed based on the themes appearing in terms of the interconnections between subjects, their everyday practices, bags and digital content; construction of subjects, aspects of self in relation to objects and their digital representations, changing practices or new practices, effect of digital content on practices and self.

Social Media, Immaterial Self, and Bags

It was revealed in the interviews that participants are actively creating content to represent themselves in particular ways, or to use Vitelar's (2019) expression as an "instrument for personal branding" (p. 260). What is specific in these cases is that they use materiality, so content related to their bags, as a means of creating immaterial selves, an immaterial image.

How the self-navigates in cyberspace has been of particular interest to sociologists of communication where they emphasise a dimension of exploration and experimentation with aspects of self (Turkle, 1999; Baym, 2010; Waskul & Douglas, 1997). Social media in particular presents a "rehearsal stage" (Ditchfield, 2020, p. 929), an opportunity to rehearse selected self-presentation (Huang et al., 2021), creating an "online identity" (Lee, 2011, p. 359). As such they are considered to be "identity nomads" (Hoefel & Tracy, 2018, p. 4). The self that circulates in cyberspace is defined as cyberself: "an emergent set of transient and situated meanings temporarily associated with a screen name... a cyberself is the meaning of personhood (or experience of personal identity) ..." (Waskul and Douglas, 1997, p. 387). The cyberself navigates the digital habitus. In this way individuals construct themselves by navigating the digital realm and being fed by the digital content.

Social Media is a medium through which students represent themselves, and we explored dimensions related to their school bags, so to an external materiality. They used materiality to create their selves in the immaterial world. For example, Rachel explained her process of creating a content about her bag and the associated concerns she has in terms of representing herself as follows:

"Sometimes I want to record one of those "What is in my bag?" videos but they don't work out the way I want, so I hesitate. Once I recorded something, but then I didn't like it at all. I deleted it all. Because I recorded without even proper nail polish. Even if it doesn't show my face, after all it's in my profile, so I couldn't risk people saying nasty things."

In Rachel's explanation it can be seen that how she is presented in the digital realm is critical to her real personal relationships. MacKinnon (1995) exploring online identity expression has a cunning approach where she modifies the phrase of Descartes (1637) *I think, therefore I am*, and reconstructs it appropriate for cyberspace as: "I am perceived, therefore I am" (p. 119). Rachel is who she is as who she is perceived to be. She is concerned about representing herself the way she thinks appropriate, or perhaps it is rather about portraying a "glammed up" version of themselves that refers to presenting oneself in a polished or attractive manner (Davis & Weinstein, 2017, p. 6).

Rachel portrays an immaterial self through the material environment, by representing herself with materiality to create the self in immateriality. This highlights the interaction between physical and digital realms in terms of their relationships to subjects.

Styling Self Through Mirror and Screen

The previous section elaborated on material content informing immaterial self. The current section will detail the ways in which the immaterial content is directing a material repertoire.

Mary illustrated her way of cultivating and producing taste through social media: *"I have seen similar bags on Instagram before. At school, there is a teacher I adore, it was on her Instagram [...] I bought it right away."* This quote shows that social media cultivates what can be phrased as a *material repertoire* and when students get a chance, they acquire material objects according to the material repertoire their social media channels have cultivated. Annie for instance, exemplified the ways in which social media content creators are feeding her material repertoire. She explained: *"There is an influencer, [name of the influencer], I follow her, in my closet I have clothes similar to hers. She always posts "what I wore today" videos."*

Matilda had a similar explanation as she follows the profile of someone she knows and admires: *"I first came across it [the bag] while scrolling through Instagram. A girl I know to be hardworking whom I admire had it. She is attending University, so she has less things to carry. But it looked pretty good. I thought my stuff would fit too."*

Similarly, Tom mentioned that he follows content creators with similar tastes in fashion to his. Therefore, he already feels a connection with their posts. He explains as follows: *"I came across these on the internet, on Instagram. But I also saw them on the profiles of my friends. When I found them I bought them all."*

Some participants are actively searching social media to form their material repertoire. This is comparable to window shopping on a street lined with retailers. Matilda explains: *"Especially in summer, I get too lazy to go out to buy something myself. I follow people who have similar tastes to mine, and I buy what they own. I'm browsing TikTok the same way too."* In some cases participants actively seek content and in some cases without aiming at it social media forms a material repertoire, a set of tastes and dispositions that direct material acquisitions of participants.

Creating Communities & Practices

The interviews revealed that social media content over bags can bring communities together and reproduce daily practices in the real world. So, an immaterial content over the materiality of the bag reproduces relationships, practices and materialities in the real world.

Next to acting as conversation initiators, Mary's explanation below shows that social media correspondence over the materiality of bags are what unites like-minded people and keep community culture strong:

"To be able to find interesting and unique outfits, I check what people I follow have shared on social media accounts. If I find something I like, I immediately ask them questions. "Where did you get it? Drop the link." I message them right away. If anyone wants the shopping link for my accessories, I send it to them without hesitation. Because our tastes in design are the same, after all, we are all swimmers."

By utilizing digital technologies and social media platforms, individuals can express and emphasize different aspects of themselves, and communicate with others who share similar interests or beliefs. This can lead to the formation of online communities and the strengthening of offline social ties (Boyd, 2011). Mary's explanation shows that first digital content over materiality initiates conversations, as she starts questioning the source of acquisition. Secondly, sharing in digital media creates a community profile, as she exclaims: *"After all we are all swimmers!"* Digital communication over materiality unites groups of people over shared material dispositions.

Kate provided an example of a social media influencer who likes sharing her tips on modifying bags. She stated that the content creators' posts inspired her to consider new materialisations of her own:

"Once I came across on the internet that a person has added straps to the bottom of the bag. She has made that strap herself, and it looked pretty handy. [name of social media account] designs sports equipment herself. It was she who added that yoga mat holder to this bag. I really enjoy watching her content and creating something of my own."

In this way by modifying her own bag, and being able to attach her Yoga mat, Kate has reproduced practices related to her bag, i.e., sewing straps etc., the digital content has informed her daily practices and the materiality of her bag.

Distinction Wars Online

The previous section has shown how the immaterial content has had resonances in terms of building communities and practices. This section will show how immateriality is used to create *social distinction* in the sense of Bourdieu's (Bourdieu, 1984b) usage of social groups keeping themselves distinguished.

The interviews revealed that some social media content creators aim to establish their uniqueness in their digital channels. These individuals on the one hand create a social media content over their bags and on the other hand try to keep it specific to themselves by obscuring their sources. In response, some others choose to expose the source to give credit to the original creators or highlight their brand. This tension between covering up and exposing the source is an immaterial conflict through which some participants accomplish themselves. Mathilda explained one such conflict as follows:

Some are doing gatekeeping so that we do not find the same thing as if that badge was made only for them. So that nobody owns the same, they lie and tell stuff like, it was a gift; a friend of mine crafted it. But of course, I'll find it when I do my research. I find them and buy them and

on top of that I post them by sharing the shopping link as well. Here! purchase it if you want as well.

It can be seen that both participants who share and do not share the knowledge are aiming for distinction through immaterial content over the material.

Fostering Relationships

This part reveals the ways in which sharing content related to bag materialisations can sustain and nourish relationships. Edgar uses social media content over his bag to express his affection to his girlfriend and to please her. He explains as follows: *“My girlfriend studies at another school, that’s why I posted a photo of the plushie she gave to me and tagged my girlfriend. [...] She loves it when I publish this sort of content and it makes her very happy.”* In his explanation it is seen that posting on social media a plushie hanging on his bag, is a way for Edgar to nurture his relationship. The complex arrangement of social media sharing, posting and materiality of bags is a way of nurturing one’s relationships. Frank shared a similar example of how him and his best friend solidified and nurtured their friendship over sharing their bag modifications on social media:

“I posted a photo showing my friend’s gift on my bag. I had the badge with Lightning McQueen from the animation, the Cars. And my friend had the sidekick, Mater, on his badge. I took a photo of it and tagged him before posting it on social media. He did the same with his, we kind of communicated through those.”

Edgar and Frank, both used the immaterial medium of social media to strengthen their *real-life* relationships.

Creating Content in Real Worlds

The last part of the analysis shows that immaterial posts on social media over bags can create content for *real* lives and bring people together, by providing them with a content to share and communicate. This part exemplifies how sharing content related to bag materialisations can create content for daily life and trigger social relationships.

Peter used the material qualities of his reversible backpack to create a social media content and shared this story online: *“Once, I posted my reversible bag on Instagram. I acted as if I was changing my outfit in less than a second. My friends had a good laugh watching it. Even one of the girls told me that I looked like Clark Kent, the Superman. I enjoyed these types of comments.”* This explanation showed that the immaterial social content created real life connections and content for Peter and his peers. Next to forming online communities, social media content enhances face-to-face interpersonal interactions (Boyd, 2011). And in this case social media content over bags has brought the friend group closer through shared humour.

Tom has discovered this effect of online sharing in terms of creating connection and real-life interaction and uses it on purpose to attract a particular person’s attention. He explains as follows: *“I have a Metallica badge on my bag. There is this girl I like, she sometimes comments on it or asks me to lend it to her. So, when I want her to text me, I post the badge by placing some Metallica track in the background.”* Instead of directly getting in contact, he

created a way of communicating through the badge, and a pattern of practice was created out of this interaction, where his online content triggers real life interaction.

Conclusion

The above examples showed that physical and digital worlds of bags are entangled, reproducing one another in numerous ways, as material keeps resonating in the digital immaterial world. Digital representations circulate in the physical realm of interaction with designed objects, social practices, and subjects. In some cases, the user subjects were actively making use of social media content to inform their material world, such as online window shopping, or purposefully tagging a certain music group to initiate romantic encounters. In other cases, they were passive and not intentional, as the Superman video attracted an unexpectedly pleasing audience, or users unknowingly formed a product repertoire through scrolling through social media content.

We can group these active and passive interactions under 6 headings: 1. Making use of the material to create an immaterial image, such as the representation of self in what is in my bag video. 2. Immaterial content forms a material repertoire, such as figures followed by students dictating their bag choices. 3. Digital content brings groups together in real life and produces practices, such as the swimmer group and modification practices of sewing a mat holder strap. 4. Digital content on physical products are a source of distinction, such as the information on source of the badges. 5. Digital representations of physical objects nurture relationships, such as sharing friends' matching badges. 6. Digital representations trigger real life actions, such as image of a badge starting a romantic lending practice.

The study does not claim that this is the final list nor it is the final interpretation of relationships around the subject matter. What is stressed here is the entanglement of material and immaterial worlds and that this entanglement consists of the subjects, practices, meanings and relationships. We feel the detailing here is connected to the discussion Güneş (2022) started in his questioning of the creation of the user subject. These instances show the moments the pre-imagined or created subject narrate their doings through digital representations of products.

These interactions were not designed into the bags that these high school students owned. Yet the digital environment of social media presented a similar real world in which meanings were made, practices were reproduced, relationships were nourished. The significance of school bags or products in general is reproduced in the interconnections between both the digital and physical worlds. The study detailed some of the ways in which the material and immaterial environments reproduce one another by showing the ways in which material content informs immaterial self, the immaterial content directs a material repertoire, immaterial content has resonances in terms of building communities and practices, immaterial content over materiality creates distinction, and sharing content related to bag modifications can sustain and nourish relationships. It is a good idea to keep in mind these resonances of physical products in non-physical social media tools, for

designers to curate more encompassing stories and lives for the physical products they design.

References

- Baym, N. K. (2010). *Personal connections in the digital age*. John Wiley & Sons.
- Bourdieu, P. (1984a). *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Routledge & Kegan Paul.
- Bourdieu, P. (1984b). The habitus and the space of life-styles. In J. J. Gieseking, W. Mangold, C. Katz, S. Low, & S. Saegert (Eds.), *The people, place, and space reader*, Routledge, pp. 139–144. <https://doi.org/10.4324/9781315816852>
- Boyd, D. (2011). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites*, pp. 39–58. Routledge.
- Davis, K. & Gardner, H. (2013). *The app generation: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world*. Yale University Press.
- Davis, K., & Weinstein, E. (2017). Identity development in the digital age: An Eriksonian perspective. In M. F. Wright (Ed.), *Identity, sexuality, and relationships among emerging adults in the digital age*, pp. 1–17. Information Science Reference/IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-1856-3.ch001>
- Descartes, R. (1637). Discourse on method: Part one. In J. Cottingham, R. Stoothoff, & D. Murdoch (Eds.), *The philosophical writings of Descartes*, Vol. 1, Cambridge University Press, pp. 11–16.
- Ditchfield, H. (2020). Behind the screen of Facebook: Identity construction in the rehearsal stage of online interaction. *New Media & Society*, 22(6), pp. 927–943. <https://doi.org/10.1177/1461444819873644>
- Gibson, W. (1997). *Neuromancer*. Penguin Putnam.
- Gök, M. O. (2021). Sanal ortamda giysi tasarımı süreci: Project Müze örneği. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (28), pp. 263–277.
- Güneş, S., & Güneş, Ç. (2018). From evolution IoT to revolution of design profession. *Gazi University Journal of Science Part B: Art, Humanities, Design and Planning*, 6(1), pp. 57–69.
- Güneş, S. (2022). Tasarımda öznenin diyalektik anları ve nesneleştirme süreci. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, -(30), pp. 53-70.
- Hoefel, F. & Tracy, F. (2018). 'True gen': Generation Z and its implications for companies. *Consumer Packaged Goods*.
- Huang, J., Kumar S., and Hu, C. (2021). A literature review of online identity reconstruction. *Front. Psychol.* 12:696552. doi: 10.3389/fpsyg.2021.696552
- Ignatov, G. & Robinson, L. (2017). Pierre Bourdieu: Theorizing the digital, information. *Communication & Society*, 20(7). 950-966. doi:10.1080/1369118X.2017.1301519
- Kahraman, A. D. (2020). The relationship of Generation Z with digital technology. *Uluslararası Anadolu Sosyal Bilimler Dergisi*. 4(2).
- Kiernan, L. & Ledwith, A. (2014). Is design education preparing product designers for the real world? A study of product design graduates in Ireland. *The Design Journal*, 17(2), pp. 218-237. DOI: 10.2752/175630614X13915240576022
- Kolko, J. (2005). New techniques in industrial design education. In *6th International Conference of the European Academy of Design Proceedings*. <http://www.jonkolko.com/writingNewTechniques.php> (02.01.2021)
- Kolko, J. (2011). *Thoughts on interaction design*. Morgan Kaufman. <https://doi.org/10.1016/C2009-0-61348-9>

- Latour, B. (1993). *We have never been modern*. Harvard University Press.
- Miller, D. (2005). *Materiality*. Durham, N.C: Duke University Press.
- Liang, H., & Zhu, J. J. H. (2017). Big data, collection of (social media, harvesting). In W. Donsbach (Ed.), *The International Encyclopedia of Communication Research Methods*, Wiley-Blackwell, pp. 1–14. <https://doi.org/10.1002/9781118901731.iecrm0015>
- MacKinnon, R. C. (1995). Searching for the Leviathan in usenet. In S. G. Jones (Ed.). *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*, Thousand Oaks, CA: Sage, pp. 112-137.
- Miller, D. (2005). *Materiality*. Duke University Press.
- Miller, D. (2010). *Stuff*. Cambridge: Polity Press.
- Oxman, R. (2006). *Theory and design in the first digital age*. *Design Studies*, 27(3), pp. 229-265.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, Part 1. *On The Horizon*, 9(5), pp. 3-6. <http://dx.doi.org/10.1108/107481201110424816>
- Reckwitz, A. (2002). Toward a theory of social practices: A development in culturalist theorizing. *European Journal of Social Theory*, 5(2), pp. 243–263. <https://doi.org/10.1177/13684310222225432>
- Roth, Y. (2014). Locating the “scruff guy”: Theorizing body and space in gay geosocial media. *Annenberg School for Communication*, 8, pp 2113–2133.
- Schatzki, T. (2010). Materiality and social life. *Nature + Culture*, 5(2), pp. 123-149. DOI:10.3167/nc.2010.050202
- Shove, E., Watson M., Hand M. & Ingram J. (2007). *The design of everyday life*. Berg Publishers.
- Turkle, S. (1999). Cyberspace and Identity. *Contemporary Sociology*, 28(6), pp. 643–648. <https://doi.org/10.2307/2655534>
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared for Adulthood*. New York, NY: Atria.
- Veblen, T. (1967). *The theory of the leisure class*. New York: Viking Press.
- Vieta, M. (2005). Rethinking life online: The interactional self as a theory for internet-mediated communication. *Iowa Journal of Communication*.
- Vitelar, A. (2019). Like me: Generation Z and the use of social media for personal branding. *Management Dynamics in the Knowledge Economy*, 7, (2), pp. 257-268. doi:10.25019/MDKE/7.2.07.
- Wei, K. K., Teo, H.-H., Chan, H. C., & Tan, B. C. Y. (2011). Conceptualizing and testing a social cognitive model of the digital divide. *Information Systems Research*, 22(1), pp. 170–187. <https://doi.org/10.1287/isre.1090.0273>

Bilgi, İktidar ve Sanat İlişkisi Bağlamında Kurgusal Bir Karakter: Dr. Hannibal Lecter

Evren Selçuk¹

Öz

Bu makale, Thomas Harris'in film ve dizilere de uyarlanmış olan roman serisindeki Hannibal Lecter karakteri üzerinden iktidar ve bilgi ilişkisini incelemeyi amaçlamaktadır. İktidar, çoğunlukla Michel Foucault'nun çalışmalarıyla ilişkilendirilerek değerlendirilmiş, bilgi ise iktidarın yönetim stratejisi olarak ele alınmıştır. Tarih, mitoloji, sanat, tıp, dil bilimi, gastronomi, psikoloji ve edebiyat gibi birçok alanda oldukça yetkin, zekâsı ve manipülatif doğası sayesinde çevresindeki insanlar üzerinde tahakküm kurabilme ve yönlendirme hususlarında da oldukça yetenekli olan Hannibal Lecter, iktidar yapılarının nasıl işlediğini somutlaştırabilmek amacıyla bir metafor olarak görülmüş, bu yapıların bilgi üretme ve bilgileri bir araya getirerek işlevsel bir mekanizma olarak kullanma stratejilerinin bir temsili olarak düşünülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Bilgi, Manipülasyon, İktidar, Sanat, Hannibal Lecter

A Fictional Character in the Context of Knowledge, Power and Art Relations: Dr. Hannibal Lecter

Abstract

This article aims to examine the relationship between power and knowledge through the character Hannibal Lecter in Thomas Harris's novel series, which has also been adapted into films and TV series. Power has mostly been evaluated in relation to Michel Foucault's works, while knowledge has been considered as the management strategy of power. Hannibal Lecter, who is quite competent in many fields such as history, mythology, art, medicine, linguistics, gastronomy, psychology and literature, and who is also quite talented in dominating and directing the people around him thanks to his intelligence and manipulative nature, has been seen as a metaphor in order to concretize how power structures operate, and has been considered as a representation of the strategies of these structures to produce knowledge and to use knowledge as a functional mechanism by bringing it together.

Keywords: Knowledge, Manipulation, Power, Art, Hannibal Lecter

¹ Doç., Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Heykel Bölümü, ORCID NO: 0000-0001-9205-2980, evrenselcuk82@gmail.com

Bu makalenin genel konusu Michel Foucault'nun da ilişkilendirdiği *bilgi ve iktidar* kavramlarını, Thomas Harris'in romanlarında kurgusal bir karakter olarak hayat bulan *Dr. Hannibal Lecter* üzerinden yeniden düşünmektir. Bir gerilim türü olarak tanımlanan Hannibal serilerinin ve karakterinin, deneysel çözümlemelerin de yapılmaya çalışıldığı bu metinde bahsedilmeye çalışılan olguları somutlaştırabileceği düşünülmektedir. Yazı kapsamında böyle bir yansımanın figürü olarak kurgulanmaya çalışılan Hannibal örneğinin, -bilgiyi ve gücü elinde tutanların yarattığı yıkımı gösterebilecek şekilde- üzerinde çalışılmaya, okunmaya ve deşifre edilmeye değer olduğu düşünülmektedir.

Foucault'ya (2018a) göre iktidar yeri belirlenemeyen, zincir biçiminde işleyen, dolaşımda olan, birilerinin elinde olmayan bir formdadır ve zenginlik ya da mal gibi sahiplenilecek bir yapıda değildir (s. 43). Bu tanım, insanlık tarihinin çeşitli iktidar biçimlerini açıklar niteliktedir. Foucault'nun çalışmalarının yoğunlaştığı iktidar kavramı bilgiyle ilişkilidir. Onun kendine özgü terminolojisinin en önemli kavramlarından biri olan *bilgi* (Fr. *savoir*), her tür bilgiyi içinde barındıracak şekilde geniş ve derindir (Urhan, 2016, s. 8). Bilginin bir iktidar rejimi ürettiği ve iktidarın bilgiyi bir manipülasyon aracı olarak kullandığı söylenebilir. Tabii burada bilgiyi katıksız bilimsel bilgiler silsileleri olarak algılamamak gerekir. İktidar bilgiyi, ideolojisini destekleyen meşruiyetler olarak kullanır ve sonuç olarak kendi hakikat rejimini yaratır. Foucault'nun (2016) da ifade ettiği gibi bilgi, öznenin söyleminde ilişkili bulunduğu nesnelere söz etmek için pozisyon alabildiği alandır ve söylem tarafından gösterilmiş kullanım ve uyum olanaklarıyla tanımlanır (s. 230).

İktidarlar için toplumları, -düşünce yapılarını ve bedenleri- organize edebilmek önemlidir. Nitekim Foucault'ya (2019b) göre geniş kitleler işgücü üreten bedenlerdir (s. 63). Bedenler de ancak hem üretken beden hem de tabii kılınmış beden olduğu zaman yararlı bir güç hâline gelmektedir. İktidar genellikle bu mekanizmayı ceza ya da güç kullanmaktan ziyade bilgi ile işler hale getirir. Nitekim bu, geniş kitleler üzerinde daimî bir iktidar yaratmanın en *verimli* halidir. Örneğin Sümer inancında insanlar tanrılara hizmet etmek için yaratılmıştır. Bunu içselleştiren bir Sümerli için de hizmet etmemek düşünebileceği en son şeydir. Zira bu inanca göre tanrılar kralları yeryüzündeki temsilcileri olarak görevlendirmişlerdir ve bir Sümerlinin kralına hizmet etmesi, tanrılara da hizmet etmek, kralını öfkeli edilecek bir şey yapması tanrılara da öfkeli edilecek bir şey yapması anlamına gelirdi. Bu sayede geniş kitlelerin zihinselliğindeki bu semavi iktidar ile kralın iktidarı birbirine geçmiş; kralların, tanrılarının yeryüzündeki eli ve sesi oldukları teolojik bir bilgiye dönüşerek zihinlere kazınmış ve edebi metinler de bu ekseninde politikleşmiştir (Başat, 2006, s. 120).

Kutsal halesine ya da Kadir-i mutlak Tanrısının kudretine dair birçok alameti -sözlü, yazılı ya da görsel olarak- işaret ederek, *kadim olanın* sadece kendinde olduğunu söyleyen sonraki dönem dinlerinde de bilgi, topluluklar üzerinde oldukça güçlü etkiler yaratır. Kendinden önceki dönem bilgileriyle kıyaslandığında, güncellenmiş olan inanç yapılarının organize etme ve yönlendirme etkilerinin çok daha fazla mükemmelleştiğini görebilmek

mümkündür. İlahi bir kudrete sırtını dayamış olan çoğu inançta, dünyaya ya da öte dünyaya dair birçok şeyden bahsedilirken bilgiyi başka yerde aramanın ya da alternatif bir sorgulama yapmanın beyhudeliğinden de söz edilir. Örneğin İncil'de "Yol ve hakikat ve hayat benim; ben vasıta olmadıkça, Babaya kimse gelmez" (Yuhanna 14:6) gibi söylemler aracılığıyla, tek doğru bilgi kaynağı olarak Tanrı'ya, dolayısıyla da İsa'ya işaret edilir. Ayrıca söylemler buyruk niteliği taşıdığı için inançlar üzerinden bilinçaltına ve hatta tüm bireysel hayata derin müdahalelerde bulunularak bireyin kendini şekillendirmesi istenir.

İlahi bilgisini, yüceliğini ya da kudretini muazzam kalıcılığa sahip olan özel renk pigmentleriyle hazırlanmış bir tavan resmi aracılığıyla ya da asırlar boyu her türlü olumsuz koşula dayanabilme özelliğine sahip olan bir mermer blok üzerinde, kusursuz bir işçilikle yontulmuş figüratif bir heykel tasviriyle veya içinde yürüyenin nefesini keserken bir taraftan da insanın ölümlü ve aciz olduğunu kulağa defalarca fısıldayan ihtişamlı mimari yapılarla gösteren, bu sayede etkisini, yüceliğini ya da kudretini çağlar boyu idame ettirebilen, böylece sayısı milyonları bulan kitleleri -bir şekilde- organize etmeyi başaran Hıristiyanlık gibi bilgi gelenekleri, -aynı zamanda yazılı metinler olarak da ortaya çıktıkları için- dolaşıma sürekli olarak dâhil olabilmiş ve kudretlerini bu sayede perçinleyerek daha geniş alanlara yayılabilmişlerdir. Tam da bu sayede mevcudiyetlerinin buharlaşmasına izin vermeyerek kalıcı bir devamlılık yaratmışlardır. Bu sebeple çok eski topluluklarda dahi, coğrafi konum, yeraltı ve yerüstü kaynakları, zengin bitki örtüsü, çevik ve kaslı anatomisi olan bir erkek nüfusu ya da verimli doğurganlık düzeyine sahip bir kadın nüfusu gibi olumlu ya da olumsuz olarak sayılabilecek birçok avantaj ya da dezavantajın yanında bilginin çok daha büyük bir önem arz ettiği tahmin edilebilir. Dolayısıyla gücün varlığı ve devamlılığı hususunda -bir bilgi olarak- görsel ve yazılı kaynakların bir tesadüf ya da sadece bir yöntem değil, bir zorunluluk olduğu da söylenebilir. Yazının kullanıldığı ilk işleri düşündüğümüzde, yazının, en başta iktidarlarla bağıntılı olduğu açıkça gözükür. Kayıtlar, kataloglar, sayımlar, kanunlar ve yönetmelikler için kullanılmıştır; her durumda, amaç ister mülkiyetin ister insanların kontrolü olsun, yazı, bazı insanların dünya servetleri ve diğer insanlar üzerinde uyguladıkları gücün bir kanıtıdır (Strauss, 2016, s. 103). Sonuç olarak bilgiyi elde tutmak iktidarı, bilginin korunumu, güncellenmesi ve depolanması da bu iktidarın devamlılığını sağlamaktadır. Sadece dinlerde değil; mitolojide, matematikte, felsefede, zirai bilimlerde, ekonomide veya siyasette de yazılı ve görsel metinler devamlılığı sağlar.

Zaman geçtikçe ivmelenerek ilerleme kat eden insanlık tarihinin tanrılar ya da savaş siyasetleri konularındaki bilgilerinden daha öte, başka birçok konuda biriken bilgi sermayesindeki muazzam artış, bu bilgileri bir ölümlünün fani bedeninde, mermer bir blokta, görkemli bir mimaride saklamanın yaratacağı problemlere alternatif olarak geliştirilmiş olan geleneksel yazılı depolama yöntemlerinin dahi yetersiz kalmasına ve çok kıymetli olan bu bilgilerin depolanması için alternatif alanların yaratılmasına neden olmuştur. Nitekim kraliyet arşivleri veya ihtişamlı kütüphaneler gibi alanlarda bir araya getirilerek toparlanmaya çalışılsa da zamanla bir çığ gibi büyüyen ve karmaşıklaşan bu bilgileri depolamak başlı başına bir sorun hâline gelmiştir. Bu sebeple bu kaynakları daha rafine ve yoğunlaştırılmış hâle getirecek şifreleme, kodlama ya da depolama stratejilerinin

yaratılmasına ihtiyaç duyulmuştur. Zira çok karmaşık sesleri içeren bir bestenin, sosyal hayatta anlaşmak için kullanılan günlük konuşma diline uyarlanmaya çalışılarak depolanması, pratik ve işlevsel olarak kullanılması oldukça sorunlu olacağından, bu besteleri kodlamak için bir nota düzeni oluşturulmuş ve bir müzik terminolojisi yaratılmıştır. Aynı şekilde karmaşık fizik, kimya ya da matematik gibi disiplinlerin kural ve formülleri de buna benzer bir dil yaratma zorunluluğu ile ortaya çıkmıştır. Ayrıca kadim dinlerin *her şeye mazhar olma* düşüncesinin epeyce uzağında bir fikriyatla, özellikle Batı'da, Avrupa'da tezahür eden modern bilimin *bilinmeyen daha başka birçok şey olabilir* desturu ve ihtimalini göz önünde bulundurarak akıl yürütebilen karakteri onu kendinden önceki tüm geleneklerden daha dinamik, esnek ve sorgulayıcı kılarken, dünyanın nasıl işlediğini anlamak ve yeni teknolojiler geliştirmek konusundaki kapasitesini de arttırmaya sevk etmiştir (Harari, 2017, s. 253).

İnsanlık tarihinin devam eden süreciyle beraber hızını kat be kat arttıran mekanik sanayinin gelişimiyle yakalanan ivme, dijital teknolojilerin de boy göstermesiyle gözle görülemeyecek bir hıza ulaşmış; -kıyılarda, kuyularda, kasalarda, kafalarda, müzelerde, kütüphanelerde ya da kraliyet arşivlerinde- fiziksel olarak saklanan bilgilerin formüllere indirgenerek rafine edilmesinden ya da çeşitli kodlama yöntemleriyle konsantre hâle getirilmesinden öte sanal olarak da depolanabilmesini sağlamıştır. Bu sayede bilginin aktarımı ve korunumu da kolaylaşmıştır. Nitekim bir kraliyet arşivini ya da kutsal bir emaneti düşman elinden çok sayıda güvenlik tedbiri ya da gizli muhafaza yöntemleriyle korumak mümkün olsa da deprem, sel, yangın gibi beklenmedik felaketlere karşı korumak oldukça güçtür.

Bugünlerde internet gibi sanal bir bilgi deposunun gündelik hayatın içine girmesiyle beraber bilgiye erişimde büyük bir hız kazanılmıştır. Böylelikle fiziksel depolamaya duyulan zorunluluk ortadan kalkarken, bilgiyi bir kargaşaya mahal vermeden yönetme gücü kazanılmıştır. Hazine olarak değerlendirilebilecek olan diğer pek çok kıymetli kaynak gibi, sanal olan bu enformasyon hazinesi de -her zaman olduğu gibi- onu yaratan ve elinde tutan *kudretliler* tarafından korunup kollanmakta ve gerektiği şekillerde ve dozajlarda insanlığın geri kalanıyla paylaşılmaktadır. Paylaşılan bu bilgi -tam da tasarlandığı gibi- dönüp dolaşır, -ukala bir çeviklikle tıkr tıkr işleyen saatine bakış atarak sandalyesinde oturan ve elinde tuttuğu kızarmış ekmeğin soğumayacağından emin bir soğukkanlılıkla bekleyen baskın otoritenin- iktidar ekmeğinin yağlanmasını ve kudretinin perçinlenmesini sağlamaktadır. Yayılımcı ideolojilerin sistematik bir uzantısı olan ve emperyalist ihtiraslara tutulan iktidar sevdalısı insanlığın bugünlerde sahip olduğu güdülerin, atalarından kalan gen miraslarıyla yoğrulduğunu söylemek bir kehanet olmayacaktır. Bunun yanında, binlerce yıllık tarihinin kati ideolojik buyruklarıyla durmadan şekillenenler de geçmişten bugüne, bilgi sermayesini artıran iktidarlar elinde organize olabilmeye mekanizmalarını ve de itaatkâr olmayı içselleştirmiş olabilir.

İster politik ister eğitici, isterse kültürel içerikli olsun sonuçta niyet anlam ileterek kitleleri anlamın egemenliği altında tutmaktır (Baudrillard, 2013, s.17). Dolayısıyla bilginin belli merkezlerde toplanması, elinde tutana muazzam bir güç sağlamanın yanında, istenildiği

şekillerde servis edilebilmesi ya da istendiği zaman istenildiği şekilde eğilip bükülebilmesi durumunu da yaratmıştır. Bilgiyi elinde tutanlar, geçmiş tecrübelerinden de çok iyi bildikleri kadarıyla, yeri geldiğinde ya da gerekli gördüklerinde –tıpkı Sümer krallarının yaptığı gibi- bilgiyi deformasyona uğratarak belleklerde bilgi yanılması yaratabilecek bir güce sahip olduklarının farkındadırlar. Nitekim Foucault'nun (2016) da dediği gibi bilgi sadece kanıtlamaların içinde değil; düşüncelerin, kurumsal yönetmeliklerin, siyasi kararların, yalanların ve anlatıların içinde de bulunur (s. 232). Dolayısıyla yaşanan öyle katmanlı bir yanılma ve hatta öylesi bir yıkım olabilir ki, yıkıma uğrayan ne yaşadığının farkına bile varmayabilir. Çoğu zaman anlaşılmaz bir minnettarlıkla ve hâlimden memnun bir sermestlikle oradan oraya gezinir. Tüm bunlar yamyamlık raddesinde bir iştahın göstergesidir. Antropolojik olarak aynı türdeki canlılardan birinin, bir diğerini yemesi yamyamlık anlamına gelse de insanın soğukkanlılıkla, kurnazca ve güç ihtiraslarıyla yürüttüğü sindirme ve tahakküm kurma iştahı, ihtiva ettiği göstergesel boyutlarla yine yamyamlığa işaret eder. Claude Lévi-Strauss (2014) insan iktidarının yarattığı yıkımı diğer türler üzerinden anlamaya çalışırken Auguste Comte'un hayvan kategorizasyonuna da dikkat çeker (s. 142). Comte'un tanımlamasıyla insan, binlerce yıldır baktığı, sığır, domuz, koyun ve kümes hayvanları gibi türleri o kadar derinlemesine dönüştürmüştür ki artık bunlara hayvan bile denilemez. Comte'a göre artık onlar, insanın kendi varlığını sürdürmesi için gerekli organik bileşiklerin hazırlandığı "beslenme laboratuvarları"dır. Bu açıdan bakıldığında yamyamlık türler arasında dahi gerçekleşebilir hale gelir ve yamyamlık siyasi de olabilir (Levi-Strauss, 2014, s. 142).

Yazının çıkış noktası da budur. Metin akışı süresince yamyamlık raddesinde bir iştahla yaratılan insan iktidarının yıkımına ve yıkımın -bir şekilde- kabulüne odaklanılmaya çalışılmıştır. Yazının temellendiği örneklem alanı ise Thomas Harris'in -daha sonra film ve dizilerle de izleyicilerin karşısına çıkacak olan- dört kitaptan oluşan serisinde bir yamyam olarak da tanımlanan Hannibal Lecter karakterinden hareketle, iktidarın bilgiyle olan ilişkisidir. Hannibal'ı bilgi ve iktidar ilişkisindeki yarıkları görünür kılan ve bu kurgusal karakter üzerinden iktidar mekanizmasına somutluk kazandıran bir bakışla okumak mümkündür. Zira iktidarın bilgi üretimiyle tahakküm ve baskı altına alma eğiliminin bir yansıması olarak Hannibal'ın da etkili bir hakikat alanı yaratarak çevresini kontrol ettiği ve yönettiği söylenebilir.

Yamyamlık İktidarı

Hannibal Lecter, 1940 doğumlu Amerikalı bir yazar ve senarist olan Thomas Harris'in yarattığı kurgusal bir roman karakteridir. Hannibal'ın ilk ortaya çıkışı 1975 tarihinde *Hannibal Doğuyor* adlı gerilim romanıyla olur. Akabinde Harris, 1991 yılında *Kuzuların Sessizliği*'ni, 1999 yılında *Hannibal*'ı ve 2000 yılında da *Kızıl Ejder*'i yazar. Kronolojik olmayan bir sıralamayla sinemaya uyarlanan bu roman serisi Hannibal karakterinin ününü zirveye çıkartır. Beyaz perde için, Yönetmenliğini Jonathan Demme'nin üstlendiği 1991 yapımı *Kuzuların Sessizliği*, Ridley Scott'ın yönetmenliğini üstlendiği *Hannibal* (2001), *Kuzuların Sessizliği* filminden daha önceki bir zamanı konu alan, Brett Ratner'ın yönetmenliğindeki *Kızıl Ejder* (2002) ve Hannibal karakterinin çocukluk ve gençlik

dönemlerini odağına alan Peter Webber imzalı *Hannibal Doğuyor* (2007) filmleri vizyona girer.

Hannibal Doğuyor'da (Webber, 2007) zengin ve aristokrat bir soydan gelen Lecter ailesinin, II. Dünya Savaşı sırasında -daha güvende olabilmek için- ava çıktıkları zaman kullandıkları ormandaki evlerine sığındıkları görülür (Görsel 1). Bu sırada çetin bir kış hüküm sürmektedir. Lecterlar'ın evlerinin önünde bir Sovyet tankı su almak için durur. Tanktaki askerler, çocuklar dışında herkesin kulübeden dışarı çıkması için uyarı yaparlar. O sırada tank, bir Alman uçağı tarafından fark edilir. Böylelikle Lecterlar'ın ormandaki kulübelerinin önünde sıcak bir çatışma cereyan etmeye başlar. Sekiz yaşındaki Hannibal ve altı yaşındaki kız kardeşi Mischa dışında herkes mermi yağmuru ve patlamalar arasında kalarak onların gözleri önünde ölüp gider.

Milano'yu yüzyıllarca yöneten Visconti ve Sforza ailelerinin soyundan gelen annesi Madame Simonetta Sforza-Lecter, Litvanya Soyluları'ndan olan babası Kont Lecter, öğretmenleri, bakıcıları, aile hizmetlileri, atları ve diğer hayvanları... Herkes ölür. Savaşın harareti devam ederken *Hiwi* adı verilen ve Nazilere yaranmaya çalışan bir grup Litvanyalı asker, tüm ailesi yok olan Hannibal ve kardeşi Mischa'nın çaresizce beklemekte oldukları evlerine sığınır. Evde yiyecek bir şey yoktur. Bir zaman sonra Hiwiler açıklarını gidermenin dehşet verici bir yolu olarak, Hannibal Lecter'ın kız kardeşi Mischa'yı yerler (Görsel 2). Savaş ortamında -soğuktan ve açlıktan hasta düşen- Mischa'nın bir yemek öğünü olması, Hiwilerin nazarında rasyonelleşmiş ve meşru hale gelmiştir. Hafızasının ve konuşma yeteneğinin kaybolmasına neden olan ve zamanla kurbanlarının etini soğukkanlılıkla yiyebilecek kadar dehşet bir kırılmanın sebebi olan bu trajik ölüm; Hannibal'ı bir yamyama dönüştürecek ve birçok bakımdan da neredeyse mükemmelleştirecektir.



Görsel 1. Peter Webber, *Hannibal Doğuyor*, Hannibal ve kız kardeşi Mischa oyun oynarlarken, 01" 27', (Webber, 2007)



Görsel 2. Peter Webber, *Hannibal Doğuyor*, Hiwilerin lideri Vladis Grutas ve Misha karakterlerinin karşılaşmaları, 56" 50', (Webber, 2007)

Üzerlerine karabasanlar çökmeden önce iyi bir çocukluk geçirmiş ve oldukça iyi yetiştirilmiş olan Hannibal entelektüel biridir. Tıp okuluna kabul edilen en genç öğrencilerden biri olan ve romanın karakter gelişim akışında bir psikiyatri doktoru da olacak olan Hannibal resim, fizik, kimya, matematik, müzik, bilim, sanat, gastronomi, felsefe, uzak doğu dövüş sanatları, mitoloji, dinler tarihi, kültür ve savaş tarihi gibi konularda neredeyse uzmanlaşmıştır. Nitekim bunlar, babasıyla yaptığı analitik sohbetlerle, küçükken aldığı matematik ve fizik dersleriyle, bitki bilimine olan tutkusuyla, annesinin çok iyi derecede piyano çalabiliyor olmasıyla, kahyalarının ve mutfaktaki aşçıların yemeklerle ilgili verdikleri incelikli bilgi ve tekniklerle, savaştan ve Mischa'dan sonra sığındığı amcası Robert Lecter'ın, Hiroşima savaşında dünyası dağılan eşi Masamune Murasaki'den öğrendiği alternatif müzik bilgileri, Japon kültürü ve uzak doğu dövüş teknikleriyle, tüm bu insan çeşitliliğinden öğrendiği farklı dünya dilleriyle ve en çok da bilmeye olan açlığıyla şekillenmiştir (Görsel 3). Birçok alanda uzmanlık derecesinde yetkinliğe sahip olan Hannibal, Mischa'sının intikamını almak ve adaleti yerine getirmek için bir düsturla yola çıkmış, acı içinde ve sabırla beklediği yıllardan sonra, alçak Hiwi sürüsünü teker teker yakalamış, kendi mahkemesinde yargılamış ve hepsini sofistike şekillerde birer yemek öğününe dönüştürerek infazlarını uygulamıştır.



Görsel 3. Peter Webber, *Hannibal Doğuyor*, Lecter'in Leydi Murasaki'ye saygısızlık eden kasap Paul Momund'un kellesini bir armağan olarak tepside sunduğu sahne, 43'' 52', (Webber, 2007)



Görsel 4. Jonathan Demme, *Kuzuların Sessizliği*, Dr. Lecter'dan yardım istemek için hücre ziyaretine giden Ajan Starling'in ilk karşılaşma anı, 19'' 05', (Demme, 1991)

Hiwiler'i kendi mahkemesinde yargılayan Hannibal, *Kuzuların Sessizliği* adlı roman ve film serisinde Baltimore Devlet Hastanesi'nin Kriminal Delilik Bölümündeki üst düzey güvenlikli bir hücrede izleyici ve okuyucunun karşısına çıkar (Görsel 4). İşlediği cinayetler sonrasında Hannibal insanların dünyasından izole hâledir. Mischa'nın intikamını alarak inanç ve idealini yerine getirmiş olsa da yarattığı iktidarını yaşatma tutkusu sönümlenmemiş, içinde bulunduğu hücrede daha da alevlenmiştir.

Sahip olduğu güç yapabildiklerinin kaynağıdır ve kaynağı beslemek niyetindedir. James Burnham 1943 tarihli *The Machiavellians* adlı kitabında İtalyan düşünür Machiavelli'nin de düşünceleri üzerinden, güç elde etmek ve gücü korumak için *virtù* adı verilen bir özelliğe sahip olmak gerekliliğine işaret eder. *Virtù*, hırs, azim, güç istenci ve zorluklar karşısında direnme yeteneği gibi özellikler içerir. Ayrıca gücün din, bilim, teknoloji gibi birçok önemli olgunun kontrolüyle elde edilebileceğini ve korunabileceğini de savunur (Burnham, 1943, s. 66). Hannibal da azimli ve üretkendir. Hüccresinde makaleler okumakta, çeşitli yazıları saygın yerlerde yayımlanmakta ve hatta bu yazılar



Görsel 5. Jonathan Demme, *Kuzuların Sessizliği*, Hannibal'ın hüccresindeki duvarda bulunan desenlerden, 14" 42', (Demme, 1991)

aracılığıyla alanında otorite sayılabilecek türden kişileri küçük düşürerek (ki bu onun için bir çeşit münazara anlamına da gelir) eğlenmektedir. Sanat hüccresinde dahi vazgeçilmezdir. Hebert Marcuse (1986) bir makine çarkına dönüşen sanatın her yerde bulunabilme nedenini, otoritenin kendi öz estetiğine hizmet edişiyile ilişkilendirir (s. 58). Sanat aracılığıyla iktidarını şekillendiren Dr. Lecter'ın da, -kafesteyken dahi- bu sebeple, durmadan ürettiği düşünülebilir. Büyük bir tutkuyla klasik müzikle ve sanat tarihiyle ilgilenmekte, görüp etkilendiği manzaraları desen etütleriyle somut hâle getirmekte, özellikle anatomi ve yüz ifadeleri gibi insan bedenini odağına alan figüratif çizimler yapmaktadır. Lecter'ın, kitap ve film serilerinin tamamına yayılan figüratif resim anlayışı, Foucault'nun figüratif resim bakışını adeta tasdik eder niteliktedir. Aytimur'a (2024) göre Foucault'nun bakışıyla sanat, belirli bir dönemdeki bilgi yapılarını ve epistemolojik koşulları yansıtan bir araç olarak işlev görür (s. 292). Bu bakış, kudretini -bir bilgi alanı olarak- sanat aracılığıyla da perçinleyen inanç sistemlerinin ideolojisine de göndermede bulunur. Soussloff'a (2018) göre Foucault'nun figüratif resimlere odaklanma nedeni, resimlerin bilgi olarak işlev görmesidir. Nitekim figüratif resim ve ona eşlik eden mimetik realizm, izleyici üzerinde ikna edici bir etki yaratır ve bu etki onu izleyenlerin resimle özdeşleşme yetilerini harekete geçirir. Bu nedenle sanat/resim sanatı -Hannibal için de- bir bilgi alanı olarak düşünölmelidir. Nihayetiyle -sanatsal anlamda da- bilgi, iktidar rejimini destekleme potansiyeli bakımından kıymetlidir ve kendi iktidarını yaratmaya/korumaya çalışan Lecter için de -bu sebeple- önem arz eder. Anlaşılabileceği üzere Dr. Lecter, Zizek'in (2013) de bahsettiği, Kant'ın patolojik güdüler nedeniyle akli dışarıda bırakan *sıradan kötölük* ya da *radikal kötölük* olarak kategorize ettiği (açgözlölük, şehvet ve hırs gibi duyguları ihtiva eden) türden bir kötölük ihtirasına tutulmuş olan biri değildir. O, sıradan veya radikal olarak kötü olmanın ötesindedir. Kant'ın kötölük kategorilerinden biri de *seytani kötölük*tür: Patolojik güdülenmeler tarafından güdülenmeyen, sadece *kendisi için* yapılan ve böylece kötünün kendisini a priori *apatolojik* bir güdüye dönüştüren edimler...

(akt. Zizek, 2013, s. 76). Dolayısıyla akli istese de dışarıda bırakamayan bir kötülük... İşte, Dr. Hannibal Lecter'in durduğu yer tam olarak burasıdır. Hannibal'ın film, dizi ve kitap serilerinde sahip olduğu tüm yetileri hücrelerinde daha da geliştirebildiğine şahit oluruz. Hücrenin gücü, uzmanlık raddesindeki bilgisi ve yeteneğiyle, kitaplarla, konserlerle, bilimsel yayınlarla, hastalarla yaptıkları seanslar ve araştırmalarla, yemek ve şarap gibi incelikli beğenilerle geçen hayatını ve de yaradılışını esir etmeye yetmemiştir. Örneğin, *Kuzuların Sessizliği*'nde Clarice Starling'le olan ilk görüşmelerinde Ajan Starling, Lecter'in hücrelerinde, oldukça etkili ve detaylı görünen çizimlere bakarak "tüm bu ayrıntıları hafızanızdan mı yaptınız?" (Demme, 1991) diye sorar.

Dr. Lecter da içinde bulunduğu hücreye atıfta bulunarak, bir manzara yerine, elinde olan tek şeyin hafızası olduğunu söyler (Görsel 5). Elinde olan tek şeyle üretmenin arayışındadır. Dolayısıyla Dr. Lecter hücrelerinde de devam edebilmenin bir yolunu bulmuştur. Kendi sınırlarını zorlayarak gücünü koruyabildiği bu yerde, eskisinden de soğukkanlı, erdemli ve bilgedir. Tek başına kaldığı hücre onu yalnızlaştırmamış, adeta daha da tanrılaştırmıştır. Tüm incelikli zevkleri, müzik, çizim ve yemek tutkusu, akademik çalışmaları, hayatı boyunca gördükleri, okudukları ve öğrendikleri, üretimleri, anıları, hastalarıyla olan görüşmeleri, iyi ve kötü geçmişi, tutkun olduğu kitapları, tanıdığı insanların hayat hikayeleri, gerçeklikleri, güçlü ya da zayıf yanları... Harris'in de betimlediği şekilde, her şey *Zihin Sarayı*'ndadır. Bu saray, Derrida'nın (1996) *Archive Fever* adlı eserinde bahsettiği ve Yunanca arşiv anlamına gelen *arkheion*'a benzemektedir (s. 8). Yani komuta edenlerin iktidar makamına... Komuta edenler de burada *arhon* olarak nitelenir. Bir *arhon* mertebesindeki Hannibal da bilgilere, belgelere, dolayısıyla hermenötik yetkiye, bu sebeple de gerçeği eğip bükerek manipüle edebilme becerisine sahiptir. Bu sebeple saray ona parmaklıkların arkasında yaşayabilmek için yaşam enerjisi de verir ve iktidarına farklı bir boyut kazandırarak devamlılığını sağlar. Kitap ve film serilerinde defaatle betimlenen Hannibal'ın *Zihin Sarayı* devasa bir kütüphanenin kategorilere ayrılmış bölümleri gibi düzen içindedir. Her şey raf raf, sıra sıra, yerli yerindedir. Neredeyse her konuya meşruiyet kazandırabilecek titizlikle oluşturduğu sayısız arşivlere kolaylıkla buradan ulaşabilir. İşlediği cinayetlerin aleniliğine ve profesyonel dedektifler tarafından kuşatılmasına rağmen -çoğu zaman- onları püskürtebilmeyi bu zenginlikle becerir. Herkesi manipüle edecek bir analiz yeteneği ve arşiv hazinesi vardır. Arşivlerle olan ilişkisi Foucault'un bahsettiği türdendir: *olayların ve şeylerin sürekliliklerini, paradoksal varoluşlarını belirleyen kurallar oyunudur* oynadığı (Urhan, 2016, s. 9). Herkes uykudayken *o*, bu arşivleri yaratmak ve tasnif etmek için çalışan bir tarihçi, bir arkeolog, bir dilbilimci, bir mühendistir. Yine bu bakımdan *o*, bir müzedir. Nitekim Donald Preziosi'nin müzeyi nitelediği şekliyle "tarihsel bilginin üretilmesine, düzene sokulmasına ve meşrulaştırılmasına yarayan epistemolojik bir aygıttır" (akt. Artun, 2018, s. 141). *O*, özenle ve üstün bir gayretle edindiği -entelektüel karakterini oluşturan uzmanlık derecesindeki bilgileri -ve en ufak detayları da dahil olmak üzere, tüm yaşantısındaki olaylar örüntüsünü- depolayabilen, hücrelerinin esaretinden kurtulmak için kendi zihninde bir dünya yaratabilen amansız bir iktidardır:

Doktorun zihnindeki saray, kadim bilgelerin çok iyi bildikleri bir hatırlama sistemiydi ve birçok bilgi Vandalar kütüphaneleri yakıp yıkarken bu saraylarda saklanmıştı. Tıpkı

kadim öğretmenler gibi Dr. Lecter bu sarayda nesnelere iliştilmiş devasa malumatlar saklıyor, ama saray aynı zamanda kadim bilgelerinkinden farklı bir amaç için kullanılıyordu; doktor, bazen burada yaşıyordu. Bedeni çığılıkların cehennemdeki harpın telleriymişçesine demir parmaklıkları cınlattığı tehlikeli deliler koğuşundayken, o, burada, nadir parçalardan oluşan koleksiyonlar arasında yıllar geçirmişti. (Harris, 2014a, s. 251-252)

ifadeleriyle Hannibal'ın zihnini betimleyen Thomas Harris, bir hücreye kapatılmışken dahi Hannibal'ın gücü, telkin ve manipülasyon becerilerinin sınır tanımazlığı noktasında okuyucu olarak bizleri derinden sarsmak istemektedir. Bunun için de bizleri *Kuzuların Sessizliği* adlı kitapta, FBI'nın seri katillerle uğraşan Davranış Bilimi Birimi Quantico'da bir akademi öğrencisi olan Clarice Starling ile Dr. Lecter arasında gerçekleşen görüşmelerinin birinde, yan koğuşta yatan Miggs karakterinin Starling'e sözlü ve fiili tacizde bulunduğu bir denklemin içine çeker (Harris, 2014b, s. 40). Dr. Lecter, iktidarı makamında yapılan bu kaba davranışı affetmeyecektir. Aynı koğuşlarda olmalarına rağmen, sesini duyurabildiği Miggs'e, sözlü olarak en zayıf noktalarından saldırır ve bir şekilde kendi dilini yutmasını empoze eder. Üstün telkin yöntemlerini Miggs üzerinde deneyerek bu karakterin kendini öldürmesini -bir şekilde- başarır. Vaktiyle Leydi Murasaki'ye tepside sunmuş olduğu bir kelle gibi, bu ölümü de Clarice'e verdiği bir tür armağan olarak görür. Lecter'ın insanüstü potansiyeline tanıklık için oldukça uygun bir fırsat yaratılmıştır.

Dışarıda *müritleri* de vardır. Lecter'ın yarattığı dehşet iktidarının tebaası olacak raddede itaatkâr olan, onu ilah olarak kabul ettikleri için, söylemlerini bir buyruk olarak algılayan ve cinayet işleyecek kadar ötelere taşıyabilecek türde (*Kuzuların Sessizliği*'nde kurbanlarının derisini yüzerek öldüren Jame Gumb/Bufallo Bill türünde) müritler... Meksikalı bir yazar/filozof olan Manuel De Landa (2019) iktidarların ulusal bir dilin toplum tarafından kullanılmasını isteme sebeplerini öncelikli olarak savaş ve barış gibi yapılanmaları seferber edebilmesi potansiyeliyle ilişkilendirir ve bunun, yeni siyasi idealleri insanlara aktarma ve onları komuta etme amaçlı olduğundan bahseder (s. 294). Hannibal'ın da -bir hücrede tutulduğu için- kullandığı çeşitli yöntemler aracılığıyla (cümleler arasına dikkatlice şifrelediği birçok direktifle kurgulayıp, sahte ölüm ilanı verdiği gazeteler ya da şifreli mektuplar) fanatik takipçilerini uzaktan da olsa komuta edebilecek bir kudrete sahiptir: Sarayından dikte eden bir kudret. Birbirlerinin ayna görüntüsü olmasa da bu iki örnek; - okurken ve izlerken tanıdık gelen- kendi dünyalarımızla da ilişkilendirebilecek ve yadırganamayacak türdeki bazı mekanizmaları görünür kılar.

Roman serilerinin tamamı (dizi ve film serileri de buna dahil) Hannibal'ın işlediği suçları meşrulaştırmaya çalıştığı bilgece kurgulanmış söylemlerle örülüdür. Thomas Harris de Hannibal'ın -ve Hannibal'dan öte bir iktidar mekanizmasının sınırlarını (ya da sınırsızlığını) gösterebilmek için- işlediği bu ve buna benzer cinayetlere, okuyucu ve izleyicilerin nazarında çoğu zaman meşruluk kazandırabilmek için fazladan bir gayret içerisine girmiştir. Nitekim daha önceki bölümde de belirtildiği üzere Hannibal Lecter, aklı dışarıda bırakan -sıradan veya radikal- bir kötü değildir. Harris *Kızıl Ejder*'de, Baltimore Devlet Hastanesi'nin Kriminal Delilik Bölümü'nde Başhekimi olarak hayat bulan Dr. Frederick

Chilton karakteri üzerinden, bir insanı parçalarken dahi Dr. Lecter'ın nabzının asla seksen beşin üzerine çıkmadığından bahsederek soğukkanlılığıyla ilgili de önemli detaylar verir (Harris, 2020, s. 91). Nitekim Hannibal gerektiğinde vicdan gibi insani duygularından tamamen arınabilir. Bir organizma olarak o, şeytani bir aygıttır. Sonuç olarak kurgusal olan bu roman örüntüsündeki birçok detay -bu açılardan bakıldığında- bize oldukça tanıdık gelir/gelecektir.

İktidarlar da tıpkı Hannibal gibi kendi saraylarını yaratmışlardır. Bilim-teknoloji, sanat, ulaşım, yazılı ve sözlü medya, eğitim, polis (güvenlik), sağlık hizmetleri, bilgi, belge, özenle oluşturulmuş birçok arşiv ve bunlarla beraber gelen inançlı müritler... Birçok donanımına sahip oldukları için kitleleri kolaylıkla manipüle edebilir, kendi hakikat rejimlerinin içselleştirilmesini ve gücün devamlılığını sağlayabilirler. İktidarların yönetim anlayışı açısından "... manipülasyon bir numaralı sosyal kontrol aracı olduğu için manipülasyon tekniklerinin inşası, rafine edilmesi, ustaca kullanım yollarının bulunması diğer entelektüel faaliyetlerin önüne geçer. Öyle ki manipülasyon işinde çalışacak olanlar toplumun en akıllıları arasından seçilir, onlara en yüksek ücretler verilir" (Schiller, 2018, s. 15). Foucault'ya (2019a, s. 6) göre de yönetmek, sağlam ve kalıcı olmak, zenginleşmek ve kendi iktidarını yok edebilecek her şeyin karşısında güçlenmek anlamına gelir. Foucault yönetimle ilgili tespitini devlet olgusu üzerinden yapmış olsa da bu tespit, Hannibal'ın yaratmaya çalıştığı iktidardan bağımsız değildir. Dr. Lecter'ın tek kişilik hücrelerinde Tanrı olmak niyetinde olduğu bellidir. İnsanlarının dünyasından izole olan Hannibal karakteri gibi iktidarlar da kendi tahtından yönetmeyi, manipüle etmeyi, var veya yok etmeyi ve de yaptıklarına meşruluk kazandırabilmeyi becerebilirler.

Ancak -zamanla- iktidar, inanılan bir idealin yerine getirilmesi görevi olmaktan ziyade, zevk alınan bir kudret alanına dönüşme tehlikesiyle karşı karşıya kalabilir. Bu tehlike Tanrı olma iddiasının devreye alınmasıdır. Dr. Hannibal Lecter da çıktığı yolda düsturundan uzaklaşmıştır. Kardeşi Mischa'nın intikamını almak için yarattığı iktidar, -zamanla- amacını aşar. Tanrı olma iddiasında olduğu hissedilir. Zaten intikam ideallerinden öte gerçekleştirdiği (ihtiyaç fazlası olarak/zaruri değil keyfi) daha nice ölüm ritüelleriyle, tüm çevresini kendi beğenilerine, düzen ve hatta eğlence anlayışına göre şekillendirmeye bu sebeple çalışmaktadır. *Kuzuların Sessizliği*'nde Clarice Starling'le yaptığı sohbette bir zamanlar hastası olan ve terapilere olumlu yanıt veremeyen Benjamin Raspail karakterinin tam da bu bakımdan ölümü hak ettiğiinden bahseder ve keyfi anlayışına somutluk kazandırır (Harris, 2014b, s. 52). Bir süre sonra, aynı zamanda Baltimore Filarmoni Orkestrası'nın baş flütçüsü de olduğu anlaşılan ve bu orkestranın bir konseri ile başlayan *Kızıl Ejder* (Ratner, 2002) adlı filmin hemen ilk sahnesinde Raspail görünür, yanlış akorlara basar, ritim kaçıır, akışı ve ahengi bozar.

Konserde olan bu aksaklık kendisini sahnedeki dikkatle izleyen ve aynı zamanda filarmoninin yönetim kurulu üyelerinden de biri olan Hannibal'ın, olumsuz ve huzursuz yüz ifadeleriyle daha görülebilir hâle getirilir (Görsel 6). Akabinde Benjamin Rene WM. Raspail ölü bulunur. Otopside, Raspail'in kalbinin parçalandığı, timüsüyle pankreasının olmadığı



Görsel 6. Brett Ratner, *Kızıl Ejder*, filarmoni orkestrası konserini dikkatle dinlerken, 01" 42', (Ratner, 2002)



Görsel 7. Uykuluk (wikipedia, 2024)

anlaşılır (Harris, 2014b, s. 53). Konserin hemen akabinde filarmoni ekibi, Dr. Lecter'ın verdiği yemeğin konuğudur. Yemekteki konuşmalardan Raspail'in kayıp olduğu anlaşılır. Ekip Raspail'in kaybolmasından duydukları üzüntüyle beraber, çalgısını korkunç çalmasından dolayı utanç verici bir memnuniyet yaşadıklarını da itiraf eder. Bu itirafla birlikte, doğru yemek seçimi yaptığına kanaat getirmiş gibi görünen Lecter'ın, ekibe sunduğu menüsünde ise uykuluk vardır (Görsel 7).

Tıpkı Dr. Lecter gibi iktidarlar da sahip oldukları ya da ulaşma gayesinde oldukları idealizmlerini zamanla dönüştürebilir ve eylemler, yola çıkılan ideolojinin ötesine geçip keyfi hâle gelebilir. Bu bakımdan Hannibal'ın sönümleyemediği ve gitgide canavarlaşarak büyüttüğü iktidarı günümüz iktidarlarının da aynasıdır.

Yemek İşi

Kendi doğalarımızı biz yaratmıyoruz Will; onlar bize akciğerlerimizle, pankreaslarımızla ve diğer tüm şeylerle birlikte verilmiş oluyor. Ne diye mücadele edelim ki?

-Hannibal Lecter (Harris, 2020, s. 361)

Yapılacak olan yemeğin malzemelerinin nereden temin edilebileceği ya da nasıl toplanabileceği bilgilerine mazhar, tüm ekipmana ve iş gücüne sahip, malzemeleri temizlemeyi, ayıklamayı, yıkamayı ve tam da doğru seviyede pişirmeyi tüm incelikleriyle bilen bir virtüöz ile bu virtüöz karşısında iştahı kabaran ve sunulanı safi keyif alarak tüketen bir çoğunluk arasında yaşanan ritüel yüzlerce yıldır hiç aksamadan yerine getirilmektedir. Bu ritüel iktidarın, bilgi ile gücü bir araya getirme/bilgi ile güç yaratma çabası olarak, yöneten ve tebaa arasındaki ilişkiyi normatif hale getirme tasarısıdır. Örneğin Güneş Kral XVI. Louis, otoritesini perçinlemek için oyuncularla, oyun yazarlarıyla, müzisyenlerle, sanatçılarla, set yapımcılarıyla, terzilerle, piroteknisyenlerle ve hatta çiçek düzenleyicilerine kadar uzmanlardan oluşan bir ekiple planlamalar yapmaktadır. Verdiği

ziyafetler dahi gücünü sağlamlaştırmak için tasarlanır. Oturma düzeni, sunulan yiyecekler ve hatta çatal bıçak takımları, katı bir hiyerarşiyi yansıtır. Ziyafetler soylulara toplumdaki yerlerini ve krala olan bağlılıklarını hatırlatmak içindir. Uygulanan katı görgü kuralları da soyluların krala olan saygılarını göstermelerini ve itaat etmelerini sağlamak amacıyla. Dolayısıyla ziyafetler sadece görkemli yemek organizasyonları değil, aynı zamanda kralın mutlak gücünü somutlaştıran ve soylular üzerindeki kontrolünü pekiştiren önemli sosyal, politik ve işlevsel araçlardır (Spawforth, 2015). Bu Konfüçyüsçülükten gelen yönetici-tebaa ilişkisinin modern bürokrasiye uyarlanmış ve dejenere hale gelmiş versiyonu olarak da düşünülebilir. Dolayısıyla yemek merasimi dahi, otoritenin elinde işlevselleştirilerek bilgisel bir düzlemde temellendirilmiştir. Nitekim otorite, ancak ve ancak bilgi ile gücün devamlılığını sağlayabileceğini iyi bilmektedir. Bu sebeple yarattığı iktidarı her daim bilgi ile beslemektedir.

Kuzuların Sessizliği kitabında, sofralarının mükemmelliği ile tanınan ve gurme dergilerde birçok yazısı yayımlanan Dr. Lecter (Harris, 2014b, s. 53), *Hannibal* (Scott, 2001) filminin son sahnesinde, günler öncesinden vermeyi planlamış olduğu akşam yemeği için son hazırlıkları tamamlamaktadır. Planladığı yemeğin birkaç gün öncesinde -bir sanat koleksiyoneri titizliğiyle-, gümüş mumluklarla beraber, pahalı bir yemek takımı ve hatta sarkaçlı büyük bir duvar saati dahi satın almıştır. Aynı zamanda oldukça saygın bir psikiyatrist olan Lecter, yemek vakti geldiğinde, masada ancak yemek yemeye gücü yetebilecek bir ilaç dozu ayarıyla yarı baygın hâle getirdiği ve adalet bakanlığında üst düzey bir bürokrat olan Paul Krendler'ın (Ray Liotta) kafatasını bir beyin cerrahı edasıyla keser (Görsel 8). Böyle çılginca bir menü tercihi yapan Dr. Hannibal Lecter, yemek öncesi kendisinden geçmiş olan Krendler'dan bir şükran duası etmesini dahi ister. Lecter'ın bu isteğini bir buyruk olarak içselleştiren Krendler kafasını önüne eğer ve duasını eder.



Görsel 8. Ridley Scott, *Hannibal*, Paul Krendler'ın beyninin pişirildiği akşam yemeği sahnesi, 119" 56', (Scott, 2001)

Bu sahnede Dr. Lecter, olan bitenin farkına varamayan ve bu hâlde yemek yeme eylemine devam eden Paul Krendler'ın beyninden, -üstelik de Krendler'ın gözleri önünde- bistüri yardımıyla bir parça alarak, kızgın bir tavada kızartır ve sonra Krendler'ın kendisine de yedirir. Krendler'ı kendi etiyle besleyip doyurmaya çalışır. Krendler, Lecter'ın ona ikram ettiği kendi beynini afiyetle yer ve üstüne Lecter'a bu muhteşem lezzet karşısında şükranlarını sunar. Tüm bu olanlar karşısında Lecter için bir saplantıya dönüşen ve değer verdiği nadir insanlardan biri olan, FBI ajanı Clarice Starling yaralı bir hâlde çaresizce

oturmakta ve olan bitene seyirci kalmaktadır. Masada geçen, Dr. Lecter'ın yönlendirdiği diyaloglar da Hannibal'ın aristokrat yaradılışına ve soğukkanlılığına muazzam katkılarda bulunur. Cinayet işlemekte olan bir insanın hissedebileceği gerilim bir yana, -tavadaki bir omleti ters çevirirken duyulabilecek türden dahi-, ufacık bir heyecan/tansiyon yoktur. Dr. Lecter orada (masada), üniversite dersliğinde kadavra üzerinde mikro cerrahinin inceliklerini anlatan bilge bir cerrah olarak durur. Bir yandan da masada oturan diğer konuğu Clarice Starling'e teknik bilgiler vererek, biçmekte olduğu kurbanını kendi bilge ve aristokrat üslubuyla sözlü olarak aşağılar: "Beynin kendisi acı duymaz Clarice, endişelenme". Krendler'ın beyninin ön bölgesini işaret ederek: "Örneğin, şuradan, ön lobdan bir parça alındığında Paul hiçbir şey kaybetmiş sayılmaz. Çünkü o bölümde görgü kurallarının bulunduğu söylenir" (Scott, 2001).

Kan donduran bu yemek sahnesindeki kıyafet seçimleri de ilginçtir. Kıyafetler, bazı sembolik öğeleri -yaratılan karakterler aracılığıyla- görünür hâle getirir. Lecter'ın aristokrat beyefendilerin giydiği cinsten, kusursuz bir takım elbiseyle bu sahnede de yer alması rastlantı değil gibidir. Bu duruşuyla Lecter kendinden bir an için bile ödün vermemektedir. Lecter tarafından kıyafeti seçilen ve giydirilen yarı baygın Krendler ise Lecter'ın karşısında ve makamında, titizlikle yaratılmış bir sarayın, karanlık zindanına kapatılmış bir mahkûmu olarak görünmektedir. Yemek masasında, adaletli, dürüst, genç ve güzel bir kanun insanı kimliğiyle Ajan Starling, Lecter'ın gücü karşısında eli kolu bağlı vaziyette oturmaktan başka bir şey yapamamaktadır. Dr. Lecter tarafından titizlikle seçilerek -lüks bir mağazadan- satın alınmış olan kıyafet, kadınlığı ve çıplaklığı öne çıkarır (Görsel 9). Bu haliyle Starling, şefkati ve tarafsızlığı sembolize eden adalet ikonalarına benzetilebilir ve kıyafetlerin rastlantısal seçimler olmadığını ve de incelikle planlandığını hissettirir (Görsel 10).



Görsel 9. Ridley Scott, Paul Krendler'ın beyninin pişirildiği akşam yemeğinin konuğu olan Ajan Starling, *Hannibal*, 118' 23', (Scott, 2001)

Karakterler hiyerarşi öznelerini çeşitli şekillerde sembolize eder gibi kurgulanmışlardır. Örneğin Lecter, Krendler'ın beynine yaptığı dokunuşlarla -usta bir heykeltıraşın yeteneğine ve profesyonel bir cerrahın bilgisine sahip- yüce bir karakter imajını taşıırken, Starling bu gücün karşısında, olup bitenin farkında olmasına rağmen eli kolu bağlı bir vaziyette oturan bir kanun insanı olarak betimlenmiştir. Hiçbir şey yapamadan, oturduğu yerde pasif olarak yemek yeme rolü biçilen Krendler ise zorunlu olarak *itaatkâr* konumuna itilerek bürokrasi ve insan kokuşmuşluğunu gözler önüne serer.

Bürokrasi, polis ya da hukuk gibi olgular onun mekanizması için dönüşüme uğramış ve Hannibal kendi otorite mekanizmasını yaratmıştır. Sürekli güncellediği mekanizma sayesinde öteki olarak ilan ettiğiyle alay edebilmiş, kendi düşüncesini empoze edebilmiş, telkinlerde ve manipülasyonlarda bulunabilmiştir. Kendi adalet anlayışına göre bir düzen yaratmak için, en güçlü insan zaaflarından biri olan vicdani duygulardan da arınarak öldürmekten dahi geri durmamış ve hatta bu vahşilikten keyif almıştır.

Film ve kitap serilerininin tamamına yayılmış bir şekilde Lecter'ın zamanla büründüğü Tanrı rolünü hakkıyla yerine getirebilmek için, gerçekten de tanrısal bir mücadele verdiği anlaşılabilir. İnandığı düzen anlayışına göre adaleti yerine getirmeye çalışan Dr. Lecter, açgözlülüğü, hata yapmayı, nezaketsizliği, zarafetsizliği, uyumsuzluğu çoğu zaman sıra dışı bir ölümle cezalandırmaktadır. Çoğu cinayeti ansızın beliriveren bir cinnet kriziyle değil, soğukkanlılıkla icra etmeye çalıştığı bellidir. Dr. Lecter'a göre gerçekleştirdiği ölümler mevcudiyetleriyle, sadece öldürülenlerin ortadan kaldırılışını değil, kendi düzen inancının ve hayatta kalanlar için unutulmayacak bir armağanın filizlenişini de ifade etmektedir. Bu nedenle de öldürme ritüelleri sıradanlıktan uzak bir teatrallikle taçlandırılmaya değerdir. Hannibal sıradışı zekâsı, üstün empati ve telkin yeteneği, hayal gücü, birçok alandaki yetkinliği, soğukkanlılığı ve entelektüel birikimi sayesinde olağanüstü bir gücün vücut bulmuş hâlidir. Gerçekleşmesi hayal bile edilemeyecek birçok cinayet bu sayede mümkün olmuştur. Bu sayede FBI tarafından muazzam önlemler alınarak süper güvenli bir hapisaneye dönüştürülen Shelby İlçe Adliyesi'nden elini kolunu sallayarak kaçmayı becermiştir. Gücünün karşısında yüce olarak temsil edilen adalet ya da hukuk olguları dahi çökmüştür. Özetle o, -mükemmeliyetçi ve tereddütsüz karakteriyle- çevresini kendi inanışına göre organize etme zorunluluğunu hissetmekte, Tanrıların Eli'yle tecelli etmeyen adaleti kendi elleriyle tasarlaması gerektiğine inanmaktadır.



Görsel 10. Frankfurt'taki adalet heykeli, *Adalet Kadın* (Wikipedia, 2011)

Kuzu ve Çoban

“İlkel bir dönemde yaşıyoruz -değil mi Will?- Ne vahşi ne de bilge. Bu dönemin laneti yarım eylemler ...”

-Hannibal Lecter (Harris, 2020, s. 456).

Derin birikimlerle sanat, siyaset, bilim, felsefe, sinema, reklam gibi harika potansiyele sahip olan birçok enstrümanla beraber, oldukça zengin bir muhteviyatı olan bir akışın aşındırma ve savurma gücü öylesine kuvvetli olabilir ki önüne çıkan her ne varsa, gitmeyi tasarladığı yöne kolaylıkla yönlendirebilir. Bu manipülatif etki teknolojiyle beraber kitlesel bir imha silahın yıkıcı gücünün dahi ötesine geçer. Bu teknolojiler, zamanı, mekânı ve hareketleri düzene sokarak akılcılaştırır. Böylece bireysel davranışların sürekli gözlem altında tutularak, üzerlerinde çalışılabileceği, ölçülebileceği, tasarımlanabileceği ve yönlendirilebileceği bir ortam oluştururlar. Bu ortamlarda iktidar bilgiye dayanır ve bilgi üretir; iktidar ile bilginin etkileri iç içe geçer (Artun, 2018, s. 192).

Bu çılgınlığı durdurabilmenin tek yolu *mevcut kaynaklarımla, inancım, potansiyelimle, ideolojimle her şeye muktedirim* düsturundan uzak bir erdemlilikle gücün karşısında anti-güç olabilmekle mümkün hâle gelir. Örneğin farklılıkların zenginleştirilebileceğine ve değişme inanmış bir akıl aracılığıyla Müslüman İktisatçıların öngörülerini, -vaktiyle- Adam Smith ve Karl Marx tarafından okunmuş, Kızılderili doktorları tarafından geliştirilen tedaviler İngiliz tıp metinlerinde kullanılmış, Polinezya'dan toplanan veriler Batı antropolojisinde devrim niteliğinde değişimin yolunu açmıştır (Harari, 2017, s. 281). Bunlar sonsuz sayıdaki örneklerden sadece birkaçıdır. Bu dogmatizmden uzak, başka görüşlerin zenginleştirilebilme potansiyelini keşfeden bir anlayışın karakter yansımasıdır.

Yalandan bir kutsiyet halesiyle dışarıdan gelebilecek her türlü müdahaleye kendini kapatmış ve yarattığı kutsiyete bir şekilde kendisi de inanmış bir bilinç elbette bu erdeme mazhar olamayacaktır. Kendini eleştirebilme, dışarıdan gelen eleştiriden beslenebilme ve bu doğrultuda kendini yenileyebilme erdemi, yeteneği ya da tecrübesi -adı her ne olursa olsun- akli ve bilimi ön planda tutarak ve bunu içselleştirerek kazanılabilir.

Yine de kulağa güzel gibi gelen bu ilerleme karakteristiği ve büyüme isteği, anlaşılabilirliği üzere birkaç iyicil iradenin dışında, genel itibarıyla insanlığın genlerinden aldığı vahşi bir açgözlülüğü de ihtiva eder. Batı, gücünü her ne kadar akli ön planda tutmasına, değişime, dogmadan uzak durmaya ya da farklı olanın zenginleştirilebileceğine olan inancına borçluysa da iyiyi kurgulama potansiyelinin tam zıttı bir yönde evrilerek ve akli tamamıyla araçsallaştırarak kat ettiği yoldan sapmış ve büründüğü kapitalist ideolojiyle korkunç bir emperyalist düzen yaratmıştır. Bunun sonucunda azami bir hızla tektipleşme kıyılarına doğru seyir alınmakta ve zenginleştirilecek tüm mevcudiyetler vahşi denebilecek bir iştahla tüketilmektedir. Örneğin şimdilerde İngilizce'nin global piyasa dili hâline gelmesi, zor bela yaşamayı sürdüren bazı nadir dilleri yok etmenin yanı sıra, hemen her dili de fukaralaştırmış ve bozmuştur (Artun, 2013, s. 36). Dolayısıyla da farklı dillerin sahip olduğu

birçok zenginlik ve çeşitlilik yamyamlık (İng. *cannibalism*) raddesinde bir iştahla tüketilmekte ve beslenilebilecek farklılıklar da azaltılarak yok edilmektedir.

Bilgiyi elde tutma becerisine sahip olamayan ya da vaktiyle bir şekilde bu beceriyi kaybetmiş olanlar, bugün bir şeyler hatırlamak ya da bir bilgiye erişmek istediklerinde kendi belleklerini yoklamaya dahi gerek duymazlar. Çünkü elleri ne zaman belleklerini yoklamaya gitse, orada umduklarını ya da aradıklarını bulamayacaklarını fark ederler. Hâl böyle olunca, yoklamak için başka bellekler karıştırmak durumunda kalırlar. Bugün televizyon ya da internet adı verilen sanal bilgi kaynağı, farkında olunsun ya da olunmasın bu hafıza yoksunluğu gideren ve çok da güvenilen doğal bir organ olarak görülür. Vücuda entegre olmayan harici bir uzuv ya da vücuda ait ama onun uzağında konumlanmış doğal bir organizma olarak... Bu organizmanın esas sahipleri de gücün getirisi olan, *her şeyi organize edebilme potansiyeliyle* delirmiş ve herhangi bir vücudu istedikleri gibi ve istedikleri yerden organize edebilmişlerdir. Hannibal'ın vahşiliğine benzer bir açıklıkla...

Sonuç Yerine

Makalenin daha önceki kısımlarında da belirtildiği üzere yapılacak olan yemeğin malzemelerinin nereden temin edilebileceği ya da nasıl toplanabileceği bilgilerine mazhar, tüm ekipmana ve iş gücüne sahip, malzemeleri temizlemeyi, ayıklamayı, yıkamayı, tam da doğru seviyede pişirerek, servis etmeyi tüm incelikleriyle bilen bir *virtù* karşısında iştahı kabaran ve sunulana safi keyif alarak tüketen bir çoğunluk arasında yaşanan ritüel yüzlerce yıldır hiç aksamadan yerine getirilmektedir. Tam da bu sebeple binlerce yıldır manipüle edilen en iyi bildiği şey manipüle edilmektir. Diğer bir taraftan, manipüle eden de binlerce yıllık deneyimlerine ve birikimlerine sırtını dayamıştır. Ekonomiyi, siyaseti, hukuku, sanatı, teknolojiyi çok iyi bilmektedir. Daha başka bir ifadeyle söylenecek olursa manipüle etmek, gücü kullanmak, gücü aktarmak, dönüştürmek ve çözüm üretmek doğasında vardır: Yamyamlık raddesinde bir iştah ve soğukkanlılıkla... Tıpkı, bilgiyle yarattığı iktidarını şekillendirirken, -ihtiraslarını ve ritüellerini gerçekleştirebilmek, otoritesini perçinleyebilmek ya da tatmin olabilmek için- bir mutfak şefi soğukkanlılığıyla yamyamlık yapabilecek raddelerde ileri gidebilen, öteki üzerinde deney faresi gibi çalışılabilen ve laboratuvar olarak düşündüğü gezegeninde kendini efendi olarak konumlandıran Dr. Hannibal Lecter gibi.

Sonuç bölümüne gelinen bu yerde, -sürpriz sonlu bir film sahnesi finali gibi- metnin akışı süresince fail ve dolayısıyla da bir suçlu olarak iktidara yöneltmiş gibi görünen dümeni kurbanı çevirmek ve bunu yaparken, yine Foucault üzerinden düşünmek yerinde ve işlevsel olabilir. Foucault (2018b), yönetmek işinin salt bir güç ilişkisi, saf bir egemenlik ya da saf bir şiddet olmadığına değinir (s. 106). Ona göre yönetmek olgusunda bir tarafın ötekenden güçlü olmasından öte bir şey vardır. Bu da yönetilenlerin onları diğerleri tarafından yönetilir kılan bir yapının anahtarını yönetenlere teslim etmeleridir. Foucault bunun çok iyi analiz edilmesi gereken bir durum olduğundan bahseder. Dolayısıyla kurban olarak bizlerin yönetilir kıldığımız mekanizmaların işleyişini -en azından- gözden geçirmemiz gereklidir. En azından gözden geçirmek diyorum çünkü böylesi bir tablodan sonra tam tersi bir tablo

kurgulamayı önermek fazlasıyla iyimserlik olacaktır. Ancak bu tabloyu sorgulamaksızın sindirmek ya da kabullenmek de köleliğe boyun eğmekten farksızdır. Bu nedenle kurulmuş olan bu dengeye çomak sokmaya çalışma çabası dahi kıymetlidir.

Bu bakımdan entelektüel bir bakışla direnmek ya da bir şifre çözücü gibi olası senaryoları görmeye çalışmak, alternatif arayışların yeşerebileceği tek seçenek olarak belirmektedir. Edward Said'in (2015) de dediği gibi entelektüelin görevi krizi evrenselleştirmektir (s. 56). Belli bir ırkın ya da ulusun çektiği acıları daha geniş bir insani bağlama oturtup bu deneyimi başkalarının acılarıyla ilişkilendirmektir. Her türlü yerleşik sistemin içerisinde kısa süreli kısa devreler yaratabilecek -belki de- tek potansiyel de sanatın derinlerinde gömülü olan direnen ruhu uyandırmaya bağlıdır.

Kaynakça

- Artun, A. (2013). *Çağdaş sanat ve kültüralizm*. İletişim Yayınları
- Artun, A. (2018). *Sanat müzeleri*. İletişim Yayınları
- Aytimur, R. G. (2024). *Michel Foucault'da sanat ve iktidar ilişkisi üzerine bir inceleme*. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 17(45), s. 291-306.
- Başat, İ. M. (2006). *İtaat ve buyruk*. Everest
- Baudrillard, J. (2013). *Sessiz yığınların gölgesinde*. (Çev. Oğuz Adanır). DoğuBatı
- Demme, J. (Yönetmen). (1991). *Kuzuların sessizliği*. Orion Pictures
- Derrida, J. (1996). *Archive fever: A Freudian impression*. University of Chicago Press
- Foucault, M. (2016). *Bilginin arkeolojisi*. (Çev. Veli Urhan). Ayrıntı Yayınları
- Foucault, M. (2018a). *Toplumunu savunmak gerekir*. (Çev. Şehsuvar Aktaş). Yapı Kredi Kültür ve Sanat Yayıncılık
- Foucault, M. (2018b). *Hermenötüğün kökeni*. (Çev. Şule Çiltaş). Ayrıntı Yayınları
- Foucault, M. (2019a). *Biyopolitikanın doğuşu*. (Çev. Alican Tayla). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Foucault, M. (2019b). *Hapishanenin doğuşu*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İmge Kitapevi Yayınları
- Burnham, J. (1943). *The Machiavellians: Defenders of freedom*. Henry Regnery Company
- Harari, Y. N. (2017). *Hayvanlardan tanrılara sapiens*. (Çev. Ertuğrul Genç). Kolektif
- Harris, T. (2014a). *Hannibal*. (Çev. Murat Sağlam). Nemesis
- Harris, T. (2014b). *Kuzuların sessizliği*. (Çev. Pınar Öcal). Nemesis
- Harris, T. (2020). *Kızıl ejder*. (Çev. Pınar Öcal). Nemesis Yayınları
- İncil. (2000). *Kitabı mukaddes eski ve yeni ahit*. Kitabı Mukaddes Şirketi
- Landa, M. (2019). *Çizgisel olmayan tarih*. İstanbul: Metis Yayınları
- Levi-Strauss, C. (2014). *Hepimiz yamyamız*. (Çev. Haldun Bayrı). Metis
- Levi-Strauss, C. (2016). *İrk, tarih ve kültür*. (Çev. Haldun Bayrı, Reha Erdem, Arzu Oyacıoğlu, Işık Ergüden). Metis
- Marcuse, H. (1986). *Tek-boyutlu insan*. (Çev. Aziz Yardımlı). İdea Yayınları
- Ratner, B. (Yönetmen). (2002). *Kızıl ejder*. Universal Pictures
- Said, E. (2015). *Entelektüel*. (Çev. Tuncay Birkan). Ayrıntı Yayınları
- Schiller, H. (2018). *Zihin yönetenler*. (Çev. Cevdet Cerit). Pınar Yayınları
- Scott, R. (Yönetmen). (2001). *Hannibal*. Universal Pictures
- Soussloff, C. M. (2018, Ekim 25). Resim ne yapar? Foucault'nun düşüncesinde resmin yeri. *E-skop Sanat Tarihi ve Eleştiri*. Erişim Tarihi: 01.06.2024. <https://www.e-skop.com/skopbulten/resim-ne-yapar-foucaultnun-dusuncesinde-resmin-yeri/4023>

- Spawfort, T. (2015). *Versailles: A biography of a palace*. St. Martin's Press ebook
- Urhan, V. (2016). Sunuş. M. Foucault. *Bilginin arkeolojisi*, Ayrıntı, s. 7-11.
- Webber, P. (Yönetmen). (2007). *Hannibal doğuyor*. Universal Pictures.
- Zizek, S. (2013). *Bedensiz organlar*. (Çev. Umut Yener Kara). MonoKL.

Görsel Kaynakçası

- Demme, J. (Yönetmen). (1991). *Kuzuların sessizliği*. Orion Pictures
- Ratner, B. (Yönetmen). (2002). *Kızıl ejder*. Universal Pictures.
- Scott, R. (Yönetmen). (2001). *Hannibal*. Universal Pictures.
- Wikipedia. (2024, 7 Kasım). Sweetbread. <http://en.wikipedia.org/wiki/Sweetbread>
- Wikipedia. (2011, 8 Nisan). Dosya: Frankfurt Am Main-Gerechtigkeitsbrunnen-Detail-Justitia von Westen-20110408. https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Frankfurt_Am_Main-Gerechtigkeitsbrunnen-Detail-Justitia_von_Westen-20110408.jpg
- Webber, P. (Yönetmen). (2007). *Hannibal doğuyor*. Universal Pictures

1960'lı Yıllarda Türk Sinema Dergilerinin Yayınlanma Motivasyonları Üzerine Bir İnceleme: *Niçin Çıkıyoruz?*

Muzaffer Musab Yılmaz¹

Öz

Türk sinema tarihi içerisinde 1960'lı yılların önemli bir yeri vardır. Bu dönemde üretilen film sayısı artmış ve seyirci ile güçlü bir bağ kurulmuştur. Sinema alanı ile doğru orantılı bir biçimde sinema yayıncılığı alanı da bu dönemde oldukça hareketli ve çok seslidir. Popüler bir kitle yayıncılığını takip eden dergilerin yanında Türk ve dünya sineması üzerine teorik bir perspektif çizen dergiler de hayat bulmuştur. Bu çalışmada, 1960'lı yıllarda yayın hayatına başlayan sinema dergilerinin çıkış motivasyonları eleştirel bir bakış açısıyla incelenmiştir. Bu doğrultuda 1960'lı yıllarda sinema yayıncılığı alanına dahil olan 39 adet sinema dergisi belirlenmiştir ve bu dergilerin sunuş yazıları içerik analizi yöntemiyle ele alınmıştır. Sunuş yazılarında derginin neden kurulduğu ve temelde neyin amaçlandığı türünden bilgilerin yanında Türk sinemasına yönelik tutuma dair de bilgiler elde edilebilmektedir. Çalışmanın sonucunda, dönemin sinema dergileri ortamının çok sesli olduğu görülmüştür. Türk sinemasının büyüyen ve seyircisi ile güçlü bağlar kuran ulusal bir sinema olmasından dolayı entelektüel düzlemde onunla yüzleşme ya da onun gelişimine katkı sunma amaçlarının var olduğu görülmüştür. Film şirketleri, işletmeciler ve sinema derneklerinin de kendi faaliyetlerini ve sinemasal görüşlerini paylaşma ihtiyacı duyduğu ortaya çıkarılmıştır. Ayrıca, bu dönemde çıkan çok sayıda kitle dergisinin de seyircinin popüler film ve oyuncularını daha yakından tanıma ihtiyacını giderme amacıyla yayın hayatına dahil olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Türk Sineması, 1960'lı Yıllar, Sinema Dergileri, Yayıncılık, Eleştiri

A Study on the Publication Motivations of Turkish Cinema Magazines in the 1960s: *Why Do We Publish?*

Abstract

The 1960s have an important place in the history of Turkish cinema. The number of films shot in this period increased and a strong bond was established with the audience. The field of cinema publishing was also very active during this period. In addition to magazines that followed a popular

¹ Dr. Arş. Gör, Sakarya Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü, ORCID NO: 0000-0001-9491-1048, muzafferyilmaz@sakarya.edu.tr

publishing, those that drew a theoretical perspective on Turkish and world cinema also emerged. This study examines the motivations behind the launch of cinema magazines that started to be published in the 1960s from a critical perspective. In this direction, 39 cinema magazines that were included in the field of cinema publishing in the 1960s were determined and the presentation articles of these magazines were analysed by content analysis method. In the presentation articles, information such as why the magazine was founded and what it was basically aimed is given, and information about the attitude towards Turkish cinema can also be obtained. It was seen that the field of cinema magazines of the period was very broad. Since Turkish cinema grows and establishes strong ties with its audience as a national cinema, there were intellectual aims to confront it or contribute to its development. Also film companies, operators and cinema associations also felt the need to share their activities and cinematic views. In addition, it has been observed that a large number of magazines published in this period were also included in the publishing life in order to meet the audience's need to get to know popular films and actors more closely.

Keywords: Turkish Cinema, 1960s, Cinema Magazines, Publishing, Criticism

Bu çalışma, Türkiye’de yayın hayatına 1960’lı yıllarda başlayan sinema dergilerinin sunuş yazılarının incelenmesini içermektedir. Çalışmanın amacı, dergilerin yayın hayatına başlamasında temel itkinin ne olduğunun ortaya çıkarılmasıdır. Sunuş yazıları derginin kuruluş amacının, temel motivasyonunun, dergi ile neyin amaçlandığının, Türk sinema sektörüne ve genel olarak sinemaya nasıl yaklaşıldığının paylaşıldığı bölümlerdir. Sözlü ya da yazılı herhangi bir metni ele alırken, söylemin üretilen bir şey olduğunun her daim hatırlanması gerekir. Önemli olan dışavurulan söylemin arka planını deşifre edebilmek, kişisel ya da kurumsal ileti ile neyin hedeflendiğinin ayırdına varabilmektir. Çünkü alanlar içerisindeki güç savaşı her daim boyut değiştirerek devam eder. Fransız sosyolog Pierre Bourdieu, toplumsal yaşamın alanlardan meydana geldiğini ve bu alanlar içerisinde bulunan kişilerin gözle görülür ya da görülmez bir biçimde mücadele içerisinde olduğunu ifade eder. Amaç, bulunulan konumu korumak ve güçlendirmektir. Fakat bu, çeşitli söylem politikaları ile mistifiye edilir. Kişi, kendisini ön plana çıkarırken kendisinde bulunan hasletleri en muteber, olması gereken, çözüm için en doğru şeyler olarak gösterebilir (Swartz, 2015, s. 57). Bunu yapmasıyla dolaylı olarak kendisini ön plana çıkarmış olur. Erving Goffman (2014) gündelik yaşamda benliğin sunumunun her daim belirli stratejiler ile gerçekleştiğini söyler. Kişi, karşısındakinin zihninde nasıl bir yer edinmek istiyorsa ve kendisini nasıl bir konumda göstermek peşindeyse ona göre bir sunum stratejisi geliştirir (s. 29). Dergiler de bu stratejilerden bağımsız değildir. Sunuş yazılarında ortaya konan yaklaşımların, fikirlerin ve ana hatları çizilen kurum politikalarının gerek sinema yayıncılığı gerekse Türk sineması alanına yönelik, hayatın kaçınılmaz bir parçası olan mücadeleden izler taşıması fazlasıyla muhtemeldir. Bundan dolayı Türk sineması için çok önemli bir on yıl olan 1960’lı yıllarda sinema yayıncılığı alanına dahil olmanın temel motivasyonun ortaya çıkarılması amacıyla sunuş yazıları içerik analizi yöntemiyle eleştirel bir perspektif üzerinden analiz edilmiştir.

Çalışmaya konu olan dönem içerisinde Türkiye’de yayın hayatına dahil olan sinema dergilerinin bilgisine Burçak Evren’in (1993) *Sinema Dergileri* kitabı ile birlikte Ankara’da

bulunan Milli Kütüphane ve İstanbul'da bulunan Beyazıt Devlet Kütüphanesi'nin katalogları üzerinden ulaşılmıştır. Dergilere, Milli Kütüphane ile Beyazıt Devlet Kütüphanesi'nin arşivinden erişilmiştir. Araştırma kapsamında incelenen dergilere geçmeden önce, hangi yayınları sinema dergisi olarak kabul ettiğimiz üzerinde durmamız gerekiyor. Bir önceki paragrafta ismi geçen kitapta her ne kadar sinema dergisi olarak kabul edilmiş olsa da temelde bazı dergilerin sinema dergisi olarak kabul edilemeyeceğini, onların ancak sinemayı da içerisine dahil eden dergiler olarak kabul edilebileceğini ifade etmeliyiz. Bu bağlamda, sinema dergilerinin çıkardığı yıllıklar ile birlikte *Salıncak* ve *Foto-Magazin* dergilerine sinema dergileri arasında yer verilmemiştir. Bu dergiler dönemin magazin dergileri arasındadır ve sinema merkezli bir yayın politikası takip etmemişlerdir.

Bu çalışma kapsamında 1960'lı yıllarda yayın hayatına başlayan ve sinema merkezli bir yayın takip eden dergilerin sunuş yazıları incelenmiştir. Bu minvalde, çalışmaya konu olan dönem boyunca toplam 39 sinema dergisinin yayın hayatına başladığı tespit edilmiştir. Bu dergiler tarih sırasına göre; 1960: *Sİ-SA, Kamera, İstanbul Hollywood Sinemagazin, Sinema 1960, Yedinci Sanat/Yeni Sinema, Artist*. 1961: *Perde, Ses, Film Roman*. 1962: *Hollywood Sinemagazin, Yıldız, Türk Film, Sinema Postası, Film Dünyası, Peri, Sine-Film*. 1963: *Sineses, Kulis, Teknik Film, Film-Magazin, Şahlar Geliyor*. 1964: *Film, Güney Film Postası, Lamek Film Sinema Postası, Si-Ti, Sinema Ekspres*. 1965: *Yıldız Magazin, Sinema 65*. 1966: *Beyaz Perde Haberleri, Görüntü, Yeni Sinema*. 1967: *Film ve Sinema, Yeni Gazete-Magazin, Ege Filmciler Postası*. 1968: *İstanbul Hollywood, Genç Sinema, Özgür Sinema/Ulusal Sinema*. 1969: *Foto Sahne, As Akademik Sinema*.

Bu dergilerden *Türk Film* ve 1962 yılında yayın hayatına başlayan *Hollywood Sinemagazin* dergilerinin ilk sayılarına ulaşamamıştır. Bundan dolayı bu iki dergide de sunuş yazısı bulunup bulunmadığı bilgisine erişilememiştir. Taranan dergilerin on birinde ise sunuş yazısı olmadığı keşfedilmiştir. Bu dergiler şunlardır: *Kamera, Yıldız, Film-Magazin, Kulis, Sineses, Si-Ti, Yıldız Magazin, Ege Filmciler Postası, Yeni Gazete-Magazin, Foto Sahne*. Bunların dışında kalan dergilerin sunuş yazılarına ulaşılmıştır.

İçerik analizi, metin veya metin benzeri her türlü örüntüden geçerli çıkarımlar yapmaya yarayan bir araştırma yöntemidir. Elde edilen veriler üzerinden anlam, tema ve kalıplar ortaya çıkarılır. Bu araştırma yönteminde veriler nicel olduğu gibi nitel bağlamda da ele alınabilir. Krippendorff (2004), metinlerin olduğu gibi tespit edilebilen, tanımlanabilen ve betimlenebilen tek bir anlama sahip olmadığını belirtir. Niceliksel bir yaklaşımla verilerin tekrarlanmasıyla elde edilen sonuçların metni anlamlandırmada sorunlara yol açabileceğini ve metne psikiyatrik, sosyolojik, politik ya da şiirsel yorumlar da getirilebileceğini ifade eder (s. 22). Bununla doğru orantılı bir biçimde, çalışmada nitel içerik analizi kullanılmıştır. Bunun nedeni, 1960'lı yıllarda dönemin atmosferinin, metinlerde kullanılan imaların, göndermelerin ya da çeşitli kelime tercihleri ve yazım hataları türünden özelliklerin dönemin sineması bağlamında yorumlamayı, niteliksel bir bakış açısını zorunlu kılmasından dolayıdır.

Elde edilen verilerin yorumlanması için sistemli bir biçimde oluşturulmuş kodların hazırlanması gerekir. Saldana (2016), kodlama sürecinin, veri toplama ile bunların anlamını açıklama arasındaki kritik bağlantı olduğunu belirtir: "Nitel veri analizinde kod, verileri sembolize eden veya 'tercüme eden' ve böylece daha sonra örüntü tespiti, kategorizasyon, iddia veya önerme geliştirme, teori oluşturma ve diğer analitik süreçler amacıyla her bir veriye yorumlanmış bir anlam atfeden, araştırmacı tarafından oluşturulan bir yapıdır" (s. 4). Bu doğrultuda çalışmaya konu olan dönem içerisinde yayın hayatına başlayan sinema dergilerinin sunuş yazıları eleştirel bir bağlamda incelendi. Bu inceleme doğrultusunda dört adet temel kod oluşturuldu ve metinler bu kodlar uyarınca ele alındı. Bu kodlar şunlardır: 1. Halihazırdaki sinema yayıncılığı nasıl yorumlandı? Dergilerin ortaya çıkmasında yayıncılık alanında eksikliği hissedilen meseleler gündeme getirildi mi? 2. Türk sineması nasıl yorumlandı? Türk sineması hızlı büyümenin kurbanı mıdır yoksa eksikliklerine rağmen desteklenmesi gereken bir yerli kültür enstrümanı mıdır? 3. Dergiler okuyucusuna ne vadediyor? Popüler yayıncılık uyarınca yıldız oyuncular ve popüler filmler ile ilgili bilgiler verilmesi mi yoksa Türk ve dünya sineması üzerine derinlikli yazılar mı? 4. Derginin finansal kaynakları nelerdir? Bir kuruluş tarafından desteklendi mi, desteklendiyse bunun derginin yayınlanma amacına etkisi ne oldu?

1960'lı Yıllarda Sinema Ortamı

Türkiye'de 1960'lı yıllar siyasi, toplumsal, iktisadi ve kültürel olarak önemli dönüşümlere sahne olmuştur. Özellikle Demokrat Parti hükümetine yönelik 27 Mayıs 1960 darbesi ve sonrasında gerçekleşen siyasi ve anayasal değişiklikler ülkenin yapısını derinden etkilemiştir. Büyük oranda bir önceki döneme tepki olarak şekillenen yeni anayasa ile kuvvetler ayrılığı ilkesi benimsenmiş ve yasama, yürütme ve yargı organlarının ayrılığı daha belirgin bir hale getirilmiştir. Egemenlik anlayışında bir değişikliğe gidilmiş, Anayasa Mahkemesi ve Cumhuriyet Senatosu gibi yeni kurumlar oluşturulmuştur (Yahşi, 2023, s. 555). Ayrıca, üniversiteler ve TRT örneğinde görüldüğü üzere, çeşitli kamu kuruluşlarına özerklik statüsü verilmiştir. Aynı şekilde çalışanlara sendika kurma, işçilere toplu sözleşme ve grev hakkı da tanınmıştır (Memiş, 1998, s. 110). 1960'lı yıllar toplumsal bağlamda iç göç ve kentleşmenin ivme kazandığı bir dönem olmuştur. Tarımda makineleşmenin etkisiyle kırsal alanlardan şehirlere doğru yoğun bir göç gerçekleşmiş, bu da kentlerdeki gecekondulaşmanın artmasını beraberinde getirmiştir. Buna paralel olarak büyük şehirlerdeki nüfusun önemli bir kısmı gecekondu bölgelerinde yaşamaya başlamıştır. Yine bu dönemde Türkiye'den Avrupa'ya yönelik yoğun bir işçi göçü gerçekleşmiş ve 1962 yılında 13.000 olan Avrupa'daki Türk işçi sayısı 1970 yılında 480.000'e ulaşmıştır. İşçiler tarafından Türkiye'ye gönderilen dövizler, Türk ekonomisine önemli bir katkı sağlamıştır (Keyder, 2014, ss. 222-223).

İktisadi açıdan 1960'lı yıllar planlı kalkınma programlarının başladığı dönemdir. 1963-1967 ve 1968-1972 yıllarını kapsayan beş yıllık kalkınma planları "Millî tasarrufu artırmak, yatırımları toplum yararına, gerektirdiği önceliklerle yöneltmek ve iktisadi, sosyal ve kültürel kalkınmayı demokratik yollarla gerçekleştirmek üzere" (Anonim, 1963d, s. 3) uygulanmış, sanayileşme ve tarımın modernizasyonu hedeflenmiştir. Birinci beş yıllık planda yılda yüzde yedilik büyüme hedeflenmiş, ikinci beş yıllık plan ise daha kapsamlı

tutularak ziraat, madencilik, imalât sanayi ve inşaat sektörünü de kapsamıştır. Bu planlamalar, ülke ekonomisini ithal ikameci bir sanayileşme stratejisiyle dış bağımlılıktan arındırmayı hedeflemiştir. Bunun yanı sıra, 1963 yılında Avrupa Ekonomik Topluluğu ile Ankara Anlaşması imzalanmış ve Türkiye'nin Batı Avrupa ile iktisadi ve politik açıdan yakınlaşması hedeflenmiştir (Erdal ve Dilek, 2018, ss. 126-128). Türk sineması bu dönemde nicelik yönünden gelişimini sürdürmüştür. Üretilen film ve sinema salonu sayısı artış göstermiş, bununla birlikte toplumsal meseleler sinemada daha fazla görünürlük kazanmıştır. Sinema yazını alanında da popüler sinema çok farklı yönlerden ele alınmış, sinemada yeni bir dil ihtiyacı meselesi de gündemde olmuştur. Sinema dışında, 1960'lı yıllarda baskın medya araçları radyo, gazete ve dergilerdir. TRT'nin 1968 yılında yayın hayatına başlaması, kültür ve eğitim yayıncılığının da gelişimine katkıda bulunmuştur (Avcı, 2008, s. 165). Beyaz eşya ve elektronik aletlerin kullanımı bu dönemde yaygınlaşmış, bu da tüketim alışkanlıklarının dönüşümünü beraberinde getirmiştir (Kirel, 2005, ss. 16-18). Şehirli nüfusun artması, şehirli bir kültürün de gelişim göstermesini sağlamıştır. Şehirli kadınlara yönelik yaşam tüyoları veren dergiler popüler yayınlar olurken, hazır ürünler ve konserve yiyecekler bu dönemin belirleyenleri arasındadır. Gazinolar da bu dönemin önemli mekânları arasındadır. İnsanlar sosyalleşmek ve müzik dinlemek için bu mekânları tercih etmişlerdir. Sinema da gazino kültürünün taşındığı bir mekân haline gelir ve gazinoya gidecek imkânı bulunmayanlar sinemaya giderek sevdikleri sanatçıları görme imkânı yakalar (Kirel, 2005, ss. 32-33). Üniversite öğrencileri arasında politik bilinçlenme durumu artış göstermiş ve çeşitli politik yapılanmalar meydana gelmiştir. Farklı politik görüşleri benimseyen ve örgütlü yapılar kuran öğrenciler, kendi aralarında ve yönetimi temsil eden kurumlarla çatışmıştır (Koca, 2018, s. 106). Ayrıca Fransa'da ortaya çıkan ve dünyanın önemli bir kısmını etkileyen olaylar Türkiye'de de etkili olmuş, üniversitelerde protesto gösterileri ve boykotlar düzenlenmiştir (Kabacalı, 2004, ss. 240-241).

1950'li yıllarda büyük gelişim gösteren, ciddi bir seyirci kitlesi kazanan Türk sineması, 1960'lı yıllarda büyümeyi yatay düzlemde artırırken, entelektüel bakımdan da önemli birikimler elde eder. Seyircisi ile güçlü bir bağ kuran sinema alanı, bu dönemde büyümesini sürdürmüş, üretilen film sayısı daha önce görülmemiş rakamlara ulaşırken (Lüleci, 2020, s. 1221), bölge işletmeciliği² ve yıldız sistemi³ gibi yöntemlerle seyirci ile kurulan bağ da başarılı bir biçimde devam etmiştir.

1950'li yıllarda sinema alanındaki temel tartışmalar biçim bağlamında şekillenmiştir. Bir Türk filminin nasıl olması gerektiği sorusu çokça gündemde kalmış, uygulanan sansürün de etkisi ve sinema alanının şekillenme biçimi bağlamında politik göndermeler içeren

² Anadolu şehirlerinde film dağıtımını bölge işletmecileri tarafından yapılmıştır. Zaman içerisinde işletmeciler, seyirci beğenisini yakından takip edebildikleri ve finansal güce sahip oldukları için gösterilecek filmlerin oyuncu ve konu seçiminde söz sahibi olmuşlardır (Çetin Erus, 2007, s. 8).

³ Seyircinin belli oranda özdeşlik kurduğu, kolektif arzuya karşılık gelen, çoğu durumda rol aldığı filmlerin dahi önüne geçebilen ve çoğunlukla benzer rollerde görev alan oyuncular, sinema endüstrisinin önemli bir parçasıdır. Yıldız sistemi popüler sinemaların, dolayısıyla da Yeşilçam'ın başat özellikleri arasında yer almıştır (Öz, 2020, ss. 259-260).

filmler görünürlük kazanmamıştır (Yılmaz, 2023). Fakat yönetmenliğini Metin Erksan'ın (1960) yaptığı *Gecelerin Ötesi*'nin çekimleri Demokrat Parti henüz iktidardayken gerçekleşir. Film, dönemin politikalarını eleştirir ve zengin olmak uğruna kötü yollara tenezzül eden altı arkadaşın hikâyesini anlatır. Bununla birlikte Yıldırım (2018), Erksan'ın 1960 darbesinin hemen öncesinde ve sonrasında biri *Üç Arkadaş* (Ün, 1968) filminin Cannes Film Festivali'ne gönderilmesinin engellenmesi, diğeri de sansür nizamnamesi olmak üzere iki manifestoya imza attığını belirtir (Yıldırım, s. 614). Bu bağlamda, 1960'lı yıllarda görünürlük kazanacak, eleştirel özü içerisinde barındıran yapımların öncülünün şüphesiz önceki dönem olduğunu söyleyebiliriz. 1960 darbesinin ardından oluşan ortamda toplumsal sorunları anlatısına dahil eden filmler görünürlük kazanmıştır. *Şehirdeki Yabancı* (Refiğ, 1963) ve *Karanlıkta Uyananlar* (Göreç, 1965) işçi haklarını gündeme getirirken *Bitmeyen Yol* (Sağiroğlu, 1965) ve *Gurbet Kuşları* (Refiğ, 1964) iç göç konusunu merkezine alır. *Yılanların Öcü* (Erksan, 1962) mülkiyet, *Acı Hayat* (Erksan, 1963) hayat pahalılığı, *Otobüs Yolcuları* (Göreç, 1961) ise yolsuzluk konularını tartışır. Kuyucak Esen (2016, s. 73), bu filmlerin dönemin sinema diline bir alternatif getirmediğini, yalnızca dönemin sorunları üzerine düşünce paylaşımı yaptıklarını ifade eder.

1960'lı yılların sinema ortamındaki temel tartışma, bir Türk filminin nasıl olması gerektiği üzerinden şekillenmiştir. Türk sinemasına eleştirel bir biçimde yaklaşan isimler evrensel olarak kabul ettikleri sinemasal bakış açılarını ön plana çıkarmışken, gelenekçi olarak adlandırabileceğimiz isimler Türk sinemasının kendine has toplumsal yapısını vurgulayarak kökenleri bu coğrafyada olan bir sinemasal yaklaşımın benimsenmesi gerektiğini belirtmişlerdir. 1950'li yılların önemli sinema yazarlarından Halit Refiğ, bu dönemde yönetmenliğini yaptığı filmlerde ulusal bir sinema dilinin nasıl olması gerektiği üzerine düşüncelerini pratiğe dökme imkânı yakalar ve Ulusal Sinema yaklaşımını ortaya koyar. Bu düşüncesinin temel metinleri olarak da Selahattin Hilav ve Sencer Divitçioğlu tarafından kaleme alınan, Türk ve Osmanlı toplum yapısı üzerine eserler ile birlikte Kemal Tahir'in *Devlet Ana* adlı romanını örnek gösterir. Refiğ bu eserleri Türkiye'nin toplumsal yapısını tahlil amacıyla yapılmış önemli çalışmalar olarak görür ve Türkiye'nin Batılı bir toplum olmadığı gerçeğini ortaya koyduklarını belirtir (Refiğ, 2009, s. 52; Hatipoğlu, 1986a, s. 45). Refiğ'in yaklaşımına Metin Erksan, Duygu Sağiroğlu, Atif Yılmaz ve Lütfi Akad gibi yönetmenler de yakın bir pozisyonda durur (Coşkun, 2009, s. 59). 1962 yılında Sami Şekeroğlu önderliğinde, Güzel Sanatlar Akademisi'nde kurulan Kulüp Sinema 7'nin ismi 1967 yılında Türk Film Arşivi olarak değiştirilir. Kurum, içerisinde film ve benzeri sinema materyallerini barındırmasının yanında film gösterimlerine ve oturumlara da ev sahipliği yapar. Gelenekçi yaklaşım ekseninde tartışmalara ev sahipliği yapan kurum bünyesinde *Özgür Sinema* (Ulusal Sinema) dergisi de yayımlanır (Ataman ve Yabalak, 2021, ss. 139-140). Türk Sinematek Derneği de 1965 yılında faaliyete başladı. Dönemin Türkiye'sinde alternatifsiz film üretim merkezi olan Yeşilçam'a karşı farklı bir ses arayışında olan ve çoğunluğu sinema yazarı olan isimler tarafından kurulan dernek, dünya sinemasını yakından takip etmek isteyen sinema severlerin önemli bir uğrak noktası haline gelir (Çetin Erus, 2015, s. 93). Dernek çevresinde kümelenen isimler, 1966 yılında yayın hayatına başlayan *Yeni Sinema* dergisinde görüşlerini paylaşmışlardır. Türk

Sinematek Derneği çevresinde toplanan sinema yazarları, Türk sinemasını kısır bir anlatım yapısı içine sıkışmış ilkel bir film yapma pratiği olarak kabul etmiş ve kısa film gibi alternatif anlatı biçimlerinin arayışı içerisine girmiştir (Karadoğan, 2018, s. 162).

1960'lar küresel güneyde bulunan sömürge ülkelerinin önemli bir çoğunluğunun bağımsızlığını ilan ettiği, global düzlemde öğrenci olaylarının ve antikolonyal hareketlerin etkili olduğu yıllardır. Dönemin küresel sinemasında, biçim ve içerik düzleminde bu hareketlerin izdüşümleri görülmüştür. Türk Sinematek Derneği de bu türden yapımların en azından bir kısmının Türkiye'de kamuoyu ile buluşmasına aracılık etmiştir. Genç Sinema Hareketi, 1968 yılında bu politik ve kültürel ortam içerisinde ortaya çıkar. *Devrimci Sinema Dergisi* mottosuyla çıkardıkları *Genç Sinema* dergisi aracılığıyla devrimci sinema yaklaşımlarını paylaşırlar. Bu hareket her ne kadar pratik düzlemde birkaç küçük denemenin ötesine gidememiş olsa da küresel düzlemde üçüncü sinema perspektifini ve tartışmalarını Türkiye'ye taşımıştır (Çetin Erus, 2015, s. 95). Dönemin sinema düşüncesinin önemli bir noktasında da Yücel Çakmaklı bulunur. 1963 yılında başladığı sinema yazarlığı ile dini-geleneksel bir sinemasal yaklaşımı savunur (Hatipoğlu, 1986b, s. 57). Her ne kadar bu dönemde düşüncelerini pratiğe dökmemiş olsa da Türk sinemasını etkileyen önemli isimlerden bir tanesidir.

Görüldüğü üzere 1960'lı yıllarda Türk sineması hem popüler bir sinema olarak kitleler ile güçlü bir bağ kurmuş hem de entelektüel birikimin üzerinde nasıl inkişaf edebileceği üzerinde düşünce üretimlerinin ortaya çıktığı bir alan olmuştur. Kültür alanı içerisinde sinema önemli bir yer tutmuştur. Bu çalışmada da amaçlanan, sinema alanına koşut bir alan olan sinema yayıncılığına dahil olma motivasyonlarını ortaya koymaktır. Bu doğrultuda öncelikle 1960'lı yıllarda yayın hayatına dahil olan sinema dergileri incelenecektir.

1960'lı Yıllarda Sinema Dergileri

Çalışmaya konu olan dönemin sinema yayıncılığı alanı çok seslidir. Odağa alınan konu üzerine birbirinden oldukça farklı görüş ve yaklaşım tarzını ihtiva eden çok sayıda dergi yayın hayatına dahil olmuştur. Sinema yayıncılığı alanının bir ucunda kitlesel ilgiyi yakalamak adına popüler yayıncılık faaliyeti yürüten dergiler varken diğer ucunda alan merkezli bir düşünce üretimi gerçekleştiren, sinemaya teorik bir perspektif ekseninde eğilen dergiler vardır. Sektörün bu yıllar içerisinde çok büyük bir atılım göstermesi ve milyonlarca insanın en önemli kültürel aktivitelerinden biri haline gelmesinden dolayı Türk sineması önemli bir tartışma konusudur. Yayıncılık alanı da bu tartışmaların gerçekleştiği saha görevi görmüştür.

Bu dönemde hayat bulan sinema dergilerinin önemli bir kısmı popüler bir yayıncılık politikasına sahiptir. Bu türden dergilerde sinemacılarla yapılan röportajlara sıklıkla yer verilir (Anonim, 1964b, s. 4; Olcayto, 1961, s. 6; Caner, 1969, s. 73). Dedikodular paylaşılır, oyuncuların özel hayatları ile ilgili gizli olduğu kabul edilen bilgilerin ifşası yapılır (Anonim, 1963b, s. 1; Anonim, 1969b, s. 6; Anonim, 1962a, s. 12). Okuyuculara, beyaz perdeden aşına oldukları yıldız oyuncular hakkında daha fazla bilgi edinme imkânı

sunulur. Yerli ve yabancı oyuncuların hayat hikâyeleri sıklıkla sayfalara taşınır (Yenisey, 1960, ss. 3-5; Tükel, 1961, ss. 4-5). Okuyucu ile kurulan bağ kuvvetlendirilmeye çalışılır, beğenilen oyuncu ve filmler sorulur ve cevabın dergiye postalanması istenir (Anonim, 1963a, s. 11; Anonim, 1969d, s. 15). Bu türden soruşturmalar sinemacılar ile de yapılır ve sektörün içerisindeki isimlerin beğenileri okuyucu ile paylaşılır (Artist, 1960b, s. 9; Anonim, 1969c, s. 30). Türk popüler sinemasının yanında Hollywood ve Avrupa sinemasından popüler isimler de takip edilir ve onlarla ilgili haberler de sayfalara taşınır (Anonim, 1961, s. 2; Anonim, 1962d, s. 1; Anonim, 1963e, s. 5; Anonim, 1969a, s. 13). Farklı alanlar ile ilgili yine popüler gelişmeler de sayfalara taşınır. Örneğin *Kamera* dergisi spor sayfasına yer verir (Sayar, 1960, s. 17). *İstanbul Hollywood Sinemagazin* dergisinde müzik haberleri de yayınlanır (Aslı, 1960, s. 7). Özellikle kadın okuyuculara yönelik şehir hayatı üzerine modern yaşam tüyoları da paylaşılır (Üstün, 1960, s. 6). Alanın büyük bir kısmını popüler yayıncılık oluşturur. Dönemin derinlikli tartışmalarından ziyade popüler gelişmelerini, kadın oyuncuların çoğunlukla erotik fotoğraflarını paylaşırlar ve temelde satış rakamını önemserler.

Bununla birlikte Türk sinemasındaki endüstrileşme ve dernekleşme faaliyetlerinin de izdüşümleri yayıncılık alanında görünürlük kazanır. Cüneyt Şeref Abustay *As Akademik Sinema*'da Türk sinemasındaki senaryo sorununu gündeme getirir (1969, ss. 5-7). Enver Soyman, *Beyaz Perde*'de sinemacıların sigortalanması meselesi üzerine yazar (1966, s. 1). Birçok kuruluş dergi çıkarır ve gerek kendi faaliyetlerini gerek de kendi sinema yaklaşımını kamuoyu ile paylaşır. Samsun Filmciler Derneği *Film ve Sinema*, Adana Filmciler Derneği *Güney Film Postası*, Ankara Filmciler Derneği *Film Dünyası* dergilerini çıkarır. Faaliyetlerini duyururlar ve kendi bölgelerindeki sinemalar ve gösterime girecek filmlerle ilgili yayınlar yaparlar.

Dönemin iki Türk film arşivi Sinematek ile Türk Film Arşivi de sırasıyla *Yeni Sinema* ve *Özgür Sinema/Ulusal Sinema* dergilerini çıkarırlar ve entelektüel zemini oldukça güçlü yayınlara imza atarlar. Film şirketleri de yayıncılık alanında faaliyet gösterir. Teknik Film firması *Teknik Film*, Lamek Film Şirketi *Lamek Film Sinema Postası* adlı dergiyi çıkarır. Bu dergilerde teorik tartışmalardan ziyade güncel veriler ve gelişmeler ile birlikte halli gereken meseleler türünden yayınlar yapılır (Anonim, 1963c, s. 2; Anonim, 1964a, s. 2). Sektördeki büyüme, yayıncılık alanını da genişletir. Sinema yayıncılığı alanında ihtisaslaşma görülür. Her ne kadar estetik konusu üzerine gerçekleşen tartışmalar derinlik kazanmış olsa da yayıncılık alanı bu meseleler ekseninde sıkışmaz. Sinema alanını tümüyle estetik kaygılar üzerinden değerlendiren, sektörün güncel meseleleri ile arasında mesafe bulunan yayıncılık alanı baskın değildir. Film şirketleri, sinema kulüpleri ve Anadolu'da faaliyet yürüten işletmeler de yayıncılık alanına dahil olur. Yapım, dağıtım ve gösterim üzerine yayınlar gerçekleşir, aynı şekilde sinema araç gereçleri üzerine bilgilendirici yayınlar da yapılır.

Sinema alanını Yeşilçam merkezli popüler sinema yaklaşımının domine etmesi, biçim ve içerik düzleminde alternatif anlatım tarzlarını ön plana çıkarmak isteyen isimlerin görüşlerini dergiler aracılığıyla paylaşmasını beraberinde getirir. Türk sinemasının eksik

ve yanlış yönleri belirtilirken, kimi zaman da onun ortadan kaldırılması gereken bir negatif toplumsal pratik biçimi olduğu ifade edilir. T. Kakinç (1962), *SineFilm* dergisinde şunları belirtir “Sinemamız her türlü etkiye kapılarını ardına kadar açmış, ne gelirse onu kabullenen, kendinden hiç birşey katmayan bir sinema durumunu bozmamakta inatçı bir direnme göstermiştir” (s. 7). Tanju Akerson (1966), Sinematek'in yayın organı *Yeni Sinema*'da şu satırları kaleme alır “Sürekli bir kısır çember içinde Yeşilçamcılarla çatışan sinema yazarlarının yorgunluğu açıkça ortada.. Türk sinemasının bir fikir ortamına, kendisini Yeşilçam sokağından çekip kurtaracak yepyeni bir sinemacı kuşağına ihtiyacı var” (s. 28). Faruk Atasoy (1968) da *Genç Sinema*'da şunları belirtir “Devrimci uğraş utkuyla sonuçlandığı zaman, kurulu sinema düzeni de nasıl değişecekse, Yeşilçam sinemasına vurulacak darbelerde devrimci uğraşa o ölçüde güç katacaktır. Çünkü Yeşilçam düzeni, kurulu toplumsal, ekonomik, siyasal düzenin bir parçasından başka bir şey değildir” (s. 7). Görüldüğü üzere sinema yayıncılığı içerisinde dönemin Türk sinemasını gerek yapılanma biçimi gerek de işlediği konular bakımından eleştiren bir kanal bulunmaktadır. Bu eleştiriler estetik ve politik bir zeminden beslenir. Dönemin Avrupa merkezli modernist sinema akımları ile küresel ve ulusal politik atmosferi bunda önemli bir rol oynar.

Türkiye'nin kültürel ikliminde Türk sinemasını önemli bir kültürel ve sanatsal aktarım biçimi olarak kabul eden, onu Türk insanının yaşam biçimini ve duygularını perdeye yansıtan bir araç olarak gören sinema dergileri de hayat bulmuştur. Bu türden bir yayın politikasına sahip olan dergilerde Türk sineması mutlak biçimde savunulmaz, eksikleri olsa da yerli bir endüstri olduğu için dikkate alınması gerektiği vurgulanır ve gelişmesi doğrultusunda adımlar atılmasının lüzumu üzerinde durulur. Hayri Caner (1960), *Si-Sa* dergisinde şu satırları kaleme alır “Çoğu kez iyiye doğru gitmeye çabalayan ve giden sinemamız, yapıtların bilgisizce eleştirilmesinin kurbanı olmaktadır. Çünkü kalemi eline alan kişi, ister sinemadan anlasın, ister anlamasın Türk filmi kötülemektedir. Ne garip bir düşüştür ki, sinema yazarları bir Türk filmi kötülediklerinde, kendilerini en iyi eleştirmeyi yapan kişi sanıyorlar” (s. 7). Sami Şekeroğlu (1968), *Ulusal Sinema* dergisinde Türk sinemasına karşı acımasız bir söylem geliştirenlerin özünde ulusal bir bilinçten yoksun olduğunu ileri sürer:“İnkarcılık Türk Sineması'nın bilinçli bir gelişme göstermesi ve kendi ülkemizin sorunlarına eğilmesiyle başlamıştır... Sanatçıların kendi halkına dönme, sorunlara çözüm yolu arama çabaları, yabancı kültürden ayrılma, kendi köklerinin derinliklerine inmeyle olduğundan, ister istemez yüzeyde kalmış yabancı kültüre tutuklu olanları karşısında bulmuştur”. Görüldüğü üzere dönemin sineması üzerinden gerçekleşen tartışmalar kültür eksenlidir ve yerli olma, milli bilinç türünden meseleler sinema üzerinden gündeme gelmektedir.

Dergilerin Sunuş Yazıları

Çalışmaya konu olan dönem içerisinde yayın hayatına başlayan sinema dergilerinin önemli bir bölümü birinci ya da ikinci sayılarında bir sunuş yazısı yayınladı. Bu yazılarda derginin neden yayımlandığı, temel motivasyonun ne olduğu, neyin amaçlandığı, Türk sinemasına olumlu mu yoksa olumsuz mu yaklaşıldığı okuyucu ile paylaşılır. Bu sunuş yazılarında üzerinde en çok durulan konuların başında, sinema yayıncılığının kısa süre içerisinde

büyük bir atılım gerçekleştiren Türk sinemasına ayak uyduramadığı ve Türk sinemasının kapsamlı bir biçimde yayıncılık alanında temsil edilemediği gelmektedir. Türk sinemasını seyircisi ile matbu düzlemde buluşturacak bir mecranın ihtiyacı üzerinde durulur. Türk sineması gerçekten de bu dönemde dikkate değer bir yükseliş içerisindedir. Üretilen film sayısı her yıl artış göstermektedir. Bu ortamda seyircilerin izleyecekleri filmler ile bu filmlerin oyuncularını ve yönetmenlerini üzerine yeterli bilgi sahibi olamadıklarını ifade ederler ve yayınlanma motivasyonlarını buna bağlarlar (İstanbul Hollywood⁴, 1960, ss. 3, 16; Rado, 1961, s. 3; Şekeroğlu, 1964, ss. 1-2). Yayın hayatına yeni dahil olan dergilerin, alanda halihazırda mevcut bir sorunun var olduğu ön kabulünden hareketle bir gerçeklik inşa etmeleri söz konusudur. Bu, alanlarında varlık gösterebilmek için geliştirilen bir strateji olarak kabul edilmelidir. Yoksa 1960'lı yıllara kadarki süreçte Türkiye'de her daim çok sayıda sinema dergisi sürekli yayın hayatında varlık göstermiştir (Yılmaz, 2023).

Türk sinemasına yönelik bakış açısı, dergilerin sunuş yazılarında görünür kılınır. Bu, yalnızca onun yanında ya da karşısında olmak türünden bir ikilik olarak anlaşılmalıdır. Türk sinemasına yönelik belirli bir söylem benimseyerek, bu söylem üzerinden gerek Türk sineması alanına etki etmek gerek sinema yayıncılığı alanında belirli bir konum elde etmek uğraşısının var olduğu görülür. Dergilerin bir kısmı Türk sineması üzerine korumacı bir pozisyonda yer alır. Onun kamuoyu ve büyük oranda aydınlar nezdinde yanlış anlaşılabilirliğini ifade ederler ve bunun önüne geçmeye çalışacaklarını belirtirler. Türk sinemasının eksiklerini kabul etseler de bunun üzerinde durmak yerine onu geliştirecek bir söylem üretmenin gerekli olduğunu belirtirler. Örneğin *Artist* dergisinde şu satırlar kaleme alınır: "Elimizdeki mevcut tenkit müessesesini, snop çevrelerle yetişmiş, Amerika ve Avrupa hayranı, gelişmekte olan Türk sanayii nefisesini bizatihi küçükleyen kimselere istismar ettirmeyeceğiz. Bizimki, bir aile içinde, kardeşin kardeşi tenkidine benzeyecek. Asla, yıkıcı olmayacak" (*Artist*⁵, 1960a, s. 2). *Film Dünyası* dergisinde Türk sineması içerisinde kolay para kazanma derdine düşmüş, sinemanın sanat yönünü önemsemeyen isimler olduğu belirtilir fakat olumlu şeyler üzerinde durmanın daha doğru olduğu ifade edilir ve eklenir: "Türk filmciliği aydınlık bir yarına doğru ilerlemektedir, hükümet tarafından himaye edildiği takdirde kalkınma hızı şüphesiz çok daha fazla artacaktır" (Anonim, 1962b, s. 1). Türk sinemasına karşı savunmacı bir pozisyonda yer alan, Türk Film Arşivi'nin yayını *Ulusal Sinema*'nın ikinci sayısında başlıksız olarak yer alan sunuş yazısında derginin çıkarılma gayesinin *Ulusal Türk Sineması'nın geleceğini sağlam temellere oturtmak* olduğu belirtilir. Türk sineması konusunda birbirlerine yabancılaşmış fikirlerin olduğu ifade edilir ve eklenir: "Bugüne dek Türk Sineması üzerine, Scognamillo'nun dediği gibi, 'dışardan gazel okuyanlar'ın sözlerini dinledik... Bundan sonra da; Türk Sineması üzerine yazı yazmak, kendilerini ve eserlerini savunmak istediklerinde de sanatçılara ULUSAL SİNEMA'nın sayfalarında yer vererek okuyucularımıza ileticeğiz" (*Ulusal Sinema*⁶, 1968).

⁴ Yazar olarak *İstanbul Hollywood* ifadesi geçmektedir.

⁵ Yazar olarak *Artist* ifadesi geçmektedir.

⁶ Yazar olarak *Ulusal Sinema* ifadesi geçmektedir.

Bu yaklaşımın aksi bir pozisyonda yer alan, Türk sinemasına yönelik revizyonist bir tutuma sahip dergiler de vardır. Bu yayınlarda Türk sinemasının nicelik bakımından gösterdiği büyümeyi nitelik yönünden sağlayamadığı ileri sürülür ve sinema sektörüne bir düzensizliğin hâkim olduğu görüşü ortaya atılır. Türk sinemasında dönüştürülmesi gereken şeyler olduğu kabul edilir. 1960 yılında çıkan *Yeni Sinema* dergisi, sinema sektörünü elinde bulunduranların bilinçsizliğini öne çıkarır: “Türk sinemasının bugün içinde bulunduğu kargaşalık ve ne yapacağını bilememe; çoğunlukla, sinemamızı ellerinde tutanların gerçek bir sinema bilincine varmamış olmalarından doğuyor” (Anonim, 1960, s. 5). 1965 yılında yayın hayatına başlayan, Sinematek’in yayın organı *Yeni Sinema* da benzer söylemi sürdürür:

...binlerce film çevrildi Türkiyede. Ancak bu yarım yüzyıla yaklaşan geçmişin hemen hemen büyük bir bölümü gene aynı derecede uzun süren bir sorumsuzluğun kötü izlerini taşımaktadır. Birkaç sinemacının ve sinema yazarının iyiniyetli, gözüpek çıkışı bir yana bırakılırsa, iyiyi kötüden ayırabilen, köklü, sürekli bir sinema sanatı ortamının yaratılmadığı gerçektir. (Anonim, 1965, s. 3)

1968 yılında çıkan *Genç Sinema* dergisi de bu söylemi üçüncü dünyacı bir perspektiften bakarak üstlenir. Amacını “Genç Sinema elli yıllık bir deneyden sonra Türkiyede sinema olayının yeniden ve köklü ele alınması gerektiği kanısındadır. Bu hesaplaşmanın tek amacı devrimci, halka dönük ve bağımsız bir sinemanın yaratılmasıdır” (Genç Sinemacılar, 1968, s. 2) olarak ifade eden Genç sinemacılar çoğunlukla Güney Amerika’da yayınlanan politik sinema manifestolarına benzer bir manifesto olarak kaleme aldıkları sunuş yazısında Türk sinemasının Türk insanını ve toplumunu açıklamaktan uzak olduğunu belirtirler ve Yeşilçam merkezli Türk sinemasının yıkılarak yerine devrimci bir sinemanın gelmesi gerektiği ileri sürerler. Sinemanın da halkı bilinçlendirmek için kullanılması gerektiğini ifade ederler.

Popüler yayıncılık ön plandadır ve bu, dergilerin sunuş yazılarına da yansır. Dergiler yıldız oyuncular ile ilgili haberler yayınlayacaklarını, fotoğraflar paylaşacaklarını ve röportajlar gerçekleştireceklerini özellikle vurgularlar. *Perde* dergisi bu minvalde şunları söyler:

Perde, sinema, ses ve tiyatro sahalarında en doğru haber ve en enteresan röportajlarla fotoğraflarını siz kıymetli okurlarının zevklerine sunabilmek için, sinema dünyasının merkezinde ve memleketimizde genç bir muhabir kadrosu kurdu, büyük masraflar karşılığında sevdiğiniz yıldızların renkli filmlerini ve en son fotoğraflarını temin etti. (Perde⁷, 1961, s. 3)

Peri dergisinde de şu satırlar kaleme alınır: “...Peri’de aradığınız günün aktüalitesi ile ilgili her konuyu bulacaksınız... Şimdiye kadar ihmal edilenleri de ihmal etmemek prensiplerimizin başında” (Anonim, 1962c, s. 3). *Sinema Postası* da benzer bir söylemi benimser: “Okuyucularımıza daima tanınmış istidatları, yıldız namzetlerini tanıtacağız. Mecmuamızda tanınmış yıldızlarla röportajları daima bulamayacaksınız. Meçhul isimlerle

⁷ Yazar olarak *Perde* ifadesi geçmektedir.

karşılaşacaksınız ve şaşıracaksınız. Fakat bir gün onları büyük bir yıldız olarak görüp alkışlayacaksınız” (Sinema Postası⁸, 1962d, s. 1).

Okuyucuları sinema sanatı üzerine bilgilendirmek de dergilerin yayınlanma motivasyonları arasındadır. Sinemanın eğitici ve sanatsal yönü üzerine yayın sayısının eksik olduğu belirtilir ve bu eksikin giderilmeye çalışıldığı vurgulanır: “Bir sanatın özellikleri ne kadar iyi bilinirse, bu sanatın en iyi örneklerini anlamak, bunlardan zevk almak, bu alanda ortaya konan yepyeni örnekleri bir sürü kötüler arasında ayırdetmek de o kadar sağlam ve çabuk olarak gerçekleşebilir” (Sinema, 1960, s. 3). *Teknik Film* dergisi de eğitim alanında sinemadan alınan verimi sorgular: “Bilindiği gibi sinema sadece bir eğlence vasıtası değil, aynı zamanda bir eğitim ve öğretim vasıtasıdır. 16 mm.lik filmler bugün köylerimize kadar gidebiliyor. Milyonların eğitim davasında acaba sinemadan gerektiği gibi faydalanabiliyor muyuz?” (Anonim, 1963f, s. 1). Önceki bölümlerde de görüldüğü üzere, alandaki eksiklikler vurgulanır. Dergiler, kendilerini ön plana çıkaracak söylem stratejileri benimser, seyirci ve sinema alanının kaçınılmaz olarak ona ihtiyaç duyduğu söylemini üretir.

Dergiler, sunuş yazılarında samimi bir dil kullanmayı tercih ederler. *Sinema Ekspres* dergisinden Hayri Caner (1964), derginin yıllara varan çıkış serüvenini samimi bir dille kaleme alır (s. 14). Bununla birlikte dergilerin bir kısmı da ilk sayılarda çıkış tarihi, dizgi ve dağıtım gibi konularda sorunlar çıkabileceğini ifade eder ve okuyucularından küçük kusurları affetmelerini ister (İstanbul Hollywood, 1960, s. 16; Kibrit, 1967, s. 1; As Dergisi, 1969, s. 22). 1968 yılında yayın hayatına başlayan *İstanbul Hollywood* ise farklı bir yol izler ve dergiyi satın alan üç kişiye küçük altın verileceği haberini verir (İstanbul Hollywood, 1968, s. 3). Yayın hayatına yeni dahil olan bir derginin promosyon olarak küçük altın vereceğini duyurması, temelde satış rakamını öncelediğinin göstergesidir. Bourdieu, popüler bir yayıncılık politikası takip eden kuruluşların alan merkezli bir düşünce yapısı uyarınca hareket etmektense ekonomik kârı öncelediğini ifade eder. Amaç, satış rakamını artırmaktır ve bu bağlamda, tanıtım amacıyla çeşitli stratejiler takip edilir (Bourdieu, 2020, s. 259). Bu, derginin yayımlanma motivasyonu üzerine önemli bir bilgi vermektedir.

Film şirketleri, dernekler ve bölge işletmecileri de dergi çıkarır. Amaçlarından bir tanesi kendi faaliyetlerini kamuoyu ve üyeleri ile paylaşmaktır. Ege bölgesinde faaliyet gösteren *Lamek Film*, bölge işletmeciliği mantığını kısaca özetler: “Bu gazeteyi çıkarmaktaki gayemiz seyircilerin sinemacılar, sinemacıların işletmecilerden ve işletmecilerin İstanbul filmcilerinden İstanbul filmcilerininde rejisör ve sanatkârlardan istiyebilecekleri hususları tesbit ve iletme içindir. Seyircinin ne istediği öğrenilmeden yapılan filmlerin ve bunları işletenlerin neticeleri bir çoklarımızca malumdur” (Anonim, 1964c, s. 1). Samsun Filmciler Derneği’nin yayını *Film ve Sinema*’da da hem kendi seslerini duyurmak hem de diğer bölgelerden firmalar ile daha iyi bir ilişki kurmak amacını taşıdıkları ifade edilir: “Bundan sonra biz, Karadeniz Filmcileri ve sinemacıları dertlerimizi ve sevinçlerimizi diğer meslektaşlarımıza duyurabileceğiz. Diğer bölgedeki Filmciler ve derneklerine

⁸ Yazar olarak *Sinema Postası* ifadesi geçmektedir.

isteklerimizi iletacağız, böylece tasarladığımız federasyonun gerçekleşmesini sağlayacağız” (Kibrit, 1967, s. 1). Ankara Filmciler Derneği’nin yayın organı *Film Dünyası*’nın yayın hayatına dahil olma sebebi olarak “Türk filmciliğinin haklı davalarını savunmak, filmcilerin ve sinemacıların sesini efkarı umumiyetle duyurmak” (Anonim, 1962b, s. 1) gösterilir. 16mm film alanında uzun yıllar faaliyet göstermiş Teknik Film firması da aynı ismi taşıyan dergisini “yurdun her tarafındaki müşterileriyle devamlı irtibat kurabilmek ve kendi faaliyetlerini onlara her ay muntazam olarak bildirmek amacile” (Anonim, 1963f, s. 1) çıkardığını belirtir. Görüldüğü üzere bu yıllarda, sinema endüstrisinde aktif bir biçimde faaliyet gösteren kurumlar da kendi alanları içerisindeki konumlarını güçlendirmek için yayıncılık alanını aktif bir biçimde kullanma gayreti içerisindeydi.

AS Akademik dergisi, sinema yayıncılığı alanına dönemin Türkiye’sinde daha önce görülmemiş bir perspektifle yaklaştığını ileri sürer. Türk sinemasına *pazarlamayı* getirmek istediğini ifade eden dergi, yalnızca ekonomik konular ile ilgilendiğini belirtir. Türk sinemasını kuvveden fiile çıkaracak yaklaşımın bu olduğunu belirtir: “Türk Sineması bugün, çarkları yıllardan beri aynı düzende işleyen bir endüstri örneğindedir. Piyasada milyonlar dönmektedir. Giderler çok, gelirler çoktur... Bu kadar büyük paralar devreden bir piyasada ekonomik düzenin kurulmaması tek büyük eksiklik. Bunu sağlayınca herşey rayına girecektir” (As Dergisi, 1969, s. 20). Türk sinemasında ekonomik konulara profesyonelce yaklaşmadığının belirtildiği dergide, bu minvalde ürünlere yönelik yayınlar yapılacağı ifade edilir. *Film-Roman* dergisi de farklı bir konseptte hayat bulur. Filmlerden elde edilen görsellerden oluşan dergi, Türk basın dünyasında bir boşluğu doldurduğunu ileri sürer ve yayınlanmasının “birinci belkide başlıca sebebi, okuyucularımıza yerli filmciliği sevdirmektir” (Film Roman⁹, 1961, s. 3) der. Sinema-roman, sinema filmlerinden alınan fotoğrafik imgelerin sayfalar üzerine sırasıyla dizilmesi ile oluşan görsel bir anlatı türüdür. Jan Baetens (2019), sinema romanlarının 1950 ve 1960’lı yıllarda İtalya ve Fransa’da kısa bir süre popüler yayınlar arasında yer aldığını, ardından niş bir yayıncılık faaliyeti olarak varlığını kısıtlı olarak sürdürdüğünü belirtir (s. 58). *Film-Roman* dergisinin de Avrupa’da o dönemde popülerlik kazanmış bir yayıncılık faaliyetini Türkiye’ye uyarlayarak yayıncılık alanında bir konum elde etme uğraşısı içerisinde olduğu anlaşılıyor. Çünkü dergide yapılan, temelde Avrupa’dakine benzer bir biçimde diyalogların da eklendiği film görsellerinin sırasıyla matbu bir düzleme geçirilmesinden ibarettir.

Görüldüğü üzere çok geniş bir skalada yayın hayatına dahil olan sinema dergisi vardır. Dergilerin yayımlanma motivasyonlarının açıklandığı sunuş yazılarında ise konu bir biçimde Türk sinemasının nasıl kurtulacağına gelir. Yayıncılık alanı bir biçimde olanı tamir etme, onu kuvveden fiile çıkarma görevini kendinde görür ve bu büyük oranda hararetle bir biçimde gerçekleşir. Popüler bir yayıncılık faaliyeti takip eden dergiler bunun seyirci ile daha güçlü bağlar kurarak ve Türk sinemasını daha iyi tanıtarak başarılabilceğini ifade ederler. Entelektüel bir tartışma ortamı ihdas etme gayreti

⁹ Yazar olarak *Film Roman* ifadesi geçmektedir.

içerisinde olan dergiler ise farklı reçeteler sunarlar. Bir kısım dergi Türk sinemasında köklü bir değişim önerirken, diğer dergiler onun yerli kültürden neşet ettiğini belirtir ve olanın daha kaliteli hale getirilmesi gerektiğini ifade eder. Sinema alanı içerisinden gelen isimler ise Türk sinemasının sahip olduğu sorunların işbirliği, koordinasyon, tanıtım ve teknik altyapı gibi konular üzerinde daha fazla durarak çözülebileceğini belirtirler.

Sonuç

Çalışma kapsamında 1960'lı yıllarda yayın hayatına başlayan sinema dergilerinin sunuş yazıları incelendi. Bu bağlamda dönemin sineması da kapsamlı bir biçimde ele alındı. İçerik analizinin yöntem olarak tercih edildiği bu çalışmada temel amaç, sinema yayıncılığı alanına dahil olma motivasyonlarının ortaya çıkarılmasıydı. Burada en önemli nokta, dergilerin kendi çıkış motivasyonlarını nasıl tanımladıklarıydı. Çünkü kişi ve kurumlar, kendi alanlarında daha fazla varlık gösterebilmek ve konumlarını güçlendirmek adına, kendi hasletlerini ön plana çıkarır ve bunları olması gereken en önemli şey olarak vurgulama eğilimindedir. Bu bağlamda, sinema yayıncılığı alanına dahil olma nedenleri ortaya çıkarıldı ve bunlar eleştirel bir bakışla değerlendirildi. Bu doğrultuda, dönemin sinema yayıncılığının çok sesli bir yapı ihtiva ettiği görüldü. Türk ve dünya sineması üzerine popüler bir yayıncılığı benimseyen dergilerin yanında küresel sanat sineması yaklaşımını takip eden ve Türk sinemasında belirli bir dönüşüm talep eden dergiler de hayat bulmuştur. Dergilerin yayınlanma motivasyonlarını ortaya çıkarmak için dört kod belirlendi ve sunuş yazıları bu kodlar aracılığıyla ele alındı. Bunlardan ilki, dergilerin halihazırdaki sinema yayıncılığına nasıl baktığı yönündedir. Bu dönemde hayat bulan dergiler, yayınlanmalarının en büyük gerekçesi olarak halihazırdaki sinema dergilerinin yeterli olmadığını gösterir. Seyircinin sinema kültürünü besleyecek, aynı zamanda Türkiye'deki sinema düşüncesini zenginleştirecek ortamı inşa etmenin yolunun dergilerden geçtiğini belirtirler ve bu bağlamda önemli bir eksiklik olduğunu ileri sürerler. Bu söylemi, alan içerisinde var olma gerekçeleri olarak sunarlar. Var olanı eleştirerek, kendilerinin alanda kilit bir rolde olduğunu belirtirler ki bunun da özünde alan içerisindeki konumlarını genişletmek için olduğu anlaşılmaktadır. Türk sineması alanında görülen genişlemenin yayıncılık alanında eksik kaldığını belirtirler. İçinden çıkılmaz bir kısır döngünün var olduğunu ileri sürerler ve bunun kırılması için mücadele edileceğini söylerler. Bununla birlikte, sinema dernekleri ile sektörün içerisinde yer alan film şirketleri de bu dönemde dergi çıkarır. Bu doğrultuda, sinema yayıncılığında oyuncu ve film tanıtımı, Türk ve dünya sineması üzerine yorumlar gibi başlıkların yanında sektörün durumu üzerine sayısal raporlar ve teknik meseleler türünden yayınların eksik olduğu görüşü de yeni dergilerin çıkmasında rol oynar. Bu türden eksikliklerin giderilmesi için yayın hayatına girdiğini belirten dergiler de vardır. Gerek sektörün içerisinden kuruluşların gerek de sinema kültürünün artmasının bir sonucu olarak kabul edilebilecek sinema kulüp ve derneklerinin yayıncılık alanına dahil olması, sinema alanı gibi sinema yayıncılığı alanının da genişlediğini göstermesi bakımından önemlidir. Sektörde faaliyet gösteren isimlerin de farklı şekillerde yayıncılık alanı içerisinde olması, sinema alanı ile sinema yazını alanı olarak iki mutlak karşıt kutbun var olmadığını gösterir. Bununla birlikte seyircinin sinema deneyimini zenginleştiren yapılar olarak kabul edilebilecek özünde Yeşilçam ve Hollywood gibi popüler sinemalardan farklı bir film deneyimi

yaşamaya çalışan kişiler tarafından takip edilen kulüplerin de yayıncılık alanı içerisinde olması, Türk sinemasına eleştirel bir gözle bakılmasını beraberinde getirir ve onun dünya sineması içerisindeki yerinin tartışılmasına alan açar.

Dergilerin yayın hayatına başlaması bağlamında önemli bir diğer başlık da Türk sinemasına yönelik bakıştır. Bu dönemde hayat bulan dergilerde Türk sineması üzerine muhtelif görüşler hâkimdir. Dergilerin ortaya çıkmasında Türk sinemasının halihazırdaki konumu önemli bir rol oynar. Türkiye’de sinema alanının tamamen popüler bir yaklaşım uyarınca şekillenmesine karşıt olan isimler, görüşlerini kurdukları dergiler aracılığıyla aktarır. Bu dergilerin ortaya çıkmasının temel nedenleri arasında Türk sinemasını problemlili bir yapı olarak görmeleri vardır. Onda gerçekleştirmek istedikleri dönüşümler üzerine yazarlar. Aynı şekilde, Türk sinemasının milli bir mesele olduğunu ileri süren ve onun desteklenmesi gerektiğini belirten dergiler de vardır ve sunuş yazılarında Türk sinemasının gelişimi ve ilerleyişini ön planda tutacakları üzerine yazarlar. Bu bağlamda üçüncü başlık ise dergilerin okuyucusuna vadettikleridir. Kendisini popüler sinemaların karşısında konumlandıran dergiler gerçek sinema kültürünün ancak kendileri aracılığıyla edinilebileceğini belirtir. Türk sinemasının bu bağlamda seyirciyi kandırdığı ileri sürülür. Türk ve dünya sineması hakkında gerçek bilgiyi vereceklerini ve doğru yorumlama becerisini kazandıracaklarını ileri sürerler. Popüler bir yayıncılık takip eden dergiler de Türk sinemasının hızlı bir büyüme trendine girmesinden dolayı seyirci/okuyucuyu bu hızlı trendin gerisinde bırakmamayı vadederler. Sinema perdesi aracılığıyla izlenen filmler ve yıldız oyuncular hakkında daha fazla bilgi verileceğini, fotoğraf ve afişler ile birlikte sektörden son gelişmelerin sıcaklığına iletileceğini belirtirler. Dördüncü başlık ise dergilerin finansal kaynaklarıdır. Dergilerin bu türden finansal kaynaklarına baktığımızda da yayın hayatına dahil olma gerekçeleri üzerine bilgi sahibi olunmaktadır. Çalışmaya konu olan dönemde belirli bir kurum ve dernek bünyesi altında çıktığı belirtilen önemli sayıda sinema dergisi vardır. Doğrudan belirli bir kuruluşun faaliyetlerini üyeleri ve kamuoyu ile paylaşan sinema dergilerinin yayın hayatına girme motivasyonu büyük oranda kuruluşun faaliyetleri hakkında bilgi vermek ve ürünlerini tanıtmaktır. Sinema kulüplerinin yayın organları ise kendi faaliyetleri ile birlikte Türk ve dünya sineması üzerine yorumlarda da bulunurlar ve kendi sinema görüşleri aracılığıyla bir yayın faaliyeti yürüteceklerini belirtirler. Belirli bir finansal kaynak ya da kuruluş bağlantısı belirtmeyen dergilerde de bireysel çaba ya da grup çalışmasına değinilir. Büyük kuruluşlar karşısında Don Kişotvari bir mücadele içerisine girildiği üzerinde durulur. Bu da temelde okuyucu ve alan nezdinde kendine meşruiyet kazandırma çabası olarak okunmalıdır. Dergiler bu yolla kendi çabalarını, dolayısıyla alan içerisindeki konumlarını ve yayıncılık pastasındaki dilimlerini artırma hakkına sahip oldukları mesajını vermiş olurlar.

Gerek teorik gerek teknik meseleler olmak üzere, dergiler belirli bir eksikliği öncelikle ortaya koyar ve bu eksikliği giderme gücüne sahip oldukları mesajını verir. Kendilerinin alana dahil olması ile sinema ortamı ve genel olarak yayıncılık alanında çok önemli bir eksikliğin giderildiğini belirtirler. Belirli bir yere gelmiş Türk sinemasının programlı bir biçimde daha iyiye doğru yönlendirilmesi gerektiğini belirtirler ve bu programı kuracak altyapıya sahip olduklarını ifade ederler. Sektörün içerisinde faaliyet gösteren isimler

tarafından kurulan dergiler bunu sinema alanı üzerine teknik meseleleri gündeme getirerek yaparken, teorik bir perspektif çizen dergiler bunu sinema düşüncesi ekseninde gerçekleştirir. Küresel sinemanın da hareketli olması ile doğru orantılı bir biçimde, sunulan reçeteler arasında küresel sinema yaklaşımları da önemli bir rol oynar. Fakat dergiler, özünde, Türk sinemasının ihya edilmesi meselesini ön planda tutma bağlamında ortak bir paydada buluşurlar.

Kaynakça

- Abustay, C. Ş. (1969). Senaryo çıkmazı. *As Akademik Sinema*, 1, ss. 5-7.
- Akerson, T. (1966). Azgelişmiş sinemada devrim. *Yeni Sinema*, 2, ss. 27-28.
- Anonim. (1969a). B. B. yüzünü gerdiriyor yaşlanmak kolay değil. *Foto Sahne*, 1, s. 14.
- Anonim. (1969b). Nazan Şoray aşka boyun eğdi. *Foto Sahne*, 1, s. 6.
- Anonim. (1969c). Türk sineması'nda kendi türünde başarılı yönetmenler. *As Akademik Sinema*, 1, ss. 30-34.
- Anonim. (1969d). Yurt içi soruşturma görevi sonuçları. *As Akademik Sinema*, 1, ss. 15-17.
- Anonim. (1965). Çıkarken. *Yeni Sinema*, 1, s. 3.
- Anonim. (1964a). 16mm.lik filmlerin 35mm.li film işletmesine zararları fazlalaşmıştır. *Lamek Film Sinema Postası*, 1, s. 2.
- Anonim. (1964b). Haftanın adamı. *Sinema Ekspres*, 2, s. 4.
- Anonim. (1964c). Maksadımız. *Lamek Film Sinema Postası*, 1, s. 1.
- Anonim. (1963a). Arzu ettiğiniz artisti bu sinemaya getiriyoruz. *Film Magazin*, 1, s. 11.
- Anonim. (1963b). Fırtınalı hayat. *Şahlar Geliyor*, 1, s. 1.
- Anonim. (1963c). Film dernekleri. *Teknik Film*, 1, s. 2.
- Anonim. (1963d). *Kalkınma planı (birinci beş yıl) 1963-1967*. Başbakanlık Devlet Matbaası.
- Anonim. (1963e). Macar filmciliği çok ilerde. *Teknik Film*, 1, s. 5.
- Anonim. (1963f). Niçin çıkıyoruz? *Teknik Film*, 2, s. 1.
- Anonim. (1962a). Adnan Pekak'ı kızlar çevirdi. *Peri*, 4, 12, s. 33.
- Anonim. (1962b). Başlarken. *Film Dünyası*, 1, s. 1.
- Anonim. (1962c). Başlarken. *Peri*, 1, 3.
- Anonim. (1962d). Eddie Constantin ağır yaralandı. *Sinema Postası*, 1, s. 1.
- Anonim. (1961). Fırtına, *Perde*, 1, s. 2.
- Anonim. (1960). Bu dergi. *Yeni Sinema*, 1, s. 5.
- Artist. (1960a). Çıkarken. *Artist*, 1, s. 2.
- Artist. (1960b). Hangi rejisörü beğeniyorlar? *Artist*, 1, s. 9.
- As Dergisi. (1969). Akademik Sinema niçin yayınlanıyor? *As Akademik Sinema*, 1, ss. 19-22.
- Aslı, E. C. (1960). Yeni bir ses yıldızı doğdu. *İstanbul Hollywood Sinemagazin*, 1, s. 7.
- Ataman, A. ve Yabalak, H. (2021). Kendine mal etme bağlamında Neşet Günal'ın Toprak Adamları. *Van Yüzcü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 54, ss. 131-164.
- Atasoy, F. (1968). Silah Başına. *Genç Sinema*, 3, ss. 7-8.
- Avcı, A. (2008). *Türkiye'de kamusal alan ve televizyon: vatandaş televizyonundan tüketici televizyonuna dönüşüm süreci* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Baetens, J. (2019). Ascenseur pour l'échafaud en images fixes, Louis Malle en roman-photo. *Études françaises*, 55(2), ss. 57-73.
- Bourdieu, P. (2020). *Sanatın kuralları: Yazınsal alanın oluşumu ve yapısı*. Alfa Araştırma.
- Caner, H. (1969). Türk sinema yönetmenleri: Halit Refiğ. *As Akademik Sinema*, 3, ss. 73-82.
- Caner, H. (1964). Not defterimden. *Sinema Ekspres*, 2, s. 14.
- Caner, H. (1960). Sinema yazarı bunalımı. *Si-Sa*, 3, s. 7.

- Coşkun, E. (2009). *Türk sinemasında akım araştırması*. Phoenix Yayınları.
- Çetin Erus, Z. (2015). *Genç Sinema ve devrimci sinema hareketleri*. Es Yayınları.
- Çetin Erus, Z. (2007). Film endüstrisi ve dağıtım: 1990 sonrası Türk sinemasında dağıtım sektörü. *Selçuk İletişim Dergisi*, 4 (4), ss. 5-16.
- Erdal, A. ve Dilek, Ö. (2018). Kamu müdahaleciliğinin yeni evresi ve planlı ekonomi: 1960-1980. M. Dikkaya & A. Üzümcü & D. Özyakışır (Ed.), *Osmanlıdan Günümüze Türkiye'nin İktisadi Tarihi* içinde. (ss.145-170). Savaş Kitabevi.
- Erksan, M. (Yönetmen). (1962). *Acı Hayat* (Film). Sine-Film.
- Erksan, M. (Yönetmen). (1962). *Yılanların Öcü* (Film). Be-Ya Film.
- Erksan, M. (Yönetmen). (1960). *Gecelerin Ötesi* (Film). Ergenekon Film.
- Evren, B. (1993). *Sinema dergileri*. Korsan Yayınları.
- Film Roman. (1961). Nasıl olacak? *Film Roman*, 1, s. 3.
- Genç Sinemacılar. (1968). Bildiri. *Genç Sinema*, 1, ss. 2-3.
- Goffman, E. (2014). *Günlük yaşamda benliğin sunumu*. Metis.
- Göreç, E. (Yönetmen). (1965). *Karanlıkta Uyananlar* (Film). Filmo Ltd.
- Göreç, E. (Yönetmen). (1961). *Otobüs Yolcuları* (Film). Be-Ya Film.
- Hatipoğlu, A. (1986a). Sinemada kavram kargaşası: Milli mi ulusal mı? Halit Refiğ: 'On yıl önce söylenenler Türkiye için aynen geçerli olmaktan çıkmıştır'. *Sanat Olayı Dergisi*, 44, ss. 44-49.
- Hatipoğlu, A. (1986b). Sinemada kavram kargaşası: Milli mi ulusal mı? Yücel Çakmaklı: 'Filmlerimde ideolojik bir yaklaşımım olmadı'. *Sanat Olayı Dergisi*, 45, ss. 56-59.
- İstanbul Hollywood. (1968). Sevgili okuyucular. *İstanbul Hollywood*, 1, s. 3.
- İstanbul Hollywood. (1960). Takdim ederken. *İstanbul Hollywood*, 1, 3, s. 16.
- Karadoğan, A. (2018). *Modernist estetik: Türkiye'de sanat sineması tarihine giriş (1896-2000)*. De Ki Yayınları.
- Kabacalı, A. (2004). *Bilinmeyen yönleriyle cumhuriyet tarihi*. Deniz Yayınları.
- Kakınç, T. (1962). Oyun bitti, şimdi ne olacak? *Sine-Film*, 2, s. 7.
- Keyder, Ç. (2014). *Türkiye'de devlet ve sınıflar*. İletişim Yayınları.
- Kırel, S. (2005). *Yeşilçam öykü sineması*. Babil Yayınları.
- Kibrit, E. (1967). Sayın okurlarımız. *Film ve Sinema*, 1, s. 1.
- Koca, M. (2018). 68 öğrenci olayları ve üniversitelerde politik şiddet. *Birey ve Toplum*, 8(15), ss. 87-109.
- Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage.
- Kuyucak Esen, Ş. (2016). *Türk sinemasının kilometre taşları*. Agora Kitaplığı.
- Lüleci, Y. (2020). 1960'lı yıllarda iktidar ve sinema ilişkileri. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 8(2), ss. 1200-1233.
- Memiş, Ü. (1998). *Türk anayasa gelişimleri süreci (1808-1998) Anayasa hukuku notları*. Marmara Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Matbaası.
- Olcayto, R. (1961). Peri Han hatıralarını anlatıyor. *Ses Dergisi*, 1, s. 6.
- Öz, S. (2020). Eleştirel perspektiften Yeşilçam yıldız sisteminde bir anti-yıldız: Adile Naşit. *Etkileşim*, 10, ss. 254-271.
- Perde. (1961). Sevgili okuyucu. *Perde*, 1, s. 3.
- Rado, Ş. (1961). Muhterem ses okuyucuları. *Ses Dergisi*, 1, s. 3.
- Refiğ, H. (2009). *Ulusal sinema kavgası*. Dergâh Yayınları.
- Refiğ, H. (Yönetmen). (1964). *Gurbet Kuşları* (Film). Artist Film.
- Refiğ, H. (Yönetmen). (1963). *Şehirdeki Yabancı* (Film). Be-Ya Film.
- Sağiroğlu, D. (Yönetmen). (1965). *Bitmeyen Yol* (Film). Gen-Ar Film.
- Saldana, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers*. Sage.
- Sayar, L. (1960). Kamera spor. *Kamera*, 1, s. 17.
- Sinema. (1960). *Si-Sa*, 1, 3, s. 15.

- Sinema Postası. (1962). Niçin Çıkıyoruz? *Sinema Postası*, 1, s. 1.
- Soyman, E. (1966). Sosyal sigorta. *Beyaz Perde*, 1, ss. 1-4.
- Swartz, D. L. (2015). Bourdieücü perspektiften sosyolojik analiz için meta-ilkeler. P. S. Gorski (ed.). *Bourdieu ve tarihsel analiz*. Heretik Yayınları, ss. 41-64.
- Şekeroğlu, S. (1968). Türkçe düşünmek. *Ulusal Sinema*, 2.
- Şekeroğlu, S. (1964). Film yedinci sanatın koruyucusudur. *Film*, 1, ss. 1-2.
- Tükel, Z. (1961). Bilmediğiniz Zeki Müren. *Perde*, 1, ss. 4-5.
- Ulusal Sinema. (1968). Özgür sinema'nın önsözünde 1968'de ulusal Türk sineması... *Ulusal Sinema*, 2.
- Ün, M. (Yönetmen). (1968). *Üç Arkadaş* (Film). Emin Film.
- Üstün, İ. (1960). Bayanlar: Güzelliğinizin muhafazası için nasıl bir krem kullanmalısınız. *İstanbul Hollywood*, 1, 6, s. 16.
- Yahşi, F. (2023). Cumhuriyet senatosunun 1961 Anayasası'nda yer alış süreci ve kurucu meclisteki müzakereleri. *Akademik Hassasiyetler*, 10(22), ss. 541-560.
- Yenisey, İ. (1960). Ayşecik. *Artist*, 1, ss. 3-5.
- Yıldırım, T. (2018). Yeşilçam'da polisiyenin eleştirel dönüşümü: Toplumsal gerçekçi sinema hareketinin amblemi olarak Gecelerin Ötesi. *Erciyes İletişim Dergisi* 4(5), ss. 599-630.
- Yılmaz, M. M. (2023). *Türk sinema eleştirisinin düşünsel temelleri*. Doruk Yayınları.

Geleneksel Konut Mimarisi: Düzce Derdin Köyü İncelemesi

Sevda Kaya¹

Alper Bideci²

Öz³

Kırsal yaşam, değişen gelişmeler ve yenilikler beraberinde, insanların beklentileri ve ihtiyaçlarının değişmesi sonucunda ekonomik, eğitim ve sağlık gibi nedenlerden şehirlere göçlerin artması ile hızla yok olmaktadır. Kırsal yaşamla birlikte geleneksel mimarinin ve konutların korunamama sorunları, yenilikçi malzemelerin ve yöntemlerin tercih edilmesi, geleneksel yapım inşaat maliyetlerinin artması, nitelikli ustanın bulunamaması, yöresel malzemeye ulaşımın zorlaşması, sürekli bakım gerektirmesi, yapıların terk edilmesi ve halkın gerekli bilinçte olmaması gibi nedenlerden dolayı artış göstermiştir. Düzce ili halihazırda birçok köyün bulunduğu ve köylerde kırsal yaşamın devam ettiği illerimizden biridir. Karadeniz bölgesinin batı kıyısında bulunan Düzce iline bağlı bir köy yerleşimi olan Derdin köyü 19. yüzyılda Osmanlı- Rus savaşı sonrası Abhazya'dan gelen Abhaza etnik grubu tarafından şehir merkezinin güneyinde kalan bir tepe noktaya kurulmuştur. Etrafı ormanlık alanlarla çevrili olan köy büyük bahçeleri ile dikkat çekmektedir ve doğa turizmi açısından önemli bir kırsal yerleşim yeridir. Yapılan çalışma kapsamında, Düzce ili kırsal yaşamı ve mimarisi hakkında örnek bir çalışma ortaya koymak ve gelecek nesillere kaybolmaya yüz tutmuş geleneksel evler hakkında yararlanabilecekleri bir kaynak oluşturmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda Derdin köyü çalışma alanı olarak seçilerek bu çalışma alanının kırsal yaşamı ve geleneksel yapıları köyde yaşayan halk ile konuşmalar sonucunda varılan bilgiler, çizimler, fotoğraflar ve analizler doğrultusunda aktarılmaya çalışılmıştır. Çalışma sonucunda, Derdin köyünde incelenen yapıların plan çözümleri, sofa tipleri, yapım aşamasında kullanılan farklı yöresel malzemeleri ve tercih edilen yapım teknikleri, cephelerinde nerelere dikkat edildiği, çatı tipleri ve üst örtü özellikleri, köye özgü özellikler olan farklı mimari unsurları, köy genelinde karşılaşılan yapılarda bozulmaları, ihtiyaçlardan doğan değişimleri ve korunma sorunları detaylı olarak ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Derdin köyü, Geleneksel konut mimarisi, Kırsal alan, Koruma sorunları

¹ Yüksek Mimar, 0000-0001-6042-3193, 05453986381, sevdakahraman5454@gmail.com

² Doç. Dr., Düzce Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 0000-0003-2385-7552, 05066909539, alperbideci@düzce.edu.tr

³ Bu çalışma 11. Uluslararası Gap Zirvesi Bilimsel Araştırmalar Kongresi tarafından 2023 yılında kabul edilen "Geleneksel Konut Mimarisi: Düzce Derdin Köyü İncelemesi" başlığı ile bildiri olarak sunulmuştur.

Traditional Residential Architecture: A Study of Derdin Village in Düzce

Abstract

Rural life is rapidly disappearing with the increase in migration to cities for reasons regarding the economy, education, and health as a result of changing expectations and needs of people as developments and innovations continue. Along with rural life, the problems of not being able to preserve traditional architecture and dwellings have increased due to reasons such as the preference for innovative materials and methods, the increase in traditional construction costs, the inability to find qualified craftsmen, the difficulty of accessing local materials, the need for constant maintenance, the abandonment of structures, and the lack of public awareness. One of our provinces, Düzce, is home to numerous villages where rural life persists. Derdin village, a village settlement in Düzce province on the western coast of the Black Sea region, was established on a hill south of the city center by the Abkhaza ethnic group coming from Abkhazia after the Ottoman-Russian war in the 19th century. Surrounded by forested areas, the village attracts attention with its large gardens and is an important rural settlement in terms of nature tourism. The study aims to showcase the rural life and architecture of Düzce province, and to establish a resource for future generations to learn about the rapidly disappearing traditional houses. For this purpose, Derdin village was selected as the study area, and the rural life and traditional structures of this study area were tried to be conveyed in line with the information, drawings, photographs, and analyses obtained as a result of conversations with the people living in the village. As a result of the study, the plan solutions, sofa types, different local materials used in the construction phase, and preferred construction techniques, where attention is paid to the facades, roof types, and upper cover features, different architectural elements that are unique to the village, deterioration in the buildings encountered throughout the village, and changes arising from needs and protection problems have been revealed in detail.

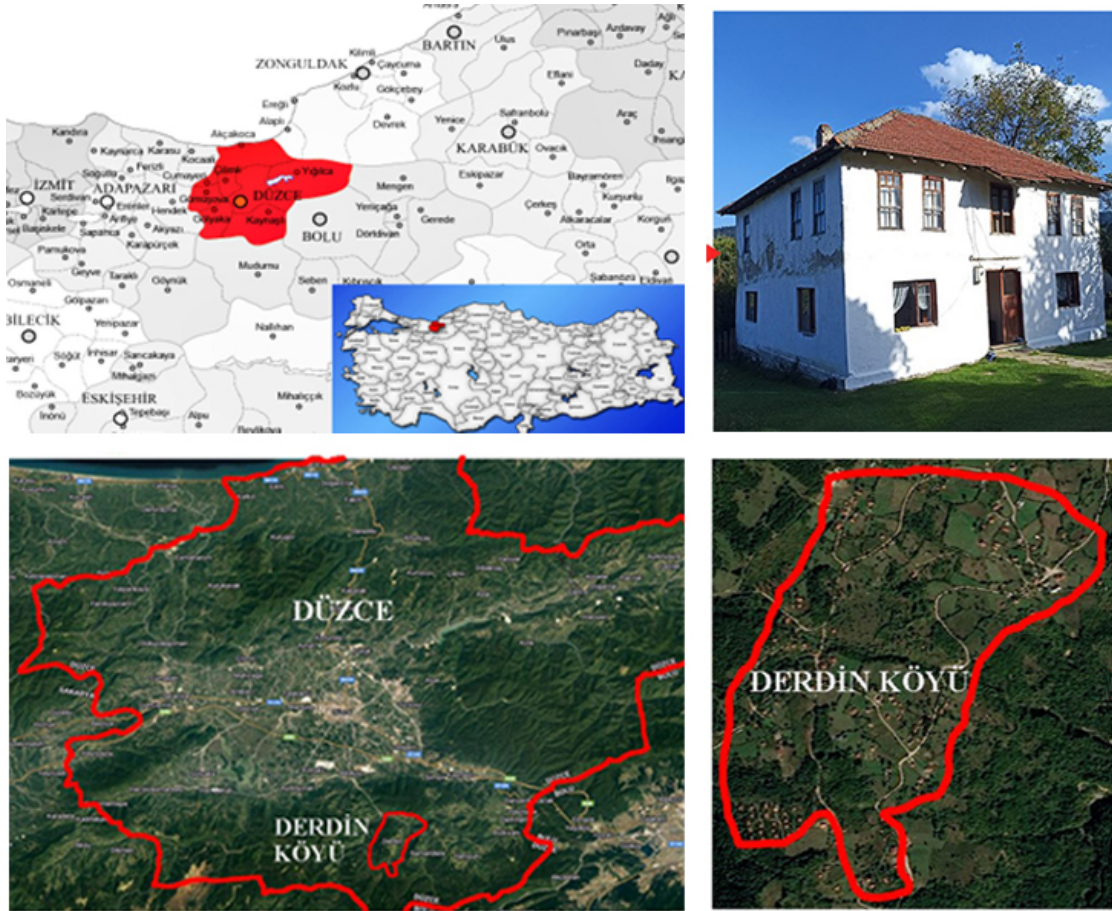
Keywords: Traditional residential architecture, Rural area, Conservation problems, Derdin village

Tarihi, Antik Yunan dönemine kadar uzanan ve pek çok medeniyetin izlerini taşıyan Düzce ili hem doğal güzellikleri hem de geleneksel mimari dokusu ile dikkat çekmektedir. Osmanlı İmparatorluğu dönemi ve Cumhuriyet'in ilk yıllarında gelişen yerleşim yapıları, şehrin kültürel ve mimari dokusunun şekillenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Ahşap ve taş malzemenin yoğun olarak kullanıldığı geleneksel konutlar, iç mekân düzenlemeleri ve şehir planlaması, Düzce'nin tarihî geçmişiyle uyumlu bir şekilde zengin bir görsel doku oluşturmuştur. Bu değerli dokunun korunması ve gelecek nesillere aktarılması, şehrin kültürel kimliğinin devamlılığı açısından büyük önem arz etmektedir.

Kırsal mimari, kırsal alanların özellikleri dikkate alınarak, bölgenin ihtiyaçlarına uygun olarak şekillenen bir mimari düzeni ifade etmektedir. Farklı bölgelerde, çeşitli yapı teknikleri ve yöreye özgü malzemeler kullanılarak inşa edilmiş pek çok yapı bulunmaktadır. Ancak günümüzde değişen yaşam koşulları, ekonomik zorluklar ve teknolojik gelişmeler nedeniyle geleneksel yöntemlerle inşa edilen yapıların sayısı giderek azalmaktadır. Mevcut yapılar ise terk edilmekte ve kırsal mimari hızla yok olmaktadır. Düzce ilindeki kırsal yerleşimlerde de geleneksel konut mimarisi, diğer bölgelerde olduğu gibi benzer sebeplerle zamanla kaybolmaktadır. Ayrıca, bu konuda yapılan çalışmaların sınırlı olduğu da dikkat çekmektedir.

Derdin köyü, Türkiye'nin Batı Karadeniz bölgesinde bulunan Düzce iline bağlı bir köy yerleşim yeridir. Şehir merkezine yaklaşık 17 km uzaklıkta olan köy 19. yüzyılda yaşanan

Osmanlı-Rus savaşları sonrasında Abhazy'a'dan göç eden halkın yerleşmesi ile oluşmuştur. 2024 yılı itibarıyla köyün nüfusu yaklaşık 335 kişiden oluşmaktadır. Derdin köyü kırsal yaşamına baktığımızda köy halkı geçimini hayvancılık ve ormancılık ile sağlamaktadır. Köy, yüksek tepe ve etrafı ormanlık alanlarla çevrili bir alan üzerine kurulmuştur. Doğasının ve coğrafi özelliklerinin güzelliğinden köye yeni siteler, turizm amaçlı konaklama yapıları kurulmaya başlanmıştır. Köy, geniş bir arazi üzerine kurulmuş olup, yerleşim dağınık bir yapı sergilemekte ve komşu evler arasındaki mesafeler oldukça fazladır. Her evin büyük bakımlı bahçeleri mevcut olup bu bahçelerde evlere ek olarak yardımcı birimler mevcuttur. Evlerin, bahçelerinde sebze ve meyve yetiştiriciliğine uygun küçük ölçekli tarım arazileri ile hayvanlar için ahır ve samanlık gibi yapılar bulunmaktadır. Bu durum, köy yerleşiminin bir özelliği haline gelen, evler arası mesafenin fazla olmasında etkili olmuştur. Köy, eğimli bir arazi yapısına sahip olup, bu özellik köy mimarisinin şekillendirilmesinde arazinin eğimine uygun çözümlerinin yapılmasını gerekli kılmıştır. Köyün bir başka özelliği, geçmişte çeşitli nedenlerle baskınlara uğramış olmasıdır. Bu durum, köyün yüksek bir noktaya yerleşmesine neden olmuş ve aynı zamanda kolay kaçış imkânı sağlayan iki ayrı giriş kapısının mimariye yansımaları sağlamıştır. Söz konusu giriş kapıları, eğimli araziden faydalanılarak farklı arazi kotlarına uygun şekilde inşa edilmiştir (Arslan, 2022; Çetinbaş, 2017). Kırsal mimariye bakıldığında Karadeniz bölgesinin özelliği olan ormanların çokça bulunması yapılarında ahşap malzemenin kullanımını arttırmıştır.



Görsel 1. Düzce ve Derdin Köyü'nün haritadaki konumu

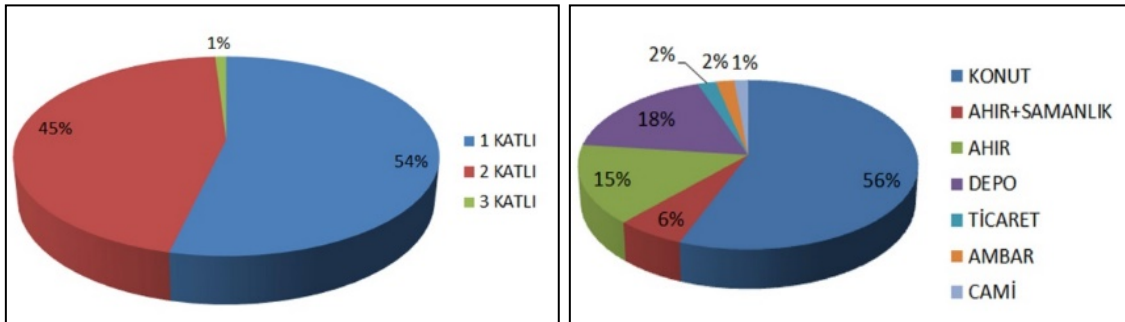
Derdin köyünün kırsal yaşamının ve geleneksel konut yapılarının giderek bozulması sonucu yok olmaya başlaması nedeniyle kırsal köy evlerinin mimarisini aktarmak ve anlamak amaçlanmıştır. Bu köyün konut yapılarını anlamak amacıyla plansal özellikleri, cephe özellikleri, malzeme özellikleri, yapım sistemi özellikleri, çatı özellikleri ve karşılaşılan bozulmalar incelenip analizler, çizimler ve fotoğraflandırmalar doğrultusunda Derdin köyü geleneksel konutları değerlendirilmiştir. Derdin köyü yerleşim planı ve inceleme yapılan alanın sınırını gösteren (kırmızı bölge içerisi) yerleşim planı Görsel 2’de gösterilmiştir.



Görsel 2. Derdin köyü yerleşimi ve kırmızı bölge içerisi inceleme yapılan bölüm

Derdin Köyü Konut Özellikleri

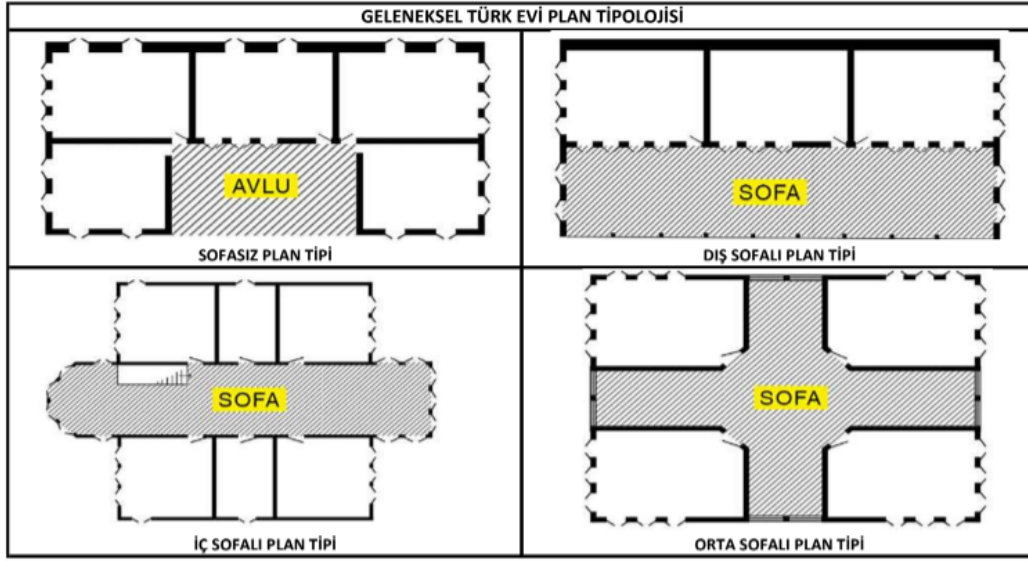
Derdin Köyü’ndeki geleneksel konut yapıları genel olarak zemin kat üzerine bir kat olarak inşa edilmiştir. Bununla birlikte, az sayıda tek katlı yapı da bulunmaktadır. Tek katlı yapıların büyük bir çoğunluğu, ahır, ambar, depo ve samanlık gibi işlevlere yönelik ek birimlerden oluşmaktadır. Çalışma kapsamında, üç katlı iki konut yapısı tespit edilmiştir; ancak bu yapılar yakın dönemde çağdaş yöntemlerle inşa edildiği için geleneksel konut kategorisine dahil edilmemektedir. Zemin kat üzerine bir kat olarak inşa edilen evlerin zemin katlarında genellikle mutfak, depo, ambar gibi işlevlerin yapıldığı birimler mevcuttur. Üst katlar ise daha çok yaşam alanı olarak çözümlenmiştir. Derdin köyündeki yapıların kat adedi ve işlev analizleri Görsel 3’te sunulmuştur.



Görsel 3. Derdin köyü kat adedi ve işlev analizi

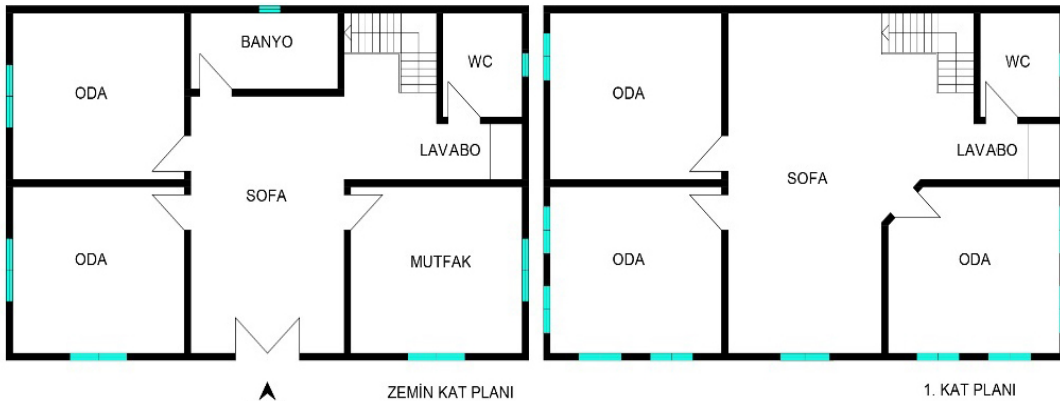
Sofa Tipleri ve Plan Özellikleri

Türk evlerinin özelliği olan sofalı ev çözümleri geleneksel konut mimarisinin bir parçasıdır. Mekanların veya odaların yan yana dizilmesi sonucunda ortak mekân olarak kullanılan sofa kavramı ortaya çıkmıştır. Sofanın bulunduğu konuma göre dört farklı tipte plan çözümü mevcuttur. Sofasız, dış sofalı, iç sofalı ve orta sofalı olarak çözümlenmektedir. Sofaya hayat da denmektedir. Ev halkının birlikte zaman geçirdiği, toplanma alanı veya diğer mekanlara geçişin sağlandığı alan olarak ifade etmek mümkündür. Görsel 4'te geleneksel Türk Evi'nde farklı sofa tipi örnekleri verilmiştir. Derdin köyünde yaygın olarak iç sofalı plan tipi hakimdir. Diğer sofa örneklerine pek rastlanılmamıştır.



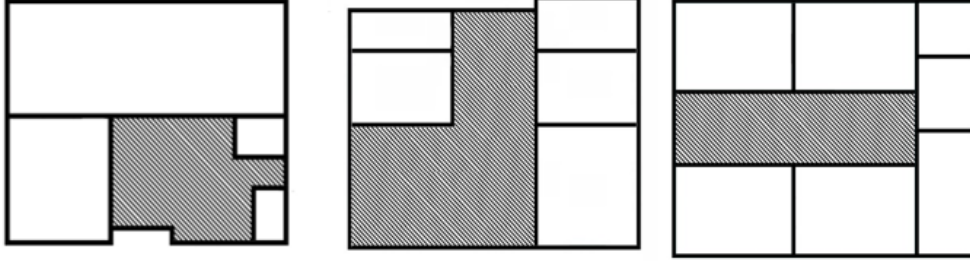
Görsel 4. Türk Evi'nde farklı sofa plan tipi örnekleri (Kaya & Bideci, 2023)

İnceleme yapılan evlerin çoğunda iç sofalı plan tipinin hâkim olduğu görülmüştür. İç sofalı evlerin planları farklılık göstermektedir. Genellikle kare ve dikdörtgen planlı evlerde sofa etrafında 3 veya 4 oda çözümlendiği görülmektedir. Sofa, dikdörtgen veya L şeklinde alan kaplamakta ve odalar karşılıklı olarak konumlanmaktadır. Görsel 5'te iç sofalı plan tipi örnekleri sunulmuştur.



Görsel 5. İç sofalı plan tipi örnekleri

Derdin köyünde yapılan incelemelerde karşılaşılan farklı tipteki iç sofalara ait örnek planlar Görsel 6'da, iç sofalara ait fotoğraflar Görsel 7 'de verilmiştir.



Görsel 6. Derdin köyünde karşılaşılan iç sofa örnekleri



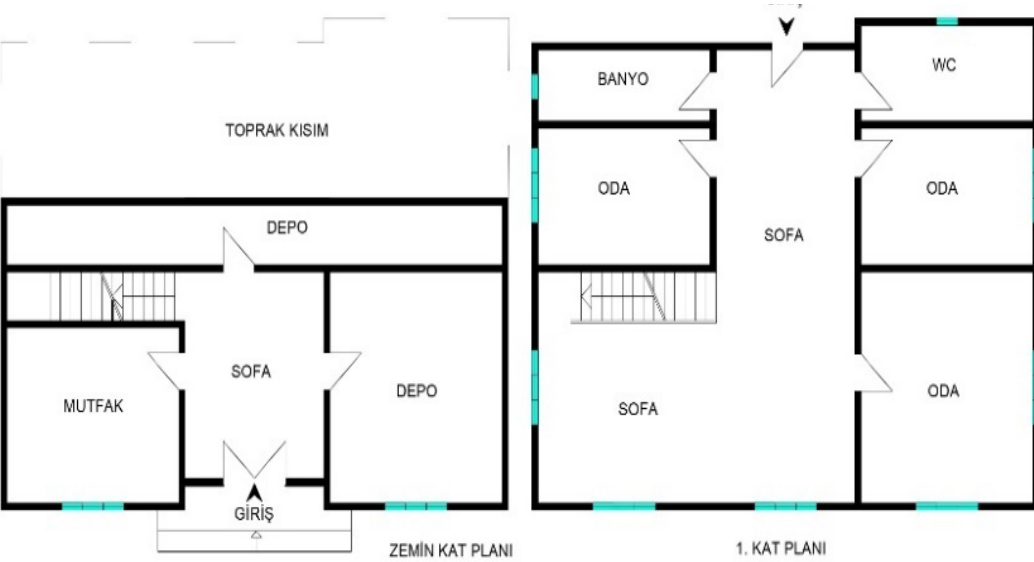
Görsel 7. İç sofadan örnekler

Odaların bazılarının içinde ocaklık, odunluk, raf, yüklük dolapları gözlemlenmiştir (Görsel 8). Her odanın farklı bir aile odası olup temel ihtiyaçları oda içerisinde karşılayacak biçimde ısınma, yıkanma, yatak döşeklerini koyabilecekleri çözümler yapılmıştır. Aile odası dışında mutfak bölümlerinde ısınma ve yemek için ocak, odunları saklamak için odunluk, mutfak gereçlerini koymak için raf, sergenler bulunmaktadır.



Görsel 8. Ocak, dolap, yüklük örnekleri

Derdin Köyü'nün geleneksel konut mimarisi, genellikle kare ve dikdörtgen formlarda olup, hareketlilikten yoksun sade bir tasarım sergilemektedir. Bu yapılarda, iç sofalı plan tipi ağırlıklı olarak tercih edilmektedir. Köyün eğimli arazi yapısı, mimariye özgün bir karakter kazandırmaktadır. Bu doğrultuda, yapıların zemin katlarının bir cephesinin toprağa gömülü olduğu veya kısmi kullanım alanına sahip olduğu görülmektedir. Ayrıca, zemin katların büyüklüğünün genellikle üst katların yarısı kadar olduğu gözlemlenmiştir. İki katlı plan çözümlerine sahip bazı yapılarda, eklemelerle bir tam kat ve ilave yarım kat oluşumu dikkat çekmektedir. Eğimli arazi yapısı sayesinde, yapıların farklı kotlardan, ayrı seviyelerden giriş-çıkış olanakları bulunmaktadır. Görsel 9'da Derdin köyü geleneksel evlerinden birine ait plan çözümü ve evin cephe görünümü yer almaktadır.



Görsel 9. Eğimli araziye inşa edilen evin plan çözümü ve fotoğrafı

Yapıların ana giriş kapıları çift kanatlı kapı olmakla birlikte diğer çıkış kapıları ise tek kanatlı kapı olarak gözlemlenmektedir. Ana girişten girdikten sonra genellikle sağlı sollu odalar karşılamakta olup ıslak hacim mekanları daha arka kısımlarda çözümlenmektedir.

Sofada tek kollu ahşap merdiven veya L formunda döner merdivenler görülmektedir ve bu merdiven yakınında ıslak hacim birimlerinin çözümü dikkat çekmektedir. Mutfak bölümlerinde ve bazı odalarda ocak alanlarına rastlanmıştır. Geleneksel konut mimarisinin önemli unsurlarından biri olan ocakların, günümüz yaşam koşullarındaki değişimlere bağlı olarak yerini soba kullanımına bıraktığı veya tamamen söküldüğü tespit edilmiştir (Görsel 10).



Görsel 10. Ocak olarak kullanılan bölüme günümüzde soba yerleştirilmesi

Dikkat çeken bir diğer özellik ise odalardan sofaya bakan küçük pencereler olmuştur. Köy halkından edinilen bilgiler doğrultusunda küçük pencerelere çitlik adı verilmektedir. Çitlik pencerelerinin kullanım amacının, ev halkının ortak olarak kullandığı odalara sofadan rahatsızlık vermeden bakmak veya çocukların yatak odalarının, sofadan yakılan ışıkla gece aydınlatılmasını sağlamak olduğu belirtilmiştir. Çitlik olarak adlandırılan odalardan sofaya bakan küçük pencere örnekleri Görsel 11’de verilmiştir.



Görsel 11. Çitlik olarak adlandırılan odalardan sofaya bakan küçük pencere örnekleri

Derdin köyünde incelenen geleneksel mimariye sahip konutlarda kişisel ihtiyaç ve tercihlere göre tasarlanmış farklı plan tipleri görülmüştür. Bu evlere ait plan tipleri Görsel 12'de sunulmuştur.

DERDİN KÖYÜ PLAN TİPLERİ						
	1.ÖRNEK	2.ÖRNEK	3.ÖRNEK	4.ÖRNEK	5.ÖRNEK	6.ÖRNEK
ZEMİN KAT PLANI						
1.KAT PLANI						

Görsel 12. Derdin köyü geleneksel konut plan örnekleri

Cephe Özellikleri

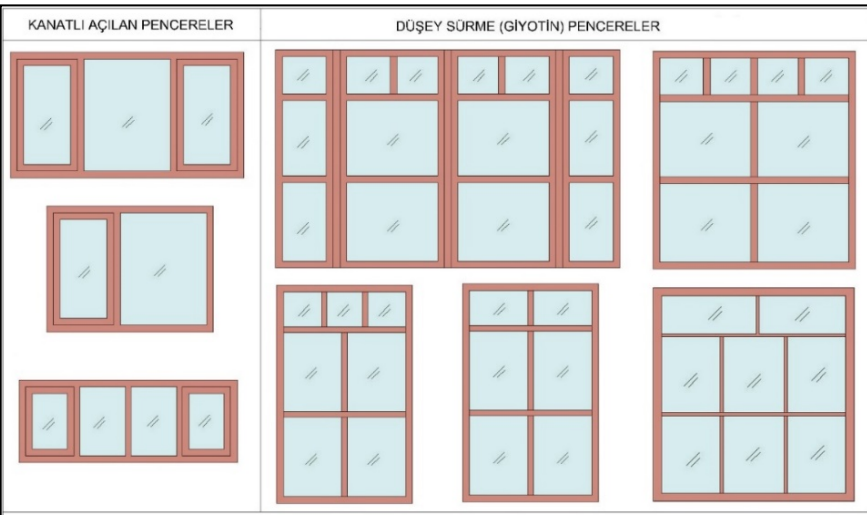
Geleneksel Derdin Köyü evlerinin dış cephelerinde sade bir mimari anlayış hakimdir ve cephelerde süsleme veya estetik hareketlilik unsurlarına rastlanmamaktadır. Evlerin plan çözümlerinde cumba, çıkma gibi mimari öğeler veya girintili-çıkıntılı formlar bulunmamaktadır. Bu durum yapıların genel görünümünde hareketlilik eksikliğine yol açmaktadır. Bu özellikler, köy mimarisinin sade ve işlevsel yaklaşımını yansıtmaktadır. Ana giriş cephelerinin daha özenli, bakımlı olduğu ve beyaz boya ile boyandığı dikkat çekmektedir. Aynı özen yan ve arka cephelere verilmemiştir. Boyalarda dökülmeler, sıva



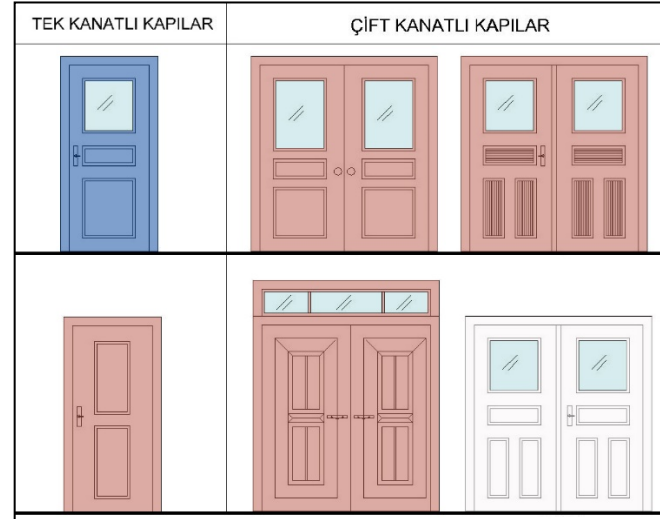
Görsel 13. Derdin köyü giriş cephe düzeni

çatlakları, toprak dolgularda kopmalar olduğu tespit edilmiştir. Bazı cephelerin saman karışımı toprak sıvalı olduğu, bazılarının ahşap malzeme ile kaplandığı gözlemlenmiştir. Derdin köyünde bulunan farklı konutlara ait ön cephe fotoğrafları Görsel 13'te sunulmuştur.

Cephe dolu-boş hareketliliği farklı pencerelerle ve kapılarla sağlanmıştır (Görsel 14 ve Görsel 15'te gösterilmiştir). Bazı pencerelerin özgün olduğu bazılarının ise değiştirildiği gözlemlenmiştir. Özgün olan pencerelerin ahşap malzemeli giyotin düşey pencereler olduğu daha sonra ahşap kanatlı pencereler ile değiştirildiği günümüze yaklaşıldığında ise PVC kanatlı pencerelere geçildiği gözlemlenmiştir. Yaşam alanı olarak kullanılan daha çok ailenin bulunduğu, birlikte oturduğu odalarda pencere sayılarının fazla olduğu, aile odası olan ve yatak odası olarak kullanılan odalarda ise pencere sayısının daha az olduğu dikkat çekmektedir. Böylelikle dolu-boş oranları cephe duvarlarında farklılık göstermektedir. Genellikle giriş cephelerinde alt kat ve üst katta simetrik bir oran görülmüştür. Alt kat pencerelerin bozulmalardan dolayı değiştirildiği üst kat pencerelerinin ise genellikle özgün olduğu gözlemlenmiştir. Farklı tip ve boyuttaki pencereler buldukları cephenin özelliklerini yansıtmaktadır.



Görsel 14. Derdin köyü pencere örnekleri



Görsel 15. Derdin köyü kapı örnekleri

Kullanılan Malzemeler

Geleneksel evlerde kullanılan yapı malzemeleri, genellikle bölgenin coğrafi ve iklimsel özelliklerine uyumlu olarak, kolay ulaşılabilir ve ekonomik malzemelerden seçilmektedir. Bu malzemeler, dayanıklılık, işlevsellik ve sürdürülebilirlik gibi unsurların ön planda tutularak, yerel geleneklerle şekillendirilmiştir. Kullanılan malzemeler, geleneksel yapı teknikleriyle uyum içinde olup hem doğal çevreyle bütünleşmiş hem de kullanıcıların temel barınma ihtiyaçlarını karşılamıştır. Derdin köyünde evlerin yapımında başlıca taş, ahşap, toprak ve tuğla yapı malzemesi olarak kullanılmıştır.

Taş malzeme. Taş malzemenin genellikle evlerin temellerinde kullanıldığı tespit edilmiştir, ancak tamamıyla taş yapılar gözlemlenmemiştir. Köyün çevresinin ormanlarla kaplı olması, ahşap malzemenin tercih edilmesinde etkili olmuştur. Taş malzeme, genellikle yapıyı su ve nemden korumak ve bu sayede ahşap malzemenin zarar görmesini önlemek amacıyla kullanılmıştır (Ergün & Çavdar, 2010). Yığma taş temellerin yaygın olduğu belirlenmiş olup, yapıların içerisinde ocak gibi bölümlerde taş malzemenin, ısıya dayanıklı yapısı nedeniyle tercih edildiği gözlemlenmiştir. Görsel 16'da Taşın yapı temelinde kullanılması örneği gösterilmiştir.



Görsel 16. Taşın yapı temelinde kullanılması örneği

Ahşap malzeme. Derdin Köyü'nün coğrafi konumu gereği etrafındaki ormanlar ve ağaçlık alanlar sayesinde, yapılarında büyük ölçüde ahşap malzeme kullanılmıştır. Bu durum hem yerel kaynakların bolluğundan hem de ulaşım kolaylığından kaynaklanmaktadır. Yapım sistemine bakıldığında, ahşap karkas yapılarının ana malzemesi ahşaptır. İskeletin oluşturulup duvarların inşa edilmesi ise, yine yörede yetişen ağaçlarla gerçekleştirilmiştir. Ahşap malzemenin kullanımı bazı evlerde dış cephe kaplamasında da gözlemlenmiştir. Ayrıca, yapının çatısında, yer ve tavan döşemelerinde, kapı-pencere doğramalarında, merdivenlerde ve yüklük gibi gömme dolap ve raf yapımlarında da ahşap malzeme kullanımına sıklıkla rastlanmıştır. Ahşap malzeme kullanılan çeşitli yapı elemanları Görsel 17'de verilmiştir.



Görsel 17. Ahşap malzemenin konutlarda kullanıldığı örnekleri

Derdin köyünün dikkat çeken özelliklerinden biri ahşap tavan süslemelerin yaygın olmasıdır. Geçmişte köyde yaşamış olan bir ahşap ustasının, bazı evlerin tavanlarını yaptığı ve bu tavanların günümüze kadar bozulmadan dayandığı, köy halkı tarafından anlatılmaktadır. Görsel 18'de ahşap tavan süslemelerine ait bazı örnekler mevcuttur.



Görsel 18. Ahşap tavan süslemesi örnekleri

Toprak malzeme. Köyde ev yapımında ahşap malzemeden sonra en yaygın kullanılan malzemenin toprak olduğu görülmektedir. Toprak malzeme, genellikle ahşap karkas sistemin arasına kerpiç dolgu ile yerleştirilerek duvarların oluşturulmasında kullanılmıştır. Bunun yanı sıra, ahşap sepet örgü tekniğiyle inşa edilen iç ve dış duvarların üzerine toprak harçlı sıvaların uygulanması da sıkça gözlemlenmiştir. Bu yöntemler hem yerel malzeme kullanımını hem de geleneksel yapı tekniklerini yansıtmaktadır. Görsel 19’ da toprak malzemenin kullanımına dair örnekler verilmiştir.



Görsel 19. Toprak malzemenin kullanıldığı örnekler

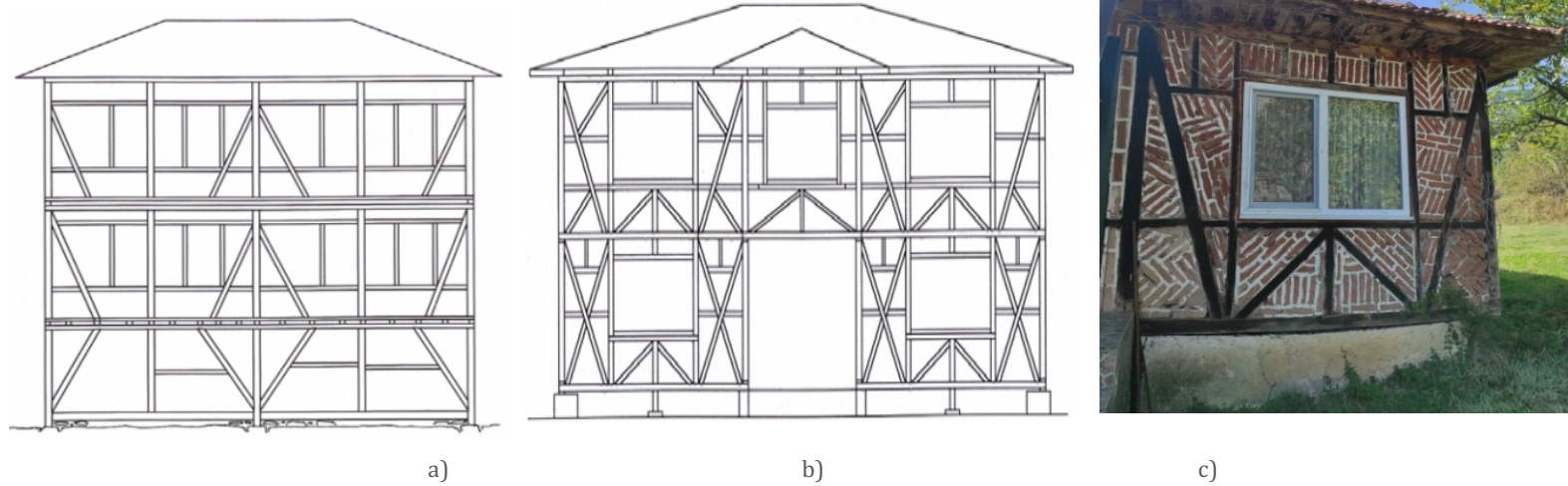
Tuğla malzeme: Köy genelindeki eski geleneksel konutların yapımında tuğla malzemelere yaygın olarak rastlanmamıştır. Fakat daha genç evlerin yapımında duvar dolgu malzemesi olarak tuğla malzeme kullanılmıştır. Duvar dolgu malzemesi dışında, eski konutlarda çeşitli nedenlerle tamir olması gereken duvarların ahşap dolgularının tuğla ile değiştirildiği veya sonradan yapıya eklenen birimlerin tuğla duvar ile inşa edildiği görülmüştür. Tuğla malzemesinin kullanıldığı örnekler Görsel 20’de mevcuttur.



Görsel 20. Tuğla malzemenin kullanıldığı örnekler

Yapım Tekniđi

Derdin köyünde tespit edilmiş olan 114 konutun %30'u ahşap karkas sistem, %21'i yığma sistem, %49'u ise betonarme sistem ile inşa edilmiştir. Betonarme sistemin yakın zamanlarda inşa edildiđi, 100-150 yıllık geleneksel Derdin köyü evlerinin ahşap karkas sistem ile inşa edildiđi gözlemlenmiştir. Etrafta bulunan taşların üst üste yığılmasıyla temeller oluşturulmaktadır. Ormanlarla çevrili olan köyde dayanıklı, hafif, kolay işlenebilmesi gibi özelliklere sahip ağaçlardan hazırlanan yapıyı ayakta tutacak dikmeler temellerin üzerine inşa edilmektedir. Dikmeler belli aralıklarla yerleştirilerek yapı iskeleti oluşturulmaktadır. Daha sonra bu dikmelerin aralarına çapraz payandalar, kuşaklar atılarak pencere-kapı boşlukları bırakılmakta ve kirişlerle birbirine bağlanmaktadır (Perker, 2004; Perker & Akıncıtürk, 2011). Alt taban, döşeme kirişleri ve üst tabanlar yapılarak üst kat da aynı alt kata yapılan yöntemle devam etmektedir. Daha sonra oluşturulan taşıyıcı iskelet duvarlar köy halkının kolaylıkla bulabildiđi yabancı fındık sopaları ile çiteme adı verilen sepet örgü yöntemi ile örülmektedir (Bayraktar, 2020). Duvarların üzerine iç ve dış taraftan olmak üzere hazırlanan saman karışımı toprak harç sürülmektedir. Bu yöntem, ahşap malzemeyi dış etkenler kaynaklı su ve nemden korumak amacıyla uygulanmaktadır. Derdin köyü evlerinin genelinde dış duvarların toprak harç ile sıvandığından sonra cepheleri beyaz renkli boya ile boyandıđı tespit edilmiştir (Aktaş Yasa, 2016; Demirel, 2013). Görsel 21'de karkas sisteminde kullanılan ahşap dikme, payanda, kuşak ve kiriş yerleşimlerinin şematik gösterimi (a ve b), Derdin köyünde ahşap karkas sistem örneđi (c) gösterilmiştir.

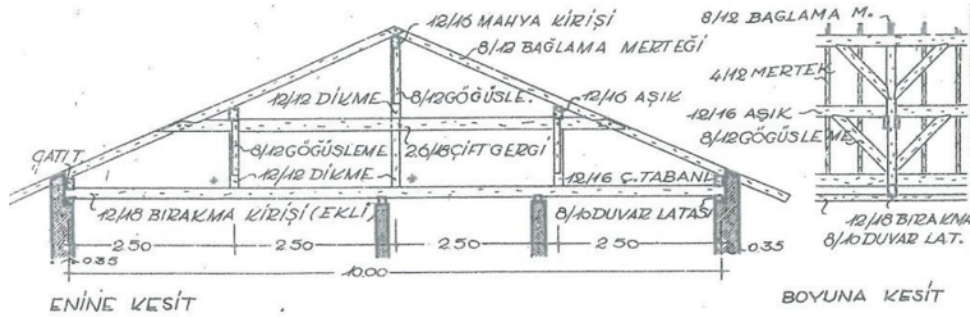


Görsel 21. a ve b) Karkas sistemde kullanılan ahşap dikme, payanda, kuşak, kiriş yerleşimleri (Aksoy & Ahunbay, 2005). c) Derdin köyünde ahşap karkas sistem örneđi

Çatılar

Geleneksel Türk evlerinin mimarisinde çatılar, ahşap malzeme kullanılarak kırma çatı düzeninde ve saçaklı olacak şekilde oluşturulmuştur. Yapı üst kısmında ahşap kesitli malzemeler ile iskelet oluşturulup üzerine alaturka kiremit örtülerek eğimi %25-%33 arasında değerlerde olacak şekilde ayarlanmıştır (Koca & As, 2016).

Derdin köyünde ise geleneksel Türk evine benzer şekilde ahşap kırma çatı uygulanan köy evleri örnekleri gözlemlenmiştir. Yapıların üst katlarının tavanlarının yapımından sonra oda duvarlarını oluşturan dikmeleri bağlayan üst taban kirişlerine çatıyı oluşturan belli aralıklarla ahşap kirişler oturtulmaktadır ve dışarıya doğru saçak oluşturacak şekilde uzatılmaktadır. Yapının ortasına denk gelecek şekilde taşıyıcı dikmeler yerleştirilmekte ve yapının köşelerinden orta noktasına eğik mahyalar yerleştirilmektedir. Daha sonra üzerlerine belli aralıklarla mertekler atılarak çatı strüktürü oluşturulmaktadır. Çatılar, mertek üzerine kiremit altı kaplamaları yapılarak ve geleneksel alaturka kiremitlerle örtülerek inşa edilmektedir. Ancak, zamanla meydana gelen çeşitli bozulmalar nedeniyle alaturka kiremitlerin yerini çoğunlukla Marsilya kiremitlerinin aldığı veya saç metal malzemelerle çatı örtülerinin yenilediği gözlemlenmiştir (Erdem, 2020). Geleneksel konut çatı kesiti Görsel 22'de, Derdin köyü kırma çatı örnekleri Görsel 23'te verilmiştir.



Görsel 22. Geleneksel konut çatı kesiti (Eldem, 1996)



Görsel 23. Derdin köyü kırma çatı örnekleri

Derdin Köy Evlerinde Karşılaşılan Bozulmalar ve Değişimler

Diğer tüm alanlarda olduğu gibi, kırsal mimari de yaşanan teknolojik gelişmeler ve yeniliklerden etkilenmiştir. Günümüz yaşam koşullarındaki değişimler, beklenti ve ihtiyaçların artması ve farklılaşması, geleneksel konutları da bu dönüşüm sürecine dahil etmiştir. Köylerde yaşam biçiminin ve iş kollarının değişmesi gibi nedenlerle nüfusun giderek şehirlere yöneldiği, tarım ve hayvancılık faaliyetlerinin azaldığı gözlemlenmektedir. Bu demografik ve ekonomik dönüşüm, kırsal alanların hızlı bir değişim sürecine girmesine yol açmış ve beraberinde kırsal koruma sorunlarını getirmiştir. Her kırsal alanda olduğu gibi Derdin köyünde de bu değişimler ve korunma sorunları karşımıza çıkmaktadır. Derdin köyü köklü geçmişine rağmen gerek şehir merkezine uzak ve tepede kalması, gerek ulaşım yollarının zorluğu gibi nedenlerden dolayı 200 hanenin yaşadığı bir yer haline gelmiştir. Hem ekonomik nedenler hem de bilinç eksikliği nedeniyle mevcut geleneksel konutlara yeterli önem verilmemiş ve bu yapıların bakımları ihmal edilmiştir. Bu ihmal, zamanla daha ciddi boyutlarda hasarların oluşmasına sebep olmuştur. Derdin köyünde geleneksel konutlarda karşılaşılan değişimler ve bozulmalar şunlardır:

- Konutların taşıyıcı sistemlerinde kullanılan ahşap malzemelerin tahribatı, eğilmesi ve dayanımının azalması gibi sorunlar gözlemlenmiştir.
- Ahşap direkler yerine beton ayaklar kullanılarak geleneksel dokunun ortadan kaldırıldığı görülmüştür.
- Eskiye dolgu duvarlarının gerekli topraklı harçlarla iç ve dıştan bakımının yapılmaması sonucunda ahşap malzemenin su, nem ve böcek gibi sorunlarla karşı karşıya kalarak çürümesine yol açması nedeniyle duvarlarda çatlaklar, dökülmeler ve malzeme kayıplarının olduğu tespit edilmiştir.
- Ahşap dolgu duvarların eskimesi sonucu dolgu duvar malzemesinin tuğla malzeme ile değiştirilerek geleneksel yapı tekniğine sadık kalınmadığı gözlemlenmiştir.
- Çatı kirişlerinde eğilmeler, kiremitlerde malzeme kayıpları böylelikle yapıları sudan uzaklaştıramamaktan kaynaklı hasarların oluşması, yapı duvarlarında çatlaklar, kabarmalar ve çiçeklenme oluşumu tespit edilmiştir.
- Eskiye pencerelerin ısı kaybına yol açması nedeniyle özgün olmayan PVC malzemelerle değiştirildiği görülmüştür.
- Yeni ısınma biçimlerine geçilmesinden (soba, elektrikli ısıtıcı vb.) dolayı geleneksel Türk evlerinin ortak parçası olan ocakların kapatıldığı gözlemlenmiştir.
- Mutfakların yenilikçi mutfaklar ve dolaplarla değiştirildiği görülmüştür.
- Tavan-taban döşemelerinin bozulması nedeni ile farklı malzemelerle değişimi söz konusu olmuştur.
- Yapı içerisindeki yer döşemesi ve merdiven basamaklarında kullanılan ahşap malzemelerde kayıplar olduğu tespit edilmiştir.
- Terk edilme sorunları ve sürekli kullanılmayan, yalnızca yaz mevsimlerinde kullanılan evlerin gerekli bakımlarının ihmal edilmesi, bu yapıların zamanla kötüleşmesine ve bozulmasına neden olmuştur.
- Çeşitli tamiratların, günümüz malzemeleri ve teknolojileri ile yapılarda özgünlüğü bozacak şekilde gerçekleştirilmesi sonucu geleneksel dokuda niteliksiz elemanlara rastlanılmıştır.

- Köy mimarisine aykırı olarak betonarme yapım sistemi ile inşa edilen köy evlerinde artış olduğu saptanmıştır.



Görsel 24. Yapı terk edilme sorunlarından harabe durumuna gelmesi örnekleri



Görsel 25. Yapı cephesinde gerekli bakımları yapılmaması sonucu su ve nem kaynaklı boyada kabarma, dökülmeler ve toprak malzemede çatlakların oluşması



Görsel 26. Yapıya özgün olmayan farklı malzemelerle tamirat işlemi ve pencerelerin PVC malzeme ile değişimi



Görsel 27. Yapının terk edilmesi sonucunda ciddi derecede yapı içerisinde ve dışında çatlaklar, malzeme kayıpları gibi sorunların oluşması



Görsel 28. Gereklî bakımlarının yapılmaması sonucu toprak sıvanın kopması, çatlaması ve ahşap malzemede oluşan kayıplar

Sonuçlar ve Değerlendirmeler

Yapılan çalışmalar sonucunda, Derdin Köyü'nün kırsal konut mimarisi genellikle iç sofalı plan tipine sahip ve iki katlı yapılar olarak değerlendirilmektedir. Bölgede eğimli bir arazi yapısının bulunması, konutların alt katlarının bazı bölümlerinin toprağa gömülü olmasına ve kısmi kullanım alanı sunmasına neden olmaktadır. Bu durum, üst katların daha geniş bir alana ve daha işlevsel bir kullanıma sahip olmasını sağlamaktadır. Arazinin farklı kotlarından yapılara erişim imkânı sunan, en az iki giriş kapısı bulunmaktadır. Ana giriş kapıları çift kanatlı, diğer giriş kapıları ise tek kanatlı olarak tasarlanmış olup her ikisi de ahşap malzemeden yapılmıştır. Yapıların üst katları genellikle yaşam katı olarak çözümlenmiştir. Mutfak, depo, kiler gibi bölümler çoğunlukla alt katlarda çözümlenmeye çalışılmıştır. Yapılarda kullanılan malzemeler incelendiğinde, bölgenin coğrafi koşullarının

etkisiyle ahşap malzemenin yapı iskeletinde, duvarlarda, iç mekânda farklı bölümlerde ve doğramaların büyük bir kısmında yaygın olarak tercih edildiği gözlemlenmiştir. Yapılar, taş temel üzerine ahşap karkas sistemle inşa edilmiş; duvarlar ahşap malzeme ile doldurularak örülmüştür. Bu uygulama hem yerel malzeme kullanımını hem de geleneksel yapı tekniklerini yansıtmaktadır. Duvarların üzerine toprak karışımı harç sıvanarak ahşap duvarlar dış etmenlerden korunmuştur. Toprak sıva üzerine genellikle köy halkı beyaz boya ile boyayarak köyün genel bir özelliği haline getirmiştir. Giriş cephelerinin ve bahçelerinin bakımına özen göstermişlerdir. Ahır, samanlık gibi bölümleri genellikle arka bahçelerde çözmeye çalışmışlardır. Derdin köyünün kendine özgü özelliklerinden bazılarını çitlik diye bahsedilen yapı içerisinde sofaya bakan küçük pencereler, ahşap tavan süslemeleri ve odaların içinde bulunan ocaklık, odunluk, yüklük gibi bölümleri şeklinde sıralamak mümkündür. Derdin köyü geneline baktığımızda geleneksel dokunun yeni teknolojik gelişmeler, farklı nedenlerden şehirlere yerleşme, terk edilme sorunu, bakımın zor ve maliyetli olması, köy istihdamının azalması, değerlerimize sahip çıkma bilincinin eksik olması ve turizm amaçlı ekonomik getirilerin düşünülmesi gibi nedenlerden köy dokusu hızla bozulmaktadır.

Bu çalışmalar sonucunda, Derdin Köyü'nün, kırsal yaşamı ve mimari yapıları bakımından köy halkının karakteristik özelliklerini yansıtan, değerli bir yerleşim yeri olduğu tespit edilmiştir. Bu geleneksel doku ve yapılar bozularak hızla yok olmaktadır. Bu değerlerimizin yok olmaması için köy halkına gerekli bilinçlendirmenin yapılması ve önemli yapıların korunmasına yönelik çalışmalar planlanması gerekmektedir. Bu nedenle geleneksel kırsal kültürümüzü ve mimarimizi belgeleme ve koruma çalışmaları sonucunda gelecek kuşaklara taşımak mümkün hale gelmektedir.

Kaynakça

- Aksoy, D., ve Ahunbay, Z. (2005). Geleneksel ahşap iskeletli Türk Konutu'nun deprem davranışları. *İTÜ Dergisi Seri A: Mimarlık, Planlama, Tasarım*, 4(1), ss. 47-58.
- Aktaş Yasa, A. (2016). Seben geleneksel konut mimarisi üzerine bazı gözlemler. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (24), ss. 45-70.
- Arslan, S. (2022). *Çerkez ve Abaza (Abhaz) kökenli yazarların romanlarında milli kimlik inşası*. [Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi] YÖK Tez Merkezi.
- Bayraktar, H. (2020). Kırsal yaşamın mimari göstergesi geleneksel köy evlerinin Düzce örneğinde tartışılması. *Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(1), ss. 71-103.
- Çetinbaş, M. N. (2017). *Elveda Çerkesya*. Çınaraltı Yayıncılık.
- Demirel, R. (2013). *Seben köy evleri*. Bolu Olay. Erişim Tarihi: 11.11.2024. <https://www.boluolay.com/makale/18128756/resat-demirel/seben-koy-evleri>
- Eldem, S. H. (1996). *Yapı*. Birsan Yayınevi
- Erdem, A. (2020). Boyabat köylerinde geleneksel kandil evler ve koruma sorunları. *Türkiye Bilimler Akademisi Kültür Envanteri Dergisi*, (21), ss. 105-129.
- Ergün, A., & Çavdar, E. (2010). Geleneksel Balıkesir Dursunbey Evleri'nde yapı teknolojileri ve malzeme kullanımları. *Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 12(2), ss. 1-11.
- Kaya, S., ve Bideci, A. (2023). Düzce Dadalı Köyü geleneksel konutların incelenmesi. L. G. Kaya (Edt.), *Mimarlık, planlama ve tasarım alanında uluslararası araştırmalar*, ss. 299-317. Platanus Publishing.

- Koca, G., ve As, N. (2016, 2-3 Haziran). Çatıda ahşap kullanımı [Sözlü Bildiri]. *8.Ulusal Çatı & Cephe Sempozyumu*, İstanbul, Türkiye.
- Perker, Z. S. (2004). *Geleneksel ahşap yapılarımızda kullanım sürecinde oluşan yapı elemanı bozulmalarının Cumalıkızık örneğinde incelenmesi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Uludağ Üniversitesi.
- Perker, Z. S., ve Akıncıtürk, N. (2011). Geleneksel Cumalıkızık evlerinde ahşap konut sistemi. *Uludağ Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 16(1).

Çağdaş Türk Sanatında Siyah Kalem Esinleri: Yüksel Arslan, Mehmet Güteryüz, Ergin İnan

Şevket Cem Onat¹

Öz

Bu çalışma, dönemsel ve kültürel farklılıkların, düşün ve sanat alanına yansımaları ve geçişkenliklerinin önemi ile farkındalıkların artırması odağında yürütülmüştür. Sözü edilen bağlamda sanatsal etkilenmelerin karşılaştırmalı yöntemlerle araştırılmasının, gelişimsel, özgün ve yenilikçi yaklaşımların izlenmesini kolaylaştıracağı düşünülmektedir. Bu makalede, öncelikle, Siyah Kalem'in üslubunda büyük ölçüde Çin etkisinin görüldüğü kabulünü güçlendirmek amacıyla Gong Kai örnekleri üzerinde durulmuştur. Bu yazıda, topraklarımızda yaşayan üç sanatçının, Siyah Kalem eserlerinin ülkemizde sergilenmesinin ardından gerçekleştirdikleri ürünlerindeki esinlenmelerin izleri sürülmeye çalışılmıştır. Seçilen üç sanatçının Siyah Kalem etkilenmelerinin bazı yorumcular tarafından belirtilmiş olmasına karşın, herhangi bir örnekleme çalışmasına rastlanmamıştır. Bu çalışmada, Yüksel Arslan, Mehmet Güteryüz ve Ergin İnan'ın eserlerinden seçilenler, Siyah Kalem eserleriyle, konu ve özellikle biçim üzerine yoğunlaşarak karşılaştırmalı bir biçimde analiz edilmeye çalışılmıştır. Etkilenmelerin uzantılarının araştırılmasının ve sanat literatüründe yerini almasının, özellikle genç sanatçıların yetişmesine katkı sağlayacağı değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Siyah Kalem, Gong Kai, Yüksel Arslan, Mehmet Güteryüz, Ergin İnan

The Effect of Siyah Kalem on Contemporary Turkish Art: Yüksel Arslan, Mehmet Güteryüz, Ergin İnan

Abstract

This study was conducted with a focus on enhancing awareness regarding the importance of the reflections and transitions of periodic and cultural differences in the fields of thought and art. In the mentioned context, it is believed that researching artistic influences through comparative methods will facilitate the tracking of developmental, original, and innovative approaches. In this article,

¹ Dr. Öğretim Üyesi, Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Kültür Yönetimi Bölümü, ORCID NO: 0000-0001-8005-3329, cem.onat@yeditepe.edu.tr

emphasis is primarily placed on examples from Gong Kai, with the aim of strengthening the acknowledgment that Chinese influence is significantly observed in the style of Siyah Kalem. This paper also attempts to trace the inspirations in the works of three artists from our country, produced immediately after the exhibition of Siyah Kalem's works in Türkiye. Although some researchers have noted the influence of Siyah Kalem on these three selected artists, no particular artwork of the artists has been studied in the manner of artistic perspective. In this study, selected works from the 1960s by Yüksel Arslan, Mehmet Güteryüz, and Ergin İnan are analyzed comparatively with those of Siyah Kalem, with a particular focus on the subject matter and especially on form. It is considered that investigating the extensions of these influences and securing their place in art literature will contribute to the development of young artists.

Keywords: Siyah Kalem, Gong Kai, Yüksel Arslan, Mehmet Güteryüz, Ergin İnan

Siyah Kalem resimlerinde biçimsel özelliklerinin yanı sıra temsil ettikleri ile oluşturduğu konu ve fikir alanı kapsamında üzerinde birçok araştırma yapılmış olmakla birlikte sınırsız imgelem zenginliği ve grotesk yapısıyla güçlenen ifade biçiminin ülkemiz sanatçıları üzerindeki izlerinin karşılaştırmalı yaklaşımla analizi konusunda yeterli literatür bulunmamaktadır. Çağdaş sanatçılarımızdan Yüksel Arslan, Mehmet Güteryüz ve Ergin İnan'ın Siyah Kalem etkilenmelerine farklı zaman ve platformlarda atıf yapılmış olmasına karşın ayrıntılı biçimde eser bazında herhangi bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Bu makalede, sözü edilen sanatçıların hayal güçleriyle oluşturdukları hikâyelerin aktarılması, düşüncelerinin yansıtılması, deneyimleri ve tarzları göz ardı edilmeksizin Siyah Kalem'in karakteristik özelliklerine dayalı esinlenmelerin günümüzdeki uzantıları üzerinde yoğunlaşmıştır. Arslan, Güteryüz ve İnan'ın Siyah Kalem yapıtlarının ülkemizde sergilenmesinin ardından ürettikleri eserlerinden seçki yapılmış, Siyah Kalem'in seçilmiş eserleriyle konu ve özellikle biçim odaklı karşılaştırmalı analize varılmaya çalışılmıştır.

Sınırlılık bağlamında, Siyah Kalem'e ilişkin olarak bu çalışmada, birçok araştırmada tartışma konusu olan resimlerdeki imzalara dayalı isim çeşitliliği gözetilmeyerek Siyah Kalem adlandırması yapılmış, resimlerin yapılış tarihi irdelenmemiş, resimlerde görülen farklı üslupların aidiyeti sorgulanmamış, resimlerin protest anlayışa veya hizmet amacına yönelik oluşları dikkate alınmamıştır. Sanatçıların kendilerinden önce gelenlerden ve/veya çağdaşlarından etkilenmelerini içeren kültürlerarası geçişkenliğe yönelik incelemelerin sanat alanına büyük katkılar sağladığı görüşünün benimsenmesinden hareketle kıyaslama çalışmaları, öncelikle Siyah Kalem'in üslubunda görülen Çin etkisinin açıklanması amacıyla Gong Kai ile örneklendirilmiştir.

Siyah Kalem'in Gong Kai Öykünmesi

Moğol İmparatorluğu, Cengiz Han'ın ölümünden sonra soyundan gelenler arasında paylaşılmıştır. Torunu Kubilay Han'ın Çin'i ele geçirmesinden sonra kurduğu Hanbalık (Pekin) merkezli Yuan Hanedanıyla kardeşi Hülagü Han'ın kurduğu İlhanlılar arasında ticari ve askeri ilişkilerin yanı sıra, son yıllarda yapılan araştırmalara göre, yoğun bir kültürel alışveriş olduğu anlaşılmaktadır. Harita, gök bilimi, tarım, tıp, sahne sanatları, görsel sanatlar ve din bağlamında zengin bir iletişiminden söz edilmektedir. İlhanlıların bir ticaret ve kültür merkezi haline getirdikleri, Pekin'le sıkı ilişkiler içinde bulunan Tebriz, Celâyirli

ve giderek Akkoyunlular tarafından iyice geliştirilmiştir. Merkez daha sonra Timuriler devrinde Herat ve Semerkand'a taşınmıştır (Aydınlı, 2023, s. 303-304).

Yapılan çoğu araştırma, "Timurlu döneminin bir Uygur bahşi'si (alimi) olduğu düşünülen Muhammed Siyah Kalem" (Esin, 2004, s. 165) eserlerinin yukarıda sayılan coğrafyalardan ve dönemlerden birinde gerçekleştiği üzerinde birleşmektedir. Siyah Kalem eserlerine yansıyan geleneksel öğeler, efsaneler, anlatılar ve benzerleri, tartışmalara zemin oluşturmaktadır. Farklı saptamalar arasında, O'Kane'in (2003) yaptığı çalışmada, Siyah Kalem'e ilişkin ortaya atılan tüm soruların cevabının Celâyirliler'in derinlemesine araştırılması sayesinde bulunabileceği görüşü öne çıkmaktadır (s. 16).

Cahill (2005), Batı'da Giotto di Bondone ile başlayan ve Gauguin'e kadar uzanan büyük resimsel üslup değişimlerinin, Çin'de 7. ve 14. yüzyıllar arasında Tang ve Yuan Hanedanları arasında gerçekleştiğini vurgulamakta, Çin resminde Batılılardan çok daha erken dönemde sanat tarihinin sonuna ulaşıldığını değerlendirmektedir (s. 17-18). Bu saptamayı paranteze

olarak Siyah Kalem'in üslubunda büyük ölçüde Çin etkisi görülür. Örneğin, 1222 yılında Çin'in Jiangsu kentinde doğan, resim, şiir ve kaligrafi üzerine çalışmalar yapan, 1270'te Moğol istilasından sonra, hayatta kalan sanatçılardan Qian Xuan, Zhao Mengfu, He Cheng ve Ren Renfa'dan ziyade, utanç ve keder duygularıyla saraydan beslenen sanat okulundan koparak kendini özellikle resme adanmış Yuan sanatçısı Gong Kai'nin üslubunun izleri, birkaç yüzyıl sonra Siyah Kalem'de de gözlenmektedir.

Bu gözlemi açıklamaya yönelik ilk örnek, bir deri bir kemik kalmış at/eşek figürleridir. Sıkska at figürleri, ilk defa Gong Kai tarafından resmedilmiştir. İstanbul'daki Siyah Kalem albüm resimleri ortaya çıkmadan önce Çin dışında dünyada hiçbir yerde eşine rastlanmamıştır. Buradan hareketle, Siyah Kalem'in sırtı çökmüş at figürleri için Gong Kai'den taklit ya da kopya saptaması yapılabilir (Steinhardt, 1987, s. 60).

Steinhardt'ın 1987 yılında yaptığı yayında *zayıflamış at* olarak adlandırdığı Siyah Kalem'in hasta eşeği, (Görsel 2) yine Steinhardt'ın *sıkska at* olarak adlandırdığı Gong Kai'nin atına (Görsel 1) kıyasla, ışık-



Görsel 1. Gong Kai, *Jun Gu Soyulu At*, 30 x 57 cm, kâğıt üzeri mürekkep, Yuan Hanedanlığı (artsandculture, t.y.)



Görsel 2. Siyah Kalem, *İki Demon Hasta Bir Eşeği Götürüyor*, 35,4 x 27 cm, Hazine 2153, s. 27 (İpsiroğlu, 2018, s. 92-93)

gölge ve hacim bağlamında daha sade betimlenmiş, anatomik ayrıntıya yer verilmemiştir. Eşeğin güçsüzlüğü başının eğikliği ve bacaklarının zayıflığıyla verilmiş, proporsiyon ise korunmuştur. Bunların yanı sıra, Siyah Kalem'deki hareket, Gong Kai'de görülmemektedir.

İkinci örnek, tahtırevan ile seyahat edenlerdir. Hem Gong Kai'nin *Zhong Kuei Seyahati*'nde (Görsel 3), hem Siyah Kalem'in *Demonlar Tarafından Taşınan Kraliyet Tahtırevanı*'nda (Görsel 4) tahtırevanları taşıyan grotesk figürler bulunmaktadır. Gong Kai'deki sadelik, Siyah Kalem'de yerini ayrıntıya ve zenginliğe bırakmış görünmektedir: Görsel 4'te demonların kaburga kemikleri belirgin biçimde ayırt edilmekte, tahtırevanlardaki süslemeler dikkat çekmektedir. Görsel 3'te figürlerin sadece kontur kullanılarak betimlenmesine karşın, Görsel 4'te figürlerin anatomisi ışık-gölgeyle verilmiştir.

Her iki eserde, figürlerin görev odaklı hareket ettikleri, demonik figürlerin, korkunç olmaktan ziyade çirkin resmedildikleri, mekânı tanımlayan çizgi ve öğelerin bulunmadığı, kompozisyonun tek bir odakta toplanmadığı değerlendirilebilir. Görsel 3 ve Görsel 4



Görsel 3. Gong Kai, *Zhong Kuei'nin Seyahatinden ayrıntı*, 13. yüzyıl sonu-14. yüzyıl başı, tam ölçü: 32,8 x 169,5 cm, kâğıt üzeri mürekkep, Yuan Hanedanlığı, Freer Sanat Galerisi, Washington D. C., ABD (Steinhardt, 1987, s. 64).



Görsel 4. Siyah Kalem, *Demonlar Tarafından Taşınan Kraliyet Tahtırevanı*, 20,2-29,5 cm, 2153/164-165A, (Karamağaralı, 1984, s. 108).

incelendiğinde, Gong Kai'nin sıksa atlarının, Moğol boyunduruğu altında ezilmiş Çin halkını, Siyah Kalem'in grotesk demonları ise Çin mallarını yağmalayan ve kadınlarını kaçıran Moğol egemenlerini temsil etmektedir. Gong Kai, politik mesajlar içeren eserler vermiştir. Ancak, Siyah Kalem'in siyasi temalarının aynı netlikte olmadığı söylenebilir.

Siyah Kalem Eserlerinin Anadolu Yolculuğu

Yavuz Sultan Selim'in Azerbaycan seferinde, Timuri Bediüzzaman Mirza'nın koleksiyonunun içinde yer alan ve Yuan Hanedanlığına kadar uzanan Siyah Kalem'in tüm yapıtları, Safevi hazinesiyle birlikte 14. yüzyılın son çeyreği ile 15. yüzyılın ilk çeyreği arasında Anadolu topraklarına nakledilmiştir: "Albümler, diğer kitaplarla birlikte Sultan II. Abdülhamid (1876-1909) tarafından Yıldız Sarayı'na götürülmüş ve orada kırmızı deriyle yeniden ciltlenmiştir" (Perinçek Karavit, 2019, s. 951). Günümüze kadar gelen Siyah Kalem albümleri, 3 Nisan 1924'te Gazi Mustafa Kemal Atatürk tarafından dönüştürülen cumhuriyetin ilk müzesi ve dünyanın en büyük müze saraylarından biri olma özelliklerini taşıyan Topkapı Sarayı kütüphanesinde bulunmaktadır.

Siyah Kalem eserlerinin Topkapı Sarayı'na kadar uzanan yolculuğunun izlerinin sürülmesi ve günümüz sanatçılara olan etkilerinin ortaya konulması, bu yazının amacını oluşturmaktadır. Gertsman ve Rosenwein'e (2018) göre "Pers, Moğol ve Çin kaynaklarına göndermeler yaparak farklı tarzları yansıtan resimleri içeren" ve çeşitli koleksiyonlar içinde yer alan orijinal Siyah Kalem albümlerinin izleyici etkileşmesine açılması, bilinirliğinin yaygınlaşmasının yanı sıra farklı kültürlerle yoğurularak yeni eserlerin oluşmasına yol açmıştır (s.100) . Bu bağlamda, Siyah Kalem eserlerinin Anadolu topraklarındaki yansımaları önem kazanmaktadır. Bu çalışmada, üç çağdaş ressamımızın ürettikleri eserlerde söz konusu esinlenmenin belirtileri araştırılacaktır.

Siyah Kalem Okulu ve Çağdaş Türk Ressamları

Siyah Kalem ekolüne ilişkin günümüze kadar ulaşan literatürün inanç, ahlak, sosyoloji, felsefe, söylence vb. alanlar üzerinden oluşturulduğu gözlenmektedir. Aktarılan görüşlerden bu makalenin sınırları gözetilerek süzülenler öykü, düşünce, anlatım biçimi ve fantazma başlıkları altında toplanmıştır. Sözün, bir bütünlük içinde gerçekleşen ussal niteliğine dayalı gücünün Siyah Kalem eserlerindeki varlığından hareketle, Mazhar Şevket İpşiroğlu (2018), Siyah Kalem eserlerinin öyküsel özelliğini öne çıkarmaktadır:

Orta Asya kültür çevresinde resmin en az söz kadar gücü vardı. Dinsel törenlerde, öyküler, resimlerin önünde anlatılıyor, söz ve resim birbirini tamamlıyordu. Bu bakımdan, ... dinsel resimlerin, dinsel metinlerle eşdeğer olduğu söylenebilir. Resimler dinleyicinin anlatılanları göz önünde canlandırmasına, öykünün çeşitli aşamalarının kolayca izleyebilmesine yardımcı oluyor. (s. 12)

Bir sanat eserinin kurmaca öyküsünün oluşmasına neden olan gerekçeler ile kullandığı söz, yazı, resim gibi gereçlerin kavramsal ilişkisinin düşünceden bağımsız olamayacağı tartışmalarına dayalı olarak, James White (2018), Siyah Kalem'in düşünsel yönünü, "... Siyah Kalem resimlerinin tek bir metni tasvir ediyor gibi görünmese de bir fikir alanıyla meşgul olduğunu ileri sürüyor. Kısmen parodik ve kısmen ahlaki olan ve bir dizi belgesel, hukuki ve

edebi metinde ve diğer birçok resimde ifade bulan bir fikir” (s. 217) olarak değerlendirmektedir.

Yaratım sürecinde, düşünce, muhayyile, birikim, bilgi ve yaşanmışlıkların tecrübeleri ile eylemin iç içe geçmesiyle oluşan sanat eserleri, sanatçının idealindeki hedeflere ulaşmasını sağlamaktadır. Bu saptamadan hareketle, Evren Karayel Gökkaya (2013), Siyah Kalem üslubunu, “Bu hiciv yüklü anlatım biçimi, efsaneler ve tanık olduğu günlük hayatın yorumu, dünya üzerinde kurulmaya çalışılan gizemli bir kontrol gayretidir” (s. 134) şeklinde ifade etmektedir.

Sanatın temel gücünün, gerçeğin imgelem yoluyla dönüştürülmesinden kaynaklandığı savunulmaktadır. Başka bir deyişle, bir sanat eseri, sanatçının simgeler kullanarak dile getirdikleriyle öne çıkmaktadır. Emel Esin (1970), Siyah Kalem eserlerinin karakteristiğini ve Türk sanatına yansımalarını şu şekilde aktarmaktadır:

Türk geçmişini ifade eden ikonografik ve teknik özellikler olmasa bile, Siyah Kalem’in fanteziyle renklendirilmiş şiddetli gerçekçiliğinin, idealleştirmeden ziyade groteskliğe olan eğiliminin, bu sanatın karakteristiği olduğunu da belirteceğiz. Türk sanat mizacı. İfade gücü dünyanın en üst sıralarında yer alan bu ressama Türk sanatı gururla sahip çıkabilir. (s. 114)

Yukarıda yer alan saptamalar ışığı altında, günümüz sanatçılarının muhayyilelerinde kurguladıkları öykülerin canlandırılması, ortaya koydukları fikirlerin tasviri, kendi yaşanmışlıkları ve üslupları özelinde Siyah Kalem’e ilişkin bu tarihsel kültür aktarımının izleri sürülecektir. Çağdaş Türk ressamlarından Yüksel Arslan, Mehmet Gülerüz ve Ergin İnan’ın resimleri ile Siyah Kalem eserlerinin konu ve ağırlıklı olarak biçim bakımından karşılaştırılması yapılmıştır.

Yüksel Arslan ve Siyah Kalem’de Görülen Öyküsellik

Yüksel Arslan² ve Siyah Kalem bir ilişkisi çok açıktır. Bunlar arasında Ferit Edgü’nün *Arslan, D’Antone’nin An Inside Look at Yüksel Arslan’s Outsider Practice, 1955–64*, Mehmet Gülerüz’ün *Resmigeçit* çalışmalarındaki saptamalar öne çıkmaktadır. Ferit Edgü’nün (1982) deyişle, Yüksel Arslan resim yapmamakta, iç veya dış dünyanın karmaşasını, çelişkilerini resmetmektedir. Edgü, Yüksel Arslan’ın sanat yolculuğunda ana kaynaklara gittiğini, halk sanatlarıyla, Karagöz figürleriyle ve Siyah Kalem’le bağ kurduğunu ifade etmekte, Arslan’ın resimlerini, çizgilerle ördüğünü, anlatarak gösterdiğini söylemektedir (s. 13-41). Yüksel Arslan ise, 1977 yılında Ferit Edgü’ye yazdığı bir mektupta Siyah Kalem’le bağlantısını kendisinden *Arslan Kalem* olarak bahsederek ifade etmiş ve bir geleneği diriltmeye yöneldiğini vurgulamıştır (akt. D’Antone, 2023, s. 360). Bunun yanısıra, Mehmet Gülerüz (2014) Yüksel Arslan’a yönelik olarak, “İpşiroğlu’nun yol göstermesiyle, İslam

² 1933-2017 yılları arasında yaşamış olan sanatçı, aile geçmişinin, sanat tarihi alanında gördüğü eğitimin, sanat ve felsefe üzerine yoğun okumalarının yansıdığı; mühendislik çizimlerine, illüstrasyonlara, minyatürlere, mağara resimlerine göndermeler yapan *arture*’lerini gerçekleştirmiştir. Toprak, bal, yumurta akı, yağ, kemik iliği, idrar, kan gibi malzemelere kimi zaman sabun, ot, tütün, çay suyu ve benzerlerini katarak özgün reçetelerini üretmiş, 1960’lı yılların başında davet edildiği Paris’e yerleşerek oradaki atölyesinde ölümüne kadar çalışmalarına devam etmiştir.

mitolojisinde cinlerin açtığı kapıdan yasak bahçeye girdi. (Resmimizin gereksinim duyduğu kadim üstatlardan biri olarak bizleri yüreklendiren Mehmet Siyah Kalem’le Türk resmini buluşturan da İpşiroğlu’dur)” (s. 107) değerlendirmesini yapmaktadır.

Bütün bu değerlendirmeler, eser temelinde karşılaştırmalı çalışmaların yapılması ihtiyacını doğurmuştur. Aşağıda, ilk olarak Yüksel Arslan’ın *Arture 55* adlı eseriyle Siyah Kalem’in *Bağlayan ve Bağlanan Demonlar’ı*; ikinci olarak Yüksel Arslan’ın *Afrigarture 92* eseriyle Siyah Kalem’in *Kurban Sahnesi* başlıklı eseri üzerinde çalışılmıştır.



Görsel 5. Yüksel Arslan, *Arture 55*, 40 x 63,5 cm, 1964, kâğıt üzeri karışık teknik (artnet, t.y.)



Görsel 6. Siyah Kalem, *Bağlayan ve Bağlanan Demonlar*, 26,1 x 18,7 cm, Hazine 2153, s. 31 b, (İpşiroğlu, 2018, s. 102-103)

Öncelikle, *Arture 55*'in figürleri, hem Siyah Kalem'in demonlarını, hem de Gong Kai'nin *Zhong Kuei'nin Seyahati*'ndeki (Görsel 3) taşıyıcıları çağrıştırdığının, etkilenmelerin ve geçişkenliklerin görülmesi açısından vurgulanmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Görsel 5 ve Görsel 6'daki grotesk figürlerin ayakları, bir mekân olmamasına rağmen yere sıkı sıkıya tutunmaktadır. Her iki görseldeki güçlü bedenler, ölümsüzlük ve korkuyu betimlemektedir. Ayrıca, Arslan'ın resminin ortasına yerleştirilmiş antropomorfik figürün sol bacağı ile yerde yatanın sol kolu, resme derinlik katmaktadır. Görsel 6'daki yüzü izleyiciye dönük olan demonun kolları, aynı kapsamda değerlendirilebilir. Her iki görselde sözü edilen figürler ön-arka ilişkisini sağlamaktadır. Buna ek olarak, Arslan'ın kullandığı renk paleti, Siyah Kalem'in eseriyle oldukça benzeşmektedir. Görsel 5 ve Görsel 6, kompozisyon bağlamında ele alındığında ise, tüm öğelerin yerleştirilmesinde benzerlikler görülmektedir. Buna örnek olarak, konumlandırmanın, Siyah Kalem'de kolları bağlanarak yerde yatan demonun ve Arslan'ın yatan figürünün duruşu ile verildiği söylenebilir.

Görsel 7'de yer alan eser Arslan'ın, Ferit Edgü'nün (1982) sınıflamasındaki yirmi beş yıla yayılan belli başlı beş döneminden üçüncüsü olan Düşünsel Dönem'ine denk gelmektedir. Edgü, bu dönemlerin birbirinden kopuk olmadığını, aksine süreklilik gösterdiğini vurgulamaktadır (s. 63). Ayaktaki figürün elinde tuttuğu demonik figürü, arkadaki figürün

ise üstüne bindiği boğayı, zar atmaya hazırlanan karar verici olarak algılanabilecek figüre yöneltmelerinden hareketle, *Afrigarture*'de de Siyah Kalem'in Görsel 8'de yer alan eserinde olduğu gibi bir kurban ritüelini anlattığı düşünülmektedir. Görsel 7 alacakaranlığı siyah beyaz betimlerken, Görsel 8'de aynı alacakaranlık, toprak tonlarıyla tasvir edilmiştir. Gerek *Afrigarture*'da gerek *Kurban Sahnesi*'nde kompozisyonlar bir bütün olarak algılanmaktadır; her iki görselde de kullanılan perspektifin sahnedeki tüm figürleri öne çıkardığı gözlenmektedir.

Yukarı yapılan analizler göz önüne alındığında Yüksel Arslan'ın öncelikle sembolik anlatımı ile ritüelleri ele alışının yanısıra perspektif ve figür kullanımlarının kompozisyonda bütünsel bir algı yaratması, Siyah Kalem eserlerinden bir hayli etki aldığını kanıtlar niteliktedir.



Görsel 7. Yüksel Arslan, *Afrigarture* 92, 1966, (Edgü, 1982, s. 5)



Görsel 8. Siyah Kalem, *Kurban Sahnesi*, 20 x 49,6 cm, Hazine 2153 s. 40 b. 92
(İpşiroğlu, 2018, s. 107)

Mehmet Gülerüz'ün Sembolik Öğeler Kullanımı ve Siyah Kalem

Mehmet Gülerüz³ sembolik anlamlar yüklediği eserlerinde kullandığı öğeleri Hint-Moğol minyatürlerine uzanan bir yolda kimi zaman demonik esinlerle kimi zaman oldukları gibi resmetmektedir. Sanatçının gerek oyuncu olarak, gerekse kostüm, gölge oyunları, bakır dövmeler, vücut maskları vb. tasarımlarıyla, 1950'li yılların sonlarından başlayıp 1960'ı yılların ortalarına kadar süren tiyatro yolculuğunu, eserlerinde etkili olduğu görülmektedir. Gülfem Pamuk'un (2016) Siyah Kalem eserlerine ilişkin aşağıda yer alan lirik anlatımının Gülerüz'ün söz konusu edilen tiyatro etkilenmesiyle örtüştüğü söylenebilir:

Gerçekten de, bu resimleri bir belgesel ya da bir tür sessiz sinema gibi düşünmekten kendimi alamıyordum. Resimlerde sürekli hareket halinde, yaşayan toplumsal bir sahne vardı sanki. Gözümü kapattığımda doğüstü hikâyeler anlatan bir meddah ve onun etrafında toplanmış insanlar hayal ediyordum. Meddah, elindeki resim rulosunu hikâyesini anlattıkça yavaş yavaş açıyordu. Rulo açıldıkça içinden göçebeler, hacılar, dervişler, tüccarlar, yol kesen haydutlar, hayvanlar, doğaötesi varlıklar dökülüyordu. Toplanmış insanlar meddahı merakla, bazen de endişe ve korkuyla dinliyorlardı. (s. 130)

Mehmet Gülerüz'ün eserlerinde kurgulanan hikayenin ana unsurları olarak öne çıkan hayali yaratıklar, Siyah Kalem üzerine yapılan çalışmalarda vurgulananlarla benzer nitelikler göstermektedir. Nitekim, Çalikoğlu'nun (2001) aktarımıyla Beykal'ın, Gülerüz'ün resimlerini yorumlarken kullandığı "... hayvanlar, başka nesnelere kavuşarak ürkünç hale dönüşen figürler, organlar, varoluşun baskısına dayanamayan bedenler... her biri gerçeğin dönüştürülmesiyle ortaya çıkan görünüşlerdir" (s. 7) ifadesi, Siyah Kalem çağrışımlarını güçlendirmektedir.



GörSEL 9. Mehmet Gülerüz, *Kuzu ve Çıplak*, 71 x 82 cm, 1969, tuval üzerine yağlıboya (Gülerüz, 2004, s. 639)



GörSEL 10. Siyah Kalem, *At Kaçıran Demon*, 19,6x15,3 cm, Hazine 2153, s. 38 a. (İpşiroğlu, 2018, s. 104)

³ 1938 yılında doğan ve 2024 yılında hayatını kaybeden Mehmet Gülerüz, mezunu olduğu İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisinden başlayarak Bilim, Sanat ve Kültür Merkezinde (BİLSAK) ve Bilkent, Yıldız Teknik, Bilgi üniversitelerinde yürüttüğü dersleri ile eğitim projelerini, güzel sanatlar liseleri kapsamında genişleterek sürdürmenin yanı sıra kendi alanında faaliyet gösteren ulusal ve uluslararası birçok yapılanmanın yönetim kademelerinde bulunmuştur. Gülerüz, çizimlerini, desenlerini, heykellerini sergilemeye, röportajlarıyla aktarmaya İstanbul-Paris hattından sürdürmüştür.

Mehmet Güteryüz'ün *Kuzu ve Çıplak* tablosu Siyah Kalem'in *At Kaçıran Demon* resmini andırmaktadır. Görsel 9 ve Görsel 10'da kuzu ve atın götürülmesi sahnesi, konu birliğinin bulunduğunu işaret etmektedir. Kompozisyon bağlamında, grotesk ve demonik figürler ile onların eşlikçisi olan hayvanlar, görsellerin bütününe kaplamakta, taşıyıcı/sürücü figürlerin güçlü olmasının yanısıra, hayvanların besili yapıları göze çarpmaktadır. Derinlik ve hareketi, Mehmet Güteryüz'ün çıplağının omuz ve kalçasının sağa yatık olması, Siyah Kalem'de ise demonun sol ayağının konumu vermektedir. Eserlerde çizgiler, keskin konturlar oluşturmaktadır. Her iki eserde de benzer renk çeşitliliği bulunmaktadır.

Gerek *Kuzu ve Çıplak*'ta, gerek *At Kaçıran Demon*'da zeminin bulunmaması ve arka planda hiçbir unsurun olmaması, mekânsızlığı vurgulamaktadır. İki resimde de eylemin çok iyi aktarılmasına rağmen, figürlerin yüzünde herhangi bir ifade bulunmamaktadır. Görsel 10, her ne kadar taranan tüm kaynaklarda tek bir resim olarak verilmiş olsa da Karamağaralı (1984), bu eserin hikâyesi bulunan bir rulonun parçası olabileceğini dile getirmektedir (s. 35).

Aşağıda yer alan ikinci karşılaştırma grubunda ise, Güteryüz'ün 2012 yılına ait *İsimsiz* deseniyle Siyah Kalem'in *Üçlü Grup* (Başlık Detayı), *Ayakta Söyleşi* (Giysi Detayı), *Atını Otlatan Yörük* (Değnek/Sopa/Baston Detayı), *Gezici Dervişler* (Ayak ve Pabuç Detayı) ele alınmıştır. Siyah Kalem resimlerinde canlandırılan öykülerde yer alan figürlerin rol ve



Görsel 11. Mehmet Güteryüz, *İsimsiz*, 21 x 15 cm, 2012, el yapımı kâğıt üzerine desen (mehmetguleryuz.com, ty.)



Görsel 12 (üstte). Siyah Kalem, *Üçlü Grup* (Başlık Detayı), 24,7 x 17,5 cm, Hazine 2153, s. 38 b (İpşiroğlu, 2018, s. 64)

Görsel 13 (solda). Siyah Kalem, *Ayakta Söyleşi* (Giysi Detayı), 15,7 x 25,4 cm, Hazine 2153, s. 38 b (İpşiroğlu, 2018, s. 85)

Görsel 14 (sağda). Siyah Kalem, *Atını Otlatan Yörük* (Değnek Detayı), 25,5 x 16,3 cm, Hazine 2153, s. 84 a, (İpşiroğlu, 2018, s. 58)

statüleri, aralarındaki farklılıklar, giysileri, kullandıkları başlıklar ve ayakkabılar, ellerindeki değnekler ile yüz-el-kol-ayak hareketleriyle anlatılmaktadır.

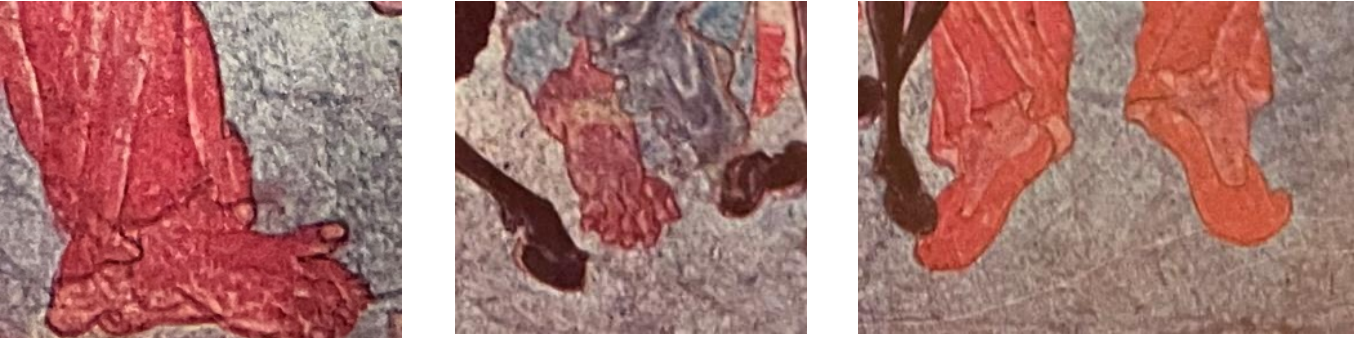
Çoklu figürlerin bulunduğu gerek Mehmet Güteryüz'ün *İsimsiz* eserinde (Görsel 11) gerek Siyah Kalem'in *Üçlü Grup*'undaki başlık detayında (Görsel 12) tam ve yarım profilden resmedilen figürlerin başlıkları biçimsel benzerlik göstermektedir. Farklı başlık stilleri, kişilerin sosyal hayat içindeki konumlarını belirtir niteliktedir. Gerek Güteryüz'de gerek Siyah Kalem'de hikâyeyle uyumlu mimik ve jestlerin verilmesi, resimlerdeki öyküsel yapıyı güçlendirmektedir.

Görsel 11 ve Görsel 13'teki vücudun iriliğini artırıcı çuval benzeri giysilerin, beden hareketlerine göre dalgalandığı, tüm vücudu örttüğü, neredeyse topuklara kadar uzandığı, bol kıvrımlı ve geniş kolların, ellerin üzerinden sarktığı görülmektedir. Karayel Gökkiye'nin (2013) aşağıdaki tespitleri, Görsel 11 için de geçerli görünmekte, Mehmet Güteryüz, hacmi özellikle çizgi devinimi, kalınlığı ve yoğunluğuyla vermektedir.

... Siyah Kalem, hareketi verme kaygısıyla hacme varmış, yani onun resimlerinde hareket hacmi doğurmuştur. Hacmin oluşmasında harekete destek olan bir diğer unsur; çıplak bedenleri boğum boğum saran, iç içe girmiş kıvrımlardır. İlk olarak ışık-gölge oyunu gibi algılanan bu kıvrımlara dikkatli bakıldığında akıcı bir çizginin şekil verme gücüne dayandıkları görülmektedir. Sanatçının başat ifade vasıtası olan ve kökenini Çin'de gördüğümüz bu çizgici anlayışı resim sanatının iki kutbu olan kütle ve nakışı uzlaştırmaktadır. (s. 133-134)

Siyah Kalem'de değnek/sopa/baston sıklıkla görülmektedir. Siyah Kalem demonlarının rahatsızlık verici sesler üretmek amacıyla kullandıkları algısını yaratan ellerindeki metal değnekler, bu çalışmanın dışında tutulmuştur. Sopa, büyük çoğunlukla, sallamak, fırlatmak, oynamak, dürtmek, vurmak vb. hareketler amaçlı değil, Mehmet Güteryüz'ün deseninde (Görsel 11) olduğu gibi, Siyah Kalem'de de bir dayanak olarak kullanılmıştır. Görsel 11 ve Görsel 14'teki ellerin işlemez bastonları tutuşu, aynı biçimde resmedilmiştir.

Siyah Kalem'in genellikle ayakları doğal olmayan duruş ve hareketlerle resmetmesine rağmen, eserlerinde ayakların biçimlerinin bozulduğundan söz edilemez. Aynı durum, Görsel 11 için de geçerlidir. Hem Mehmet Güteryüz'ün *İsimsiz* deseninde hem de Siyah Kalem'in *Gezici Dervişler* detayında, ayaklarda belirgin kontur gözlenmektedir. Bilindiği gibi, Siyah Kalem'de çoğu ayak çıplaktır. Görsel 15'in son detayında olduğu gibi, hafif, basit,



Görsel 15. Siyah Kalem, *Gezici Dervişler* (ayak ve pabuç detayları), 26,1 x 14,2 cm, Hazine 2153, s. 55 a, (Karamağaralı, 1984, s. 101)

yumuşak görünümlü, muhtemelen kumaş veya deriden yapılmış, sivri uçlu, patik benzeri pabuçlar nadiren bulunur. Görsel 11'in sağındaki figürün ayağındakiler de bunlarla benzerlik göstermektedir.

Yukarıda ele alınan detaylar, Mehmet Gülerüz'ün Siyah Kalem üslubundan birebir olmasa da ilham kaynağı olarak yararlandığının bir göstergesi olarak ele alınabilir. Nitekim, Karamustafa'nın (2008) "Derviş dindarlığının, özellikle giyim ve derviş değneği ya da aşık kemiği ve azı dişi gibi donanım bakımından, pek çok öğesinin kökenleri pekâlâ İslâm-öncesi ya da çağdaş gayri İslâmi çevrelerde olabilir" (s. 21) saptaması, kültürlerarası geçirgenlik bağlamında dikkat çekicidir.

Ergin İnan'ın Tanıklıklarıyla Siyah Kalem'deki Bütünsellik

Günümüzü geçmişe, bireysel hikâyeleri genel tarihe bağlama, kültür-doğa ilişkisini açıklama çabasını bütüncül bir anlayışla gösteren Ergin İnan⁴, Siyah Kalem'i henüz Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu öğrencisiyken Topkapı Sarayı'nın restorasyonunda görev aldığı sıralarda keşfetmiştir. 1968'de İstanbul'daki Alman Kültür Merkezi'nde açtığı ilk sergisinde, Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun İnan'ın eserlerini Mehmet Siyah Kalem'in resimleriyle karşılaştırması (Yasa Yaman, 2016, s. 33), etkilenmelerinin bir kanıtı olarak gösterilebilir. İnan'ın kimi resimlerinde kullandığı yer yer okunaksız ancak anlamlı olan metinler, çizgisel ve lekesel unsurların akışı ve ritimleriyle özdeşleşmektedir. Bu akış ve ritim, Siyah Kalem



Görsel 16. Ergin İnan, *Kâğıt Üzerine Desen*, 29x22 cm, 1967 (Dolmacı, 2016, s. 59)



Görsel 17. Siyah Kalem, *Karşılaşma*, 26,7x20 cm, Hazine 2153, s. 38 b (İpşiroğlu, 2018, s. 72)

⁴ 1943 doğumlu Ergin İnan, Almanya'nın yanı sıra Fransa ve İtalya'da, 1970'li yılların ortalarından itibaren de ülkemizde, gerek devlet gerek vakıf yükseköğretim kurumlarında resim alanındaki akademik çalışmalarını sürdürmüş, çok sayıda sanatçı ve akademisyen yetiştirilmesine katkıda bulunmuştur. Eserlerinde, fırça kullanımının yanı sıra çizgilerin, çok katmanlı dokuların ve karmaşık gölgelendirme tekniklerinin öne çıktığı göze çarpmaktadır.

resimlerinde olduğu gibi izleyicinin kompozisyonu bir bütün olarak algılamasını sağlamaktadır.

Ergin İnan'ın *Kâğıt Üzerine Desen* başlıklı eserinde, Siyah Kalem'in hemen tüm resimlerinde olduğu gibi, el ve ayakları, gücü temsil edecek şekilde biçimlendirdiği gözlenmektedir (Görsel 16). Özellikle ayakların, Görsel 16 ve Görsel 17'deki benzerliği dikkat çekicidir. Burada figürlerin birbirlerine bakarak kompozisyonun dışına doğru ilerlediği görülmektedir. Ancak, Siyah Kalem yürüme eylemini ayakların birini alttan, diğerini üstten göstererek, İnan ise, dizin kırılma hareketiyle vermektedir (İpşiroğlu, 2018, s. 72).

Her iki görselin solunda bulunan figürlerin anlatıcı, sağındakilerin ise dinleyici rollerde buldukları, yüz ifadelerinden anlaşılmaktadır. Anlatılanların el ve parmak hareketiyle desteklenmesi, *Karşılaşma*'da izleyici tarafından gözlenebilirken Ergin İnan'ın deseninde, sağ kolun kompozisyonun dışına taşması nedeniyle görülmemekte ancak varlığı hissedilmektedir. Ayrıca, söz konusu kolun, yürüme pozisyonunu gerektirecek şekilde aşağıya doğru çizilmemesi, bu durumu desteklemektedir. Bunların yanısıra, Ergin İnan'ın deseni, belirgin konturlarla oluşturulmuştur. Siyah Kalem kompozisyonunda ise yer yer kontur kullanımı görülmektedir.



Görsel 18. Ergin İnan, *Grotesk Figürler*, 22,5 x 29 cm, Desen, 1967 (Giray, 2001, s. 30)

Ergin İnan'ın Görsel 18'de yer alan çoklu kompozisyonu, Siyah Kalem'in eserlerinde yaygın olarak görülen figürler arasındaki bağlantıların hareketle sağlandığına dair başarılı bir örnek olarak tercih edilmiştir. Siyah Kalem'de olduğu gibi, İnan'ın *Grotesk Figürler*'inde de çizgisel figürlerin ritmik bir düzen içinde dağıldığı, belirli aralıklarla sıralanarak zaman zaman kümelenmeleriyle bir sahne oluşturduğu dikkat çekmektedir. Bu eserde sanatçı, figürlerin farklı açılardan -arkadan, önden, yandan- görünmeleri ve çeşitli duruş pozisyonlarında -ayakta, uzanmış, bağdaş kurmuş, yatarken- bulunmaları aracılığıyla büyük-küçük hareketlerin akış içinde sunulduğu bir düzenlemenin varlığını ortaya koymaktadır. Ayrıca, karakterlerin içinde buldukları durumu yüz ifadeleri yerine beden dilleriyle ifade etmeleri de öne çıkmaktadır. Bedenin her parçası harekete uyum sağlarken, kompozisyona dahil olan diğer figürlerin varlığı da bu çok boyutlu hareket ve ifadenin bir parçası olarak belirginleşmektedir. Bunların yanısıra, Ergin İnan'ın Görsel 18'de yer alan eserinde, Siyah Kalem'in hemen hemen tüm eserlerinde olduğu gibi, hareketi verebilmek için özellikle el ve ayakların doğal olmayan duruşlarına başvurduğu gözlenmektedir. Tüm bu saptamalar ışığında, Ergin İnan'ın çoklu kompozisyonunun, Siyah Kalem'in eserlerinde harekete bağlı olarak oluşan bütünselliği taşıdığı değerlendirilebilir. Sonuç olarak, Ergin İnan'da da Siyah Kalem'in sanatsal dilinin ve tekniklerinin etkisi açık bir biçimde hissedilmektedir.

Sonuç

Sanat alanı içinde yer alan eserlerin, yaşam biçimlerini, kültürleri, geçmişi, alternatif başa çıkma önerilerini yansıttığı, değişik anlatım yollarıyla insanı kavradığı değerlendirilmektedir. Bu eserlerin, aktarılan, edinilen ve biriktirilenler ışığında oluşturuldukları görülmektedir. Bu çalışmada, sanatçıların kendinden öncekilerden ve/veya çağdaşlarından etkilenmelerinin eserlerine yansımaları yoluyla oluşan geçişkenliklere yönelik olarak yapılan araştırmaların yadsınamayacak katkılarının farkındalığıyla yola çıkılmıştır.

Farklı kültürlerarasındaki geçişkenlik bağlamında, eserlerin başka bir potada eritilip yeni karakterlere dönüştürülerek sunulmasına ilişkin pek çok örnek karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, kabile törenlerinde kullanılan objelerin, yeni akımlar oluşturan Vincent van Gogh, Paul Cézanne, Paul Gauguin, Pablo Picasso, Henri Matisse gibi sanatçıların eserlerinde izleri sürülebilmektedir. Özellikle, Giotto di Bondone'nin *Ölü İsa'ya Ağıt* eserinin 13. yüzyıl minyatürü karşılaştırması çalışmalarının sanat tarihinin ele alınışında önemli yeniliklere yol açtığı bilinmektedir. Buradan hareketle bu çalışmada, kıyaslamaların yeni anlayışların değerlendirilmesine fırsat tanıyacağı görüşü benimsenmiştir.

Yukarıda anlatılanlar bağlamında bu çalışmada öncelikle, Siyah Kalem eserlerinde büyük ölçüde Çin etkisinin görüldüğü, Yuan sanatçısı Gong Kai'nin üslubunun izleri sürülerek örneklendirilmiştir. İlk örnek, Siyah Kalem'in sırtı çökmüş at figürlerinin, ilk kez Gong Kai'nin resmettiği saptanan sıska at figürleriyle eşleşmesinin mümkün olduğunu göstermektedir. İkinci örnekte, her iki eserde yer alan ve çirkin olarak nitelenebilecek demonik figürlerin, tıpkı ilk örnek için de söz konusu edilebileceği gibi, bir vazifeyi üstlendikleri gözlenmektedir. Bu örneklerden hareketle, Siyah Kalem eserlerinin, Çin

motifleri ve formlarını doğrudan veya yeni bir içerik üzerinden uyarlama ya da yeniden yorumlama yoluyla Batı'ya getirerek farklı kültürlerin kökenlerini içinde barındırdığı görülmektedir. Bu noktada, hangi tarafın verici, hangi tarafın alıcı olduğunu söylemek zor olmakla birlikte, bir dolaşımın varlığından söz edilebilir. Kültürel geçişkenliğin dönüştürücü gücünden hareketle, Siyah Kalem eserlerinin yalnızca tarihsel nitelikli olduğunu belirtmek yanıltıcı olacaktır.

Bu çalışmanın odağını oluşturan Siyah Kalem etkisinin gözlemlendiği eserler, geçmişle kurulan sanatsal bağın yenilikçi örneklerini oluşturmaktadır. Nitekim, uzun bir süre boyunca batıda oluşan kültürel birikime eklenen sanatçılarımızın eserlerinde hâlâ Siyah Kalem üslubununun izlerinin görülmesi, söz konusu okulun ne denli etkili olduğunu işaretleri olarak ele alınabilir. Bu çalışma, özgün eser üretme güçlerinin, evrensel fikir ve değerlere sahip olmalarının, estetik ve kültürel yapıya katkılarının vurgulanması gereken üç çağdaş ressamımızın seçilmiş eserleri özelinde yürütülmüştür. Yüksel Arslan, Mehmet Gülerüz ve Ergin İnan'ın seçilmiş eserlerindeki Siyah Kalem esinlenmelerinin izleri sürülmeye çalışılmıştır. Karşılaştırmalı olarak yürütülen çalışmada, incelenen eserlerde psikolojik, sosyolojik, ahlaki, estetik, felsefi vb. unsurlar, içerik ve formun birleşimi ilkesi içinde ele alınmıştır. Sözü edilen üç sanatçımızın eserlerinde Siyah Kalem'in tematik ve özellikle biçimsel öğeleri irdelenmeye çalışılmıştır.

Kendini *Arslan Kalem* olarak tanımlamasından yola çıkarak Yüksel Arslan'ın Siyah Kalem etkilenmeleri, iki grup eser üzerinden yürütülmüştür. İlk grupta yer alan Arslan eserindeki figürlerin Siyah Kalem'in demonlarının yanı sıra Gong Kai'nin yukarıda sözü edilen sıksa at figürünün yer aldığı taşıyıcıları çağrıştırmaları dikkate değer bulunmuştur. İkinci grup karşılaştırmada ise, ölümsüzlük ve korku vurgulanması ile kurban töreni çağrışımının yanı sıra kullanılan renk paleti ve öğelerin konumlandırılma düzeninin benzerlikleri göze çarpmaktadır.

Mehmet Gülerüz'ün kurmaca hikâyelere dayalı eserlerinde belirgin bir biçimde görülen hayali yaratıklar, Siyah Kalem eserleriyle karşılaştırma yapma ihtiyacının itici gücünü oluşturmuştur. İlk grup karşılaştırmasında, seçilen konunun, grotesk figürler ile onlara eşlik eden besili hayvanların, keskin çizgi ve konturların, renk çeşitliliğinin, figürlerin yüzlerindeki ifadesizliğin benzerliği öne çıkmaktadır. İkinci grup çalışmasında ise, Mehmet Gülerüz'ün seçilmiş eseriyle Siyah Kalem'in farklı eserlerinde, rol ve statü belirleyicileri olarak yer alan başlık, giysi, değnek, ayak ve pabuç detayları karşılaştırılmış; benzerlikler farklı kültürlere atıf vurgusuyla ele alınmaya çalışılmıştır. Kimi detaylarda yer alan yüz, el, kol ve ayak hareketleri üzerinde de durulmuştur.

Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun Ergin İnan'ın eserlerini Siyah Kalem resimleriyle karşılaştırması, bu çalışmada, İnan'ın Siyah Kalem etkilenmelerinin bir kanıtı olarak değerlendirilmiştir. İlk grupta yer alan iki eserde, el ve ayakların gücü temsil ettiği, anlatıcı ve dinleyici rolündeki figürlerin varlığının yüz ifadeleriyle, el ve parmak hareketleriyle desteklendiği görülmektedir. Son olarak, Ergin İnan'ın eserleri arasından seçilen çoklu kompozisyon, her iki sanatçıdaki bütünsellik anlayışına vurgu yapmak amacıyla, diğer ikili

karşılaştırma çalışmalarından farklı olarak ele alınmıştır. İnan'ın bu kompozisyonu, Siyah kalem eserlerinde sıklıkla görülen figürler arasındaki ilişkinin hareket yoluyla verilmesi çabasına benzer bir örnek oluşturduğu düşüncesiyle seçilmiştir.

Sonuç olarak, Arslan'ın sembolizmle örülü anlatı yapısı, Gülerüz'ün teatral yaklaşımları ile İnan'ın kültürel ve figüratif bütünlük arayışı, bu mirasın günümüz sanatına taşındığının göstergesi olarak değerlendirilebilir. Biçime ilişkin karşılaştırma örneklerinden Arslan'daki antropomorfik figür betimlemesi, Gülerüz'deki mekânsızlık vurgusu, İnan'daki doğal olmayan duruş kullanımı, bu değerlendirmeyi güçlendirmektedir.

Bu çalışmada, Yüksel Arslan, Mehmet Gülerüz ve Ergin İnan'ın seçilmiş eserlerindeki Siyah Kalem etkisinin izlenmesinden hareketle, Mustafa Horasan (1965) ve Ramazan Can (1988) gibi farklı jenerasyonda bulunan günümüz sanatçılarında benzer esinlenmelerin araştırılmasının sanat literatürüne katkıda bulunacağı öngörülmektedir.

Kaynakça

- Aydınlı, O. (2023). Timurlular döneminde Semerkant. *Pamukkale Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 10(1), 294-329.
- Çalikoğlu, L. (2001). *Mehmet Gülerüz*. Artist Yayın Endüstrisi.
- Cahill, J. (2005). Some thoughts on the history and post-history of Chinese painting. *Archives of Asian Art*, 55, 17-33.
- D'Antone, A. (2023). An inside look at Yüksel Arslan's outsider practice, 1955-64. *Art History*, 46(2), 344-369.
- Edgü, F. (1982). *Arslan*. Ada Yayınları.
- Esin, E. (1970). The Turkish baksi and the painter Muhammad Siyah Kalam. *Acta Orientalia*, 32, 81-114.
- Esin, E. (2004). *Orta Asya'dan Osmanlıya Türk sanatında ikonografik motifler*. Kabcacı Yayınevi.
- Gertsman, E., & Rosenwein, B. H. (2018). Demon in chains, illustrated single page manuscript, c. 1453, style of Muhammad Siyah Qalam (Iran?), opaque watercolor and gold on paper; 25.70 × 34.40 cm (10 1/16 × 13 1/2 inches). In *The middle ages in 50 objects* (ss. 100-104). Cambridge University Press.
- Gülerüz, M. (2014). *Resmigeçit*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- İpşiroğlu, M. Ş. (2018). *Bozkır rüzgârı: Siyah Kalem*. Yapı Kredi Yayınları.
- Karamağaralı, B. (1984). *Muhammed Siyah Kalem'e atfedilen minyatürler*. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Karamustafa, A. T. (2008). *Tanrının kuraltanıamaz kulları: İslam dünyasında derviş toplulukları 1200-1550*. Yapı Kredi Yayınları.
- Karayel Gökkaya, E. (2013). Orta Çağ'ın grotesk dünyası ve Mehmed Siyah Kalem'in demonları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(5), 132-139.
- O'Kane, B. (2003). Siyah-qalam: The Jalayirid connection. *Oriental Art*, 49(2), 2-18.
- Pamuk, G. (2016). *Kitab-ı Siyah Kalem*. Everest Yayınları.
- Perinçek Karavit, K. (2019). Two paintings of Mehmed Siyah Kalem genre purchased in Istanbul at the turn of the twentieth century. Serpil Bağcı (Ed.), 16. *Uluslararası Türk Sanatları Kongresi* (ss. 949-969). TC Kültür ve Turizm Bakanlığı.
- Steinhardt, N. S. (1987). Siyah Qalem and Gong Kai: An Istanbul album painter and a Chinese painter of the Mongolian period. *Muqarnas*, 4, 59-71.

- Sugimura, T. (1981). The Chinese impact on certain fifteenth century Persian miniature paintings from the albums (Hazine Library Nos. 2153, 2154, 2160) in the Topkapi Sarayı Museum, Istanbul [Yayımlanmamış doktora tezi]. University of Michigan.
- Yasa Yaman, Z. (2016). Dilsiz dudaksız söylenen dualar ya da “Zahir” ve “Bâtin” ile örülü bilmeceler. Sevil Dolmacı (Ed.). *Ergin İnan* (ss. 34-37). A4 Ofset Matbaacılık.
- White, J. (2018). Satire in the paintings of “Mohammad-e Siâh Qalam”. *Iranian Studies*, 51(2), 213–243.

Görsel Kaynakça

- Artnet. (t.y.). *Arture 55*. 12 Temmuz 2024 tarihinde erişildi. <https://www.artnet.com/artists/y%C3%BCksel-arslan/arture-55-GUxFriypo9nTo24fmK9rVA2>
- Dolmacı, S. (2016). *Ergin İnan*. Sevil Dolmacı Art Consultancy.
- Giray, K. (2001). *Ergin İnan*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Güleryüz, M. (2004). *Güldüğüme bakma: “Mehmet Güleryüz kitabı”*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Güleryüz, M. (t.y.). *İsimsiz*. 5 Haziran 2024 tarihinde erişildi. <https://www.mehmetguleryuz.com>
- Osaka Belediyesi Güzel Sanatlar Müzesi. (t.y.). *Gong Kai Jun Gu: A noble horse*. 6 Temmuz 2024 tarihinde erişildi. <https://artsandculture.google.com/asset/jun-gu-a-noble-horse-gong-kai/qAFNZdNu09tgCA?hl=en>

Ütopya Kavramı ve Görsel Sanatlar: Klasik Dönemden Postmodern Döneme Bir Kesişim Alanı

Zafer Ali Akşit¹

Öz

Ütopya, ilk olarak 16. yüzyılda Thomas More tarafından kullanılmış, aynı anda hem *iyi-yer* hem de *hiç-yer* anlamını karşılayan bir kelimedir. Bununla birlikte, bir terim olarak adlandırılmasından çok daha önce, insanlığın sosyal sistemler kurma ve bu sistemler üzerine düşünme yetisi kazandığı andan itibaren, teolojik, felsefi, edebi, sosyal ve politik alanlarda *daha iyi olanın* ve *ideal olanın* tahayyülüyle ortak bilincimizin bir parçası haline gelmiştir. Bu anlamda, ütopya insanlığa özgü, içkin bir kavram olarak varlığını sürdürmüştür. Bu bağlamda kurgulanan ütopyaların görsel sanatlarla olan ilişkisi de bu kavramın kendisi kadar köklüdür. Ütopya ve sanat ilişkisi, başlangıçta, kurgulanan imkânsız mekân ve durumların görsel tasvirlerinin üretimi olarak sınırlı kalmıştır. Ancak zaman içinde değişen sanat pratikleri ve ütopya algısı, sanata bu ilişkideki yeri ve işlevini genişletme fırsatı sunmuştur. Bu sürecin sonunda ise sanat, ütopya kavramının kurgulandığı, somutlaştığı ve uygulamaya koyulmaya çalışıldığı bir alan olarak karşımıza çıkar. Bu çalışmada, ütopya kavramının dayandığı daha iyi ve ideal olanın hayal edilmesi eyleminin, görsel sanatlar pratikleri ile olan birlikteliği ve ütopya kavramının yapısal ve işlevsel değişimi sürecinde sanat ile kurduğu ilişkinin genişleyen kapsamı incelenmektedir. Araştırmanın amacı da modern öncesi, modern ve modern sonrası dönemlerde bağlamları ve sınırları daimî olarak değişen ütopya ve sanat kavramlarının etkileşimleri, siyasi ve kültürel tarihin yanısıra sanat tarihinin farklı dönemlerinde ortaya çıkan farklı amaç ve stratejileri karşılaştırılarak birbirleri üzerindeki etkileri ve birlikteliklerinin sonuçları ortaya çıkarmaktır.

Anahtar Kelimeler: Ütopya, Sanat, Güncel sanat, Şu an ve burada, İlişkisel estetik

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, ORCID NO: 0000-0002-5876-7242, zaferinmaili@gmail.com

The Concept of Utopia and Visual Arts: An Intersection Arena from the Classical to the Postmodern Eras

Abstract

The term *utopia* was coined by Thomas More in the 16th century that conveys the meanings of *good place* and *no place*. However, as a concept, utopia has existed long before it was named, representing humanity's imagination and pursuit of the ideal or a better way of being in theological, philosophical, literary, social, and political domains since the development of social systems and our ability to reflect on them. In this context, the relationship of constructed utopias with the visual arts dates back as far as the concept itself. In the early stages of the relationship between utopia and art, the role of the visual arts was limited to the production of visual representations of impossible places and situations. However, changing artistic practices and perceptions of utopia over time have provided opportunities to broaden the role and function of art within this relationship. Ultimately, art emerges as a field where the concept of utopia is constructed, materialized, and attempted to be put into practice. This research examines the collaboration between the act of imagining a better and ideal state, which the concept of utopia is based on, and visual arts practices, as well as the expanding scope of the relationship established with art during the structural and functional transformation of the concept of utopia. The study compares the interplay of the concepts of utopia and art, whose contexts and boundaries have continually changed across pre-modern, modern, and post-modern periods, revealing the effects and outcomes of their interrelation through different aims and strategies arising at various times in political, cultural, and art history.

Keywords: Utopia, Arts, Contemporary art, Now and here, Relational Esthetics

Sanatın kendi tarihsel sürecinde geçirdiği bitmeyen değişimlerin akışkanlığı, ütopya kavramının yapısal ve kuramsal şeklinde de gözlemlenir. Doğal olarak bu iki kavramın aralarındaki ilişki de tarih boyunca aynı akışkanlığa ve değişime tabi olmuştur. *Ütopya* kelimesi ilk olarak Sir Thomas More'un bir sosyal eleştiri ve roman olarak ele alınabilecek metninin başlığında karşımıza çıkıyor olsa da bir kavram olarak insanlığın kolektif zihnindeki yeri, More'un zamanından (16. yüzyılın başlarından) çok daha önceye dayanır. Ütopya kavramını en kapsamlı ve yalın şekliyle temsil eden "daha iyi bir varoluş şeklinin arzulanmasının dışavurumu" (Levitas, 1990, s. 9), farklı zaman ve kültürlerde değişken anlamlarda, farklı var oluş biçimleri olarak ele alınmıştır. Bu nedenle ütopya kavramı insanlığa dair içkin bir eylem olarak karşımıza çıkar ve tarih boyunca evrilerek, yeniden kurgulanarak, tekrar ve tekrar yapılandığı görülür.

Daha iyi bir varoluş şeklinin tahayyülü, tarih boyunca farklı ve çeşitli ideal durum ve mekân kurguları olarak karşımıza çıkar. Bu farklı ütopya kurguları, bu makalenin ele alacağı Batı kültürü ve sanatında, modern öncesi, erken modern, modern ve modern sonrası dönemler olarak sınıflandırmamıza olanak sağlayan belirli dönemsel benzerlikler gösterir. Modern öncesi dönemde ütopya kurgusu felsefe, teoloji ve edebiyat alanlarında yapılırken, görsel sanatların bu alanların hakimiyetinde şekil alan idealin yapılandırılması sürecine dahil olamadığı

gözlemlenir. Bu dönemde sanat ancak ütopyanın görselleştirilmesi görevini üstlenebilmiştir. Modern dönemde ise ideal olanın ne olduğuna ve bu ideale nasıl ulaşılabileceğine dair fikir üretimi ağırlıklı olarak politik aktörler tarafından yapılmaya başlar. Bu dönemde sanatçıların ütopya ve sanat ilişkisi içerisindeki yeri ise (araştırmada istisnalar olduğu üzerinde durulacak olsa da) genel olarak, hâlâ başkalarının öne sürdüğü ideal durumların görsel betimlemelerinin üreticiliği ile sınırlı kalmıştır. Bu durumun sanat tarihinin büyük bir çoğunluğunda varlığını sürdürmüş olması, sanatın daha iyi olanın inşası konusunda etkin bir güç olamayacağı izlenimi verir. Bu durumun özellikle modern sonrası dönemde değişmeye başladığı, sanatın, ütopya bağlamında bir kurgu ve inşa sahasına dönüşme süreci yaşadığı gözlemlenir.

Sanatın ütopya ile kurduğu ilişki boyunca amaçladığı etki bağlamında yaşadığı başarıların ve başarısızlıkların, üretildiği dönemin kültürel ve politik ortamı göz önünde tutularak incelenmesi, sanat ve ütopyanın yüzyıllar boyunca evrilen ilişkisinin anlaşılması için oldukça önemlidir. Araştırmada amaçlanan bu bağlamda, sanat ve ütopya kavramları ilişkisinde görülen değişimlerin nedenleri ve sonuçlarının tespit edilmesi ve özellikle günümüz sanat pratiğinin, geliştirdiği stratejilerinin bu ilişkiyi nasıl dönüştürdüğünü ortaya çıkarmaktır.

Çalışma kapsamında, ilk bölümlerde sanatın ütopya ile ilişkisinin neden edilgen kaldığının incelenmesi yapılacak ve çeşitli dönemlerden seçilen eser örneklemeleri ile iki kavram arasındaki ilişki somut olarak ortaya çıkarılacaktır. Makalenin ilerleyen kısımlarında ise zaman içerisinde değişen sosyal durumların ütopya kavramının kapsamı ve işlevini nasıl dönüşüme uğrattığı incelenecek, görsel sanatların bu değişen ütopya kavramı ile ortaya çıkan yeni ilişkisi ve sanatın modernist ütopya kurgusunun başarısızlığının ortaya döküldüğü dönemde bu duruma nasıl bir tepki verdiği araştırılacaktır. Makalenin son bölümlerinde ise, postmodern dönemde sanat üretiminin, ütopya kurgusunun ve inşasının eyleme döküldüğü bir alana dönüştüğü öne sürülecek ve bu dönemde karşımıza çıkan akım, sanatçı ve eserlerin, benimsedikleri farklı stratejileri incelenerek, sanatın ütopya ile olan edilgen ilişkisinin nasıl değiştiği ele alınacaktır.

Araştırma Batı kültürü politikası, felsefe tarihi ve görsel sanatlar ile sınırlandırılmış, araştırmanın tarihi genişliği göz önünde bulundurularak, örnek verilen eserlerin detaylı betimlemelerden kaçınılmıştır. İncelenen her dönemden farklı örnekler verilerek metnin savı güçlendirilmeye çalışılmıştır. Ele alınan dönemler dahilinde örnek verilen her eser, dönemin sosyal gerçeklikleri ekseninde ortaya çıkan yeni ütopya anlayışları bağlamında ele alınarak farklı dönemlerin ütopya algısı ve sanat pratikleri arasında gelişen farklı ilişkiler öne çıkarılacak şekilde tasarlanmıştır.

İmkânsız Olan Ütopya ve Görsel Sanatların Sınırlı Yakınlığı

Modern öncesi ve erken modern dönemde ütopya kavramı, bugün hâlâ günlük hayatta kullanılan genel geçer anlamı ile örtüşen özellikler gösterir. Moritz Kaufmann (1879), *Ütopyalar*

kitabında Thomas More, Francis Bacon ve Tommaso Campella gibi yazarların eserlerine atıfta bulunarak döneme dair kurgulanan ütopya kavramını şu şekilde özetler:

Ütopya nedir? Kısaca ütopya, insanların mutlu, basit, gerçek hayatın telaşı ve zorluklarından uzak, kusursuz sosyal ilişkilerin kurulu olduğu, uzaklarda, mutlu bir adada, kusursuz bir iktidarın altında ve kusursuz bir nizam içerisinde yaşadığı bir 'hiçbir yer'dir. (s. 1)

Bu tanım, modern öncesi ve erken modern dönem ütopyalarını ve bu ütopyaların ortak özelliklerini kısa ve kapsayıcı bir şekilde özetler. Bu *hiçbir yer* tanımı erken modern dönem eserleri ile sınırlı değildir. Pek çok dinin (özellikle semavi dinlerin) dünyevî hayatın öncesi ya da sonrasında tasvir ettiği varoluştan Odysseus Destanı'nın edebi istirahatgâhı ya da cennet bahçelerine, Platon'un bilinmez uzaklarda yer alan Atlantis alegorisinden idealerin var olduğu belirsiz zaman/mekâna ve yine Platon'un Devlet'indeki ideal sosyal düzenin kâğıda dökülme çabasında ve More'un *Ütopya* (1516) eserinde olduğu gibi modern öncesi dönem ütopyası genellikle teoloji, edebiyat ve felsefenin alanlarında kurgulanır. Bu dönemlerde yapılan ütopya kurguları neredeyse istisnasız olarak *şu an ve buradanın* tamamen dışına atılmıştır. Bu ideal durumlar, her zaman ulaşılabilecek olanın bir adım ötesinde, çok eski zamanlarda var olmuş ve yok olmuş (çoğu zaman mitik ya da masalsı) bir topluma ait, fiziksel olarak ulaşılamayacak kadar uzaklarda ya da salt tinsel bir varoluş düzlemine has olma durumundadır. Ütopyanın isim babası olan More, bu kelimeyi yapılandırırken bu durumun altını çizerek ikili bir anlam yaratır: "Antik Yunancadan mekân, yer anlamına gelen 'tópos' kökünü ödünç alır ve başına, 'eu' (iyi) ve 'ou' (hiç) öntakılarının ortak u harfini ekler. Yani ütopya aynı anda hem 'iyi-yer' hem de 'hiç-yer'dir" (Levitas, 1990, s. 2).

Bu iki anlamlılık ütopyayı dünyanın fiziksel gerçekliğinin ve politik işleyişinin dışında bir konuma hapsedse de her dönemin ütopya kurgusu, okuyucusuna dönemin günlük ve politik işleyişine dair somut çıkarımlar yapma fırsatı verir. Betimlenen ütopyalar, onu betimleyen bireylerin içinde var olduğu toplumların karşılaştığı spesifik zorlukları gözler önüne serer. Dolayısıyla ütopya kurgusu, her dönem ve toplumda mevcut statüko eksikliklerini ve problemlerini saptama ve bu olumsuzlukları düzeltme imkânı tanır. Ütopyanın bu tanısallığı ise insanların tarih boyunca (ve tabii ki günümüzde de) ütopya yazımının hasıl olduğu kültür hakkında eşsiz bir bakış açısı edinmelerini sağlar.

Christian Gether'e (2012) göre, modern öncesi dönem ütopyalarının ortak özelliklerinden biri, "ütopya sakinlerinin doğanın kaprislerinden korunaklı ve barış içinde yaşadığı" (s. 9) yerler olarak kurgulanmasıdır. Yazarın klasik dönem ütopyalarından verdiği örnekler öne sürdüğü savı şu şekilde güçlendirir:

Atlantis Adası'nın mutlu sakinleri doğal kaynakların bolluğu dolayısı ile barış ve uyum içerisinde yaşar. Odysseus destanında ise Elysian ovaları yağmur, dolu, kar gibi doğa olaylarının olmadığı, batıdan esen nazik bir rüzgârın, dünyadaki herhangi bir yerden çok daha kolay hayatlar yaşayan insanlara 'hayat' bahsettiği bir coğrafyadır. (s. 9)

Bu tür örneklerde görüldüğü üzere, toplumsal refahın tarımsal arz fazlası yaratımına dayalı olduğu modern öncesi toplumlarda ideal durumun dünyevî hayatın fiziki zorluklarının ortadan kaldırılması üzerinden gerçekleşmesi oldukça normal algılanmalıdır.

Platon, fenomenler dünyasından ayırdığı idealar dünyası kavramı ile dönemin karakteristik ütopya kurgusundan sapar ve tanrısal bir düzlemle sınırladığı mükemmel varoluşu, formlar üzerinden kurgular. Bu mükemmel formların çarpıtılmış yansımalarını barındıran dünyevî düzlem, keskin bir sınırla idealar dünyasından ayrılmış olsa da “Platon her insanın rasyonel bir tinsel özü olduğu ve dolayısıyla formal bir ahenk barındıran sanat eserlerinin üretimi ve izlenimi yordamı ile idealar dünyasına ‘yakınlaşabileceğimiz’ kanısındadır” (Gether, 2012, s. 9). Plato her ne kadar sanat ve sanatçılar ile düşünsel olarak gelgitli bir ilişki içinde olsa da ideal durumu formal olarak ele alarak ütopya ve görsel sanatlar arasında kurulabilecek bir köprü yaratır.

Klasik dönemde, özellikle Yunan sanatının klasik dönemine egemen olan rasyonel, Apolloncu estetik algı, biz ölümlülere, kural, düzen ve matematiksel armoni üzerinden ulaşılması imkânsız olan idea dünyasına bir nebze olsa da yaklaşabilme ya da tam olarak deneyimlenemese de *sezme* imkânı verir. Bu anlamda klasik dönem görsel sanatları, formal yapısı ile idealar dünyası ve fenomenler dünyası arasında yer alan bir buzlu pencere gibi görülebilir. Ütopyaya açılan, içinden geçilebilen bir kapı olmasa da kurgulanan ütopyanın ulaşılmaz varlığını dünyevî düzlemde olumlar ve bu iki dünyayı birbirine yakınlaştırır.

Klasik dönem sonrası Romanesk ve Gotik dönemlerde, görsel sanatlar üzerinde kurulan dinî tekelin ütopya kavramını da etkisi altına aldığı söylenebilir. Sanatçıların teolojinin dışında herhangi bir konuyu ele almaktaki tedirgin tavırları gibi (ikonakırıcı zihniyetin görsel sanatların teolojik bir sınır içindeki pratiğine dahi tahammülsüzlüğü hatırlanmalıdır) ütopya kavramını ele alacak düşünürlerin de dinî temaların dışında bir ütopya tahayyülünden kaçındıkları söylenebilir. Yani bu dönemde tanrının vaat ettiği cennetin dışında herhangi ideal bir varoluş kurgusunun görülmeşi çok şaşırtıcı değildir. Bu nedenle, dönemin ideal varoluş düşüncesi, Hıristiyan teolojisinin izin verdiği alanda kalırken görsel sanatlarda ideal olan da simgesel bir cennet tasviri ile sınırlı kalmıştır.

Görsel sanatların kendisine sınırlı bir alan bulabildiği el yazmalarında ve kilise süslemelerinde “son yargı, cennet ve cehennemin girişleri görülen genel motiflerdir” (Stead, 2020, s. 296). Bu dönemde *cennetin* ve onun ideal düzeninin görsel temsilinden bile büyük ölçüde kaçınıldığı gözlemlenir. Tasvir edilen genellikle ya cennete açılan bir kapı, bazen de “... giriş ve kulelerin mimari bir kesiti olarak, İncil’in ‘Vahiy’ bölümü 21. kıtasında (İng. *Revelation* 21) yer alan yeni/ilahi Kudüs’ün tasviri olarak” (Stead, 2020, s. 301) (Görsel 1) simgesel bir temsil ya da ikonalarda karşımıza çıkan kutsal figürlerin arkasında mekânsız, zamansız (genellikle saflığın temsili olarak kullanılan) altın bezeli bir boşluk olarak karşımıza çıkar. İncil’de yer alan Yeni Kudüs tasvirinin bile detaylı bir betimlemeden uzak ve sembolik olarak yapıldığı gözlemlenir:

\v 1 Bundan sonra yeni bir gökle yeni bir yeryüzü gördüm. Çünkü önceki gökle yeryüzü ortadan kalkmıştı. Deniz de yoktu artık. \v 2 Kutsal kentin, yeni Yeruşalim'in gökten, Tanrı'nın yanından indiğini gördüm. Güveyi için hazırlanmış süslü bir gelin gibiydi. \v 3 Tahttan yükselen gür bir sesin şöyle dediğini işittim: "İşte, Tanrı'nın konutu insanların arasındadır. Tanrı onların arasında yaşayacak. Onlar O'nun halkı olacaklar, Tanrı'nın kendisi de onların arasında bulunacak. \v 4 Onların gözlerinden bütün yaşları silecek. Artık ölüm olmayacak. Artık ne yas, ne ağlayış, ne de ıstırap olacak. Çünkü önceki düzen ortadan kalktı. (Vahiy 21:1-4, *Yeni Uluslararası Versiyon*, Bible Online, t.y.)

Burada, makalenin ilerideki bölümlerinde önem kazanacak olan ve dikkate alınması gereken nokta, yalnızca ilahi olan tarafından kurulabilecek olan ideal varoluşun, dünyevî düzenin mutlak olarak dışında ve dünyevîleştirilemeyecek oluşudur. Hatta ideal olan bu dünyanın o kadar dışındadır ve insanlar tarafından kurulması o kadar imkânsızdır ki, ideal durumun varlığı ancak yeryüzünün tamamen ortadan kalkması ve tanrısal olan ideal varoluşun onun yerine geçmesi ile mümkündür. Dönemin sanatçı/zanaatçıların ideal varoluşun görsel tasvirinden kaçınmaları, cennetin bu şekilde alegorik ya da tamamen mekânsız bir boşluk olarak tasviri, bu dünyada ideal olanın var olabileceğinin ima edilmesinin bile kilise otoritesinin tahammül sınırları dışında olduğunu hissettirir.



Görsel 1. Anonim, *Melek, Yohanna'ya Yeni Kudüs'ü Gösteriyor*, *Trierer Apokalypse* kitabı illüstrasyonu (Anonim, 9. yüzyıl)

Uzaktaki Ütopya

15. yüzyıl ve sonrasında felsefi düşüncenin teolojinin mutlak tekeline çıkmaya başlaması, antik dönem düşünceleri ve kültürü ile yeniden teması, Thomas More gibi düşünür ve yazarlara ütopya kavramını da tanrının vaat ettiği ideal cennet varoluşunun dışında yeniden şekillendirme imkânı verir. Bu dönemde More'un *Ütopya*'sı ilahi ideal varoluş sınırlarını aşarak dünyevîleşse de hâlâ *gerçek hayatın* da tamamen dışında, bariz olarak fiktif bir 'iyi-hiç yer' olarak şekillenir. Hatta More'un dünyevî bir ideal duruma karşı ihtiyatlı yaklaştığı, kendi ideal kurgusunun teoloji ile ilişkisini topyekûn koparmaktan çekindiği söylenilebilir. More, ortaya koyduğu ideal varoluşu bilinçli olarak hem okuyucusu tarafından ciddiye alınmasına, aynı anda da bir hiciv ya da absürt bir kurgu olarak algılanmasına neden olacak pek çok işaret ile bezler. Metninde kurgulanan ütopya, önceki dönemin soyut ya da alegorik cennet tasvirinin tersine, oldukça somut ve titizlikle detaylandırılmış olarak betimlenir (Görsel 2). Bu durum, her parçası özenle tasarlanan bu mekâna bilinçli olarak verilmiş bir gerçekçilik katar. Ütopya isminin çift

anamlı doğasının yanı sıra kitabın anlatıcılığını üstlenen Raphael Hythloday karakterinin "...kitabın yazıldığı Latince'de Hytholdeous olarak geçen ismi, Yunanca saçmalık, safsata anlamına gelen *Hutlos* kökünden türetilmiştir" (Duncombe, 2012, s. 41). Ütopya toplumunda özel mülkiyet yoktur ve bu nedenle "gümüş ve altın çanaklar insanlar tarafından tuvalet olarak kullanılır. Bu durum ise More'un bu toplumun absürtlüğüne bir örnek olarak verdiği düşünülebilir" (Duncombe, 2012, s. 41). More'un kitabında karşılaşılan ütopyanın doğasına dair bu belirsizlik, ütopya kavramını bir sosyal değişim özlemi ve soysal statükonun alternatifini arzulanın saçmalığı arasında muğlak bir yere yerleştirir. More, ütopya kavramının eleştirel ve hatta devrimci potansiyelini sezmiş; ancak bu potansiyeli absürt olma perdesinin arkasına saklamış gibidir. Bu ikilik, modern ve modern sonrası dönemlerde ütopya kavramının bir sosyal değişim aracı ve statükonun korunmasının elzem ihtiyacına dair bir araç olarak birbirinden mutlak biçimde zıt kapsamlarda kullanılmasına olanak sağlayan yorumlara olanak sağlayacaktır.



Görsel 2. Ambrosius Holbein, *Ütopya* kitabı 1518 edisyonu illüstrasyonu, ahşap baskı (Holbein, 1518)

Ütopya'nın yazıldığı 16. yüzyılda, kavramın görsel sanatlar ilişkisinin teoloji ile sınırlanmış durumu, nadir aykırı örnekler (More'un Ütopya kitabında tasvir edilen Ütopya'nın betimlendiği illüstrasyonlar gibi) dışında değişmeyecek ve hatta Barok dönemin sonuna kadar aynı kalacaktır. Giotto, Francesco Botticini, Hieronymus Bosch, Michelangelo, Tintoretto, Andrea Mangenta, Andrea Pozzo gibi sayısız sanatçı Erken Rönesans, Yüksek Rönesans ve Barok dönemlerde farklı tarzlarda cennet tasvirleri yapsalar da ideal mekânlar her zaman dünyevî olandan bilinçli bir şekilde ayrılmaya devam eder. Francesco Botticini'nin *Meryem'in Göğe Yükselişi* (Görsel 3) tablosunda olduğu gibi "dünya" ve mekânsız bir boşluk olarak tasvir edilen cennet, aynı tabloda yer alsa da birbirlerinden belirgin bir şekilde ayrılmıştır.

Bu dönemde dünya ve cenneti birbirinden ayırmanın başka bir yolu da cennet tasvirlerinin mimari yapıların iç kısmında tavana yerleştirilmesidir. 11. yüzyıl sonlarında Fransa'nın güneyinde yapılan Saint-Chef Kilisesi'nde ya da 12. yüzyılda İtalya'nın Padua kentinde yapılan



Görsel 3. Francesco Botticini, *Meryem'in Göğe Yükselişi*, 228.6 x 377.2 cm, ahşap üz. tempera (Botticini, 1475)

Scrovegni Şapeli'nin tavanında (Görsel 4) yer alan mavi alanlar cenneti sembolize ederler. Daha sonraki dönemlerde Andrea Mantegna (Görsel 5), Andrea Pozzo gibi Rönesans ve Barok sanatçıların fresklerinde görülen cennet tasvirleri de kiliselerin ve sarayların tavanlarına konumlandırıldığı görülür. Bu gibi örneklerde, duvarlar ve tavanı ayıran mimari eşikler, dünya ve ideal mekânı ayıran liminal eşiklere dönüşerek, dünyevî olanın ve idealin ayrılığını mimari anlamda vurgular.



Görsel 4. Giotto di Bondone, Arena (Scrovegni) Şapeli tavanı, fresk (Giotto, 1305)



Görsel 5. Andrea Mantegna, Palazzo Ducale sarayı tavanı, 270 cm çap, fresk (Mantegna, 1474)

Neoklasik dönem, görsel sanatlar ve ütopya ilişkisi bağlamında modern öncesi ve modern dönem arasında bir köprü gibi konumlanır. Döneminin rasyonelleşen ve sekülerleşen kültürü doğrultusunda sanatın da metafizik konulara sırt çevirmeye başladığı bu dönemde, görsel sanatlarda antik dönemin rasyonel etkisi yeniden belirginleşerek simetri, renk, çizgi ve kompozisyonda sadelik ve geometrik harmoni önem kazanmaya başlar. Neoklasik sanatın fantastik olandan uzaklaşması konusunda bir çelişki gözlemlenir. Neoklasik sanat pratiğinde geçmiş, nostaljik ve belki de rasyonalist düşünceye ters düşecek bir şekilde romantize edilmiş bir lensten geçirilerek bir ideal olarak sunulur. Antik Yunan ve Roma'nın formal estetik normları, rasyonel düşüncesi, mimarisi, mitleri, tarihi hikâyeleri, kişileri ve hatta doğası idealize edilir, kahramanlaştırılır ve adeta bir ütopyaya dönüştürülür. Ancak buradaki metafiziğin alanından çıkma ve dünyevîleşme çabasına ters olarak kurgulanan ideal, yine artık var olmayan,



Görsel 6. Giovanni Paolo Panini, *Panteon ve Antik Roma Anıtlarının Fantastik Görünümü*, 98 x 137 cm, tuval üz. yağlıboya (Panini, 1737)

daha da önemlisi gerçek anlamda, neoklasiklerin betimlediği şekliyle hiç var olmamış bir kültür ve toplum betimi üzerinde temellenir. Neoklasizm, kendi ideal kurgusu içinde edindiği konu ve amacı ile ilişkilendirilebilecek iki farklı ütopyik katman barındırır. Neoklasik sanatın (özellikle imparatorluk dönemi öncesi neoklasik sanatın) edindiği konular, bağlamsal olarak modern öncesi ütopya inşası sınırları içinde konumlanır ve bu dönemde ideal olanın kurgusu hâlâ *şu an ve burada* ile ayrıışıktır. Klasik dönem mekânları (Görsel 6), bu dönemin mitik olayları (Sabinler Savaşı), ideal formlara ve ahlaka sahip figürlerin (Horatius Kardeşler, Sokrates) doğüstü güzellikleri, kahramanlıkları, fedakârlıkları, vatanseverlikleri, cennet, melekler, İsa tasvirlerinin yerini alarak fantastik bir betimle adeta bir ütopyaya ve ütopya sakinlerine dönüşmüştür. Neoklasik sanatın edinme eğilimi olduğu konular bağlamında ütopya-sanat ilişkisi mitoloji ve edebiyatın etkisinden henüz tam anlamıyla çıkamamış, eserler tarih perdesi arkasında ideal olarak hikayeleştirilmiş olanın görsel tasvirleri olmakla sınırlı kalmıştır.

Neoklasik sanat görsel olarak modern öncesi ütopya geleneğine yakın olarak konumlandırılabilir olsa da kendisine yüklediği toplumsal araçsallığı ile kendisinden sonra ortaya çıkacak modern ütopya-sanat ilişkisinin bir öncüsüdür. İdealize edilen tarih, tarihi olay ve bireyler, izleyicisi tarafından benimsenmesi amaçlanan rasyonelliğin, kahramanlığın ve

erdemini alegorileri olarak sunulur. Bu dönemde sanat, rasyonelleşen Batı toplumunun kurmayı arzuladığı ideal topluma yaraşır bireylerin inşa edilmesi görevini üstlenmeye başlar. Seçilen konuların, tasvir edilen figür ve olayların izleyici için ahlaki bir örnek teşkil etmesi amaçlanır. Böylece sanat, dünyevî bir amaç ile yeni, rasyonel toplumun kuruluşu için araçsallaşır. Yani ütopya, geçmişin imgesi üzerinden de olsa gelecek ve gelecekte kurulacak ideal toplum ile ilk temasını kurar. Neoklasik akımın modern öncesi ve modern ütopya arasındaki köprü olma durumu bu bağlamda şekillenir.

Geleceğin Ütopyası ve Sanatın Tehlikeli Ortaklığı

Modern dönemin başlangıç noktası tam olarak parmakla işaret edilemeyecek olsa da modernite kavramı, Batı toplumunda kendisini gösterdiği ortak kavramlar üzerinden Aydınlanma deneyinin getirdiği rasyonelleşmenin vaatleri doğrultusunda sosyal, ekonomik ve teknolojik devrimlerin yaşandığı bir dönem olarak özetlenebilir. Modernitenin kendisini bütün bu alanlarda dışavurduğu ortak kavram ise değişim ya da ilerleme olarak değerlendirilebilir. Değişime duyulan şiddetli arzu, dünyayı yeniden şekillendirme fikrini mümkün, çekici ve bazı durumlarda kaçınılmaz kılar. Ütopya kavramı da bu dönemde ilahi, edebi ve en önemlisi imkânsız bir hayal ürünü olmaktan çıkartarak sağlam bir şekilde 'gerçek dünyaya' taşınma eğilimi gösterir. Jacob Wamberg'in (2012) de değindiği üzere, "[Modernite] ütopyanın uzamsal uzaklığını zamansal bir uzaklığa dönüştürür. Ütopya kendisini gelecekte, ütopyanın var olması için şu an harekete geçebilir bir 'sen'e [bireye] sunar" (s. 59). Yani modernite, ütopya kavramını imkânsız bir *hiç-yerden* alır ve var olması hiç de imkânsız olmayan bir gelecek içine konumlandırır. Bu yeni dünya görüşünde ütopya, dünyada henüz var edilmemiştir; ancak kurulacak olan ütopyanın varoluş şartı, şu an ve burada eyleme geçmektir. Bu düşünce, modernist ideolojilerin ve bu dönemde oluşan üst anlatıların (İng. *meta-narrative*) her birinin geleceğe dair duyduğu sonsuz iyimserliğin ve kendilerine olan sarsılmaz güvenin bir göstergesidir. Modernitenin ürettiği manifestoların büyük bir çoğunluğuna, ütopyanın gerçek anlamda kurulumu için gereken, varolan düzenin tamamıyla ortadan kaldırılması ve dünyanın bu manifestolarda ortaya atılan planlara göre yeniden kurgulanması olduğu fikri hakimdir. İmkânsız olmaktan çıkan ütopya kavramı, "hem burjuva ütopyasının kılavuzluğunu ettiği İngiliz, Fransız ve Amerikan devrimlerinde hem de Marx ve Engels'in komünist ütopyasını kurmak için yapılan devrimlerde" (Wamberg, 2012, s.59) karşımıza çıkar. Komünist, sosyalist, faşist, ya da kapitalist, her tür ideolojinin ürünü olan üst anlatılar farklı gelecek vaatleri ile kitlelere ulaşmaya çalışırken ütopya, *hiç-yerli*ğinden uzaklaşmakla kalmayıp bazı düşüncelerde tarihi akışın kaçınılmaz varış noktası ve hatta bazı düşüncelerde ahlaki bir zorunluluk olarak yeniden yapılandırılır. Athur Danto (1998) bu varış noktasını Hegel'in diyalektik tarih akışı görüşü ile örneklendirir: "Harika Hegel yorumcusu Alexandre Kojève'nin yazılarından görülüyor ki, Hegel kendisini, [diyalektik anlamda] felsefi bilincin ulaşacağı istikamete ilerleyen bir tarih akışı içerisinde konumlandırır" (s. 1). Burada değinilen, ulaşılması beklenen felsefi bilinç, Batı toplumunun rasyonelleşmesini tamamladığı ve bu rasyonelleşme doğrultusunda mutlak özgür bir toplum yaratmayı başardığı bir tarihi andır. Bu durumda toplum, tarihin başlangıcından itibaren aradığı ideal düzene ulaşır, insanlığın politik ve felsefi arayışı son bulur. Çünkü artık

aranan bulunmuş, ideal düzen ortaya çıkarılmıştır. Bu anlatı genellikle üst anlatılar tarafından ütopya kelimesi kullanılmadan da olsa pek çok gelecek inşasında vaat edilir. Arthur Danto'nun (1998) verdiği örnekte olduğu gibi, ismi kullanılmasa da ütopyik gelecek, "Marx ve Engels'in ortaya attığı sınıf çatışmasının sonu ile ortaya çıkacak özgür toplumla aynı niteliği taşır" (s. 1).

Modernite, tarihi dairesel bir döngü olmaktan çıkarır ve yaklaşan bir ideal duruma doğru adım adım yol alan lineer bir ilerleyiş olarak görmeye başlar. Tarihi algının değişimi farklı dönemlerde ütopyanın nasıl var olduğu ya da var edildiği ele alındığında daha belirgin olarak kendisini gösterir. Modern öncesi dönemde ütopyaların sanki her zaman var olagelmış bir düzen içerisinde olduğu görülür. Bu düzenin kimler tarafından nasıl kurulduğu, ütopyanın nasıl var edildiği belli değildir. Modern ütopya ise bu belirsizliği ortadan kaldırır. Modern ütopya, çoğunlukla liminal bir eylem olan devrimin sonucu olarak kurgulanmış; ancak henüz gerçekleşmemiş bir tasavvur olarak şu anı sarsar ve statükoyu altüst etmek amacı taşır. Çünkü kendi var oluşunun önkoşulu, var olan statükosunun yıkılması ve ideal olanın kurulması için alan açılmasıdır. Bu yıkım ve yeniden inşa süreci 19. yüzyıl içerisinde, Fransız devrimini izleyen sancılı süreçte, şiddet ve hızla sekteye uğrayan statükonun yerine gelebilecek yeni düzenlerin kurgulanması ihtiyacında açık bir şekilde görülebilir. Bu ihtiyaç, rasyonaliteye olan inanç doğrultusunda pek çok farklı ideal düzen tasarısı ortaya çıkarır. Ancak bu ideal düzenin mimarları, toplum içerisinde politik öncülüğü üstlenebilecek, aydınlanma ilkesini gerçek anlamda özümsemiş, rasyonel bir elit azınlık olarak belirlenir. Schiller, Saint-Simon, Fourier, Moris gibi romantikler, bu politik elitin kuracağı yeni toplumsal düzeninin kitleler tarafından benimsenmesi için sanata aracı ve hatta pedagojik roller biçerler. Bunun en somut örneklerinden biri olarak Henri de Saint-Simon'un sanat, politika ve ütopya ilişkisini nasıl somutlaştırdığı incelenebilir: "Pozitivist epistemolojinin sosyal alana yayılmasıyla rasyonel bir elitin nesnel açıdan geçerli kararlar almasının sağlayacağına inanan Saint-Simon, idari becerinin güçlendirilmesinin, eninde sonunda, baskıcı bir güç olarak devletin ortadan kalkmasıyla sonuçlanacağını ileri sürer" (McWilliam, 2011, s. 71). Saint-Simon, rasyonel politik öncülük görevini üzerine alan azınlığın inşa ettiği toplum ideallerinin kitlelere otoriter bir şekilde işleyişe konulmasına kuşkuyla bakarken bunun önüne geçilmesi konusundaki önerisi, bu fikirlerin topluma sanat yoluyla aktarılmasıdır. Saint-Simon sanat ve ütopya kurgusu konusunda, "sanatçının ideal toplum projesinde özel bir yer edinmesi" (McWilliam, 2011, s. 71) ile birlikte "... halkın duygularına seslenme yeteneğiyle sanatçının, yönetenlerin planlarındaki anlaşılması zor rasyonalizmi çeşitli sanat dillerine tercüme ederek duyguların dolaysızlığını ve genelliğini, kitleleri coşturmak ve lider kadrosunun fikirlerini tek yürek halinde benimsemelerini sağlamak için kullanması" (McWilliam, 2011, s. 71) üzerine yoğunlaşır. Ne var ki her ne kadar ütopyik, devrimci bir ruha sahip olsa da bu yaklaşım altında sanata biçilen rol, iyimser bir bakışla bir (elit) azınlığın aldığı kararların genele yumuşak bir dil ile yayacak bir elçi, daha kötümser bir bakışla ise bir propaganda aracı olmaktan ileri gidemez.

19. yüzyıl ütopyacı devrimci ruhunu, erken 20. yüzyıl avangart akımları devralır ve modernitenin davranışsal reflekslerini kendi pratiğine taşır. 19. yüzyılın son yılları ile birlikte,

politik bir eylem olan manifesto yazımı sanat pratiğine dahil olmaya başlar. Bu manifestoların salt olarak sanatın özerk ilerleyişine dair öneriler olanlarının yanı sıra pek çoğu da önerdikleri yeni sanat pratiğinin toplumun sosyal ve politik işleyişine aktif olarak katılan, dönüştürücü bir güç olarak kurgular. Bu dönüştürücü sanat, bir önceki yüzyılda ona biçilen elçilik görevinin dışına taşar. Artık politik karar alma organlarının aldığı kararları topluma benimsetme görevi ile yetinmeyerek politik söylem ve yöntem üretme vazifesini de üstlenir. Yani modern sanat hem sanatsal hem de politik üst anlatı yazımı üzerine yoğunlaşır. 20. yüzyıl avangardı kendisini politik karar alma mekanizması olarak toplumun geleceğini şekillendiren bir öncü olarak görmeye başlar. Marie Laurbeg (2012) bu görüşü şu şekilde desteklemektedir:

20. yüzyıl ile birlikte ortaya çıkan pek çok avangart akım manifestosunun altında yatan sosyal hayatın sanat ile radikal bir şekilde dönüştürülebileceği fikri olmuştur. Bunların en bilinenleri [...] Fransız Sürrealizm'inin bilinçaltını özgürleştirme isteği, Rus süprematistlerinin soyut formal bir dil ile yeni ruhani bir gerçeklik inşa çabası, Rus Konstrüktivizminin devrimci toplumun yeni teknolojik yaratıcılığının görselleştirilmesi, Hollanda'da DeStijl'in sanatın ve mimarinin formal özelliklerinin bireysel ve toplumsal bir armoni yaratma fikri, Avrupa Fonksiyonist'lerinin ve Le Corbusier'in Plan Voisin'inde görülebileceği gibi iyi yaşamın şehir planlamasının büyük ölçekli ve kapsamlı olarak revize edilerek ulaşılabileceği önerisi, [Dada, Fütürizm ve hata Situasyonizm gibi akımlar da bu listeye dahil edilebilir], olarak görülebilir. (s. 19)

19. yüzyılda sanatın ütopya ile kurduğu edilgen ilişki, modern avangartlar tarafından ideal toplumun inşası için bir aktif katılım davetine dönüşür. Artık sanatçı kendisini geleceğin sanatının yaratıcısı olarak gördüğü kadar, geleceğin toplumunu şekillendiren bir öncü kuvvet olarak da konumlandırır. Ancak bu sanatçıların yarattığı üst anlatılar, sanatsal olan ya da olmayan her üst anlatının yaptığı gibi, dünyanın problemlerine mutlak ve evrensel çözümler getirmeyi vaat etme tuzağına düşmekten kendilerini kurtaramazlar. Yani kendilerini politik elit/öncü yerine koyan modern avangart, her ne kadar manifestolarında ütopya kelimesinden kaçınsa da pratikte bir ütopya kurgusu yapar ve gelecek inşasını toplumun genelinin dahil olduğu bir katılımçılık esası üzerine oturtmayı tam anlamıyla başaramayarak toplumun kendi kurguladıkları politik yolu takip etmesini arzular. Belki de bu nedenle sanatsal olarak gerçek anlamda devrimci bir başarı yakalayan modern avangart politik hedeflerine, en azından, dünyayı sanat ile değiştirme amaçlarına gerçek anlamda ulaşamaz.

Ne yazık ki, modernitenin büyük ve ihtişamlı ideolojik üst anlatılarının dünyayı değiştirme ve toplumları ideal olana taşıma vaatlerinin en belirgin sonuçları, iki büyük dünya savaşı ve ütopya kurumu iddiası altında totaliter rejimler üretmek olur. Bu totaliter rejimler, kendi amaçları doğrultusunda yeni bir ütopya-sanat ilişkisi kurarlar. Avangart sanatın devrimci, statüko yıkıcı doğasını tehlikeli görerek avangart sanat pratiğini dışlar ve avangart sanatın yerini ütopyanın görsel ve betimsel kurgusu üzerine yoğunlaşan eserler ile doldurur. Wamberg (2012) bu düşüncüyü şu şekilde aktarır: "Faşist, Nazi ve komünist [özellikle Stalinist] rejimlerde sanat devrimci plana, vadedilen düzenin başarılı bir şekilde kurulmuş bir gerçeklik olarak gösterildiği eserler üretmek dahil olur" (s. 59). Sovyet realizmi ve onun etkisindeki Maoist emsali örnekler, Nazi ve faşist rejim tasdikli eserler, rejimin vadettiği yeni düzenin ve vadedilen ütopyanın



Görsel 7. Alexander Samokhvalov, *Sergey Kirov Atletik Geçit Törenini Teftiş Ediyor*, 305 x 372cm, tuval üz. yağlıboya (Samokhvalov, 1935)

kurulmuş olduğu bir yakın geleceğin betimlemeleri üzerine yoğunlaşır. Bu görsellerde betimlenen yeni sosyal yapı, ideolojik eski düzeni yıkmış, amaçladığı yeni düzeni kurmuştur. İktidardaki rejimin tek doğru ideoloji olarak gördüğü sistemin altında, mutlak mutlu bireyler, sağlıklı ve güçlü vücutlarıyla ideal mekânları doldururlar (Görsel 7). Ancak bu görseller, betimlenen ütopyanın nasıl kurulduğuna ve nasıl yürütüldüğüne dair hiçbir ipucu barındırmaz. Verilen tek mesaj, iktidardaki ideolojiye olan inancın toplumu ütopyaaya ulaştıracağıdır. Bu tür görsellerde More'un var olması imkânsız olarak görülen ütopyası, gelecekte var edilebilecek, hatta somut bir şekilde vadedilen, ancak pratikte gerçeklikten tamamen uzaklaşan ve fragmanlaşan enstantanelere indirgenir. Totaliter rejimler vadettikleri ütopyaadan uzaklaştıkça, ütopya tasvirleri de giderek sanki vadettikleri, ancak gerçekleştiremedikleri ütopya, hali hazırda yaşanıyor *gibi* kurgulanmaya başlar.

Ütopyaı Sanat ile Şu An ve Buradaya Taşımak

Çeşitli üst anlatıların üzerinde şekillenen totaliter rejimler ve iki dünya savaşının meydana getirdiği yıkım, savaş sonrası dönemde batı toplumunda modernitenin insanlığa vadettiği geleceğe dair genel bir hayal kırıklığı yaratmıştır. Modernitenin özgürlük vaatlerini yerine

getiremediği algısı ve üst anlatılara karşı oluşan güvensizlik, postmodern dönemde ütopya algısını da tersine çevirmeye başlar. “[Ütopyanın] korkunç ve tarihi yanlışların meşrulaştırılmasında kullanılabilir ve kullanılmış olması” (Wallerstein, 1998, s. 1), savaş sonrası ve postmodern dönemlerde (tıpkı modern dönemde iç içe geçtiği üst anlatılara olduğu gibi) ütopya kavramına karşı büyük bir güvensizlik oluşturur. Modern optimizm, yerini postmodern kuşkuya bırakırken ütopyanın bu dünyada var olabilmemesinin gerçekçiliği yeniden gündeme gelir. Artık Batı toplumunun ortak bilincinde “ütopya illüzyon ve dolayısı ile düş kırıklıkları üretirler”(Wallerstein, 1998, s. 1) inancı hakimiyet kazanmaya başlar. Bu durum dönemin popüler kültüründe distopya kavramının hızla yaygınlaşması olarak kendini gösterirken sanat, totaliter ideolojilerden kendisini otonomlaşarak ya da özerkleşerek koparma yoluna girer. Sovyet realizmi ve benzeri totaliter ütopya betimlemelerini *kitsch* olarak *yüksek sanattan* ayıran Clement Greenberg (1986, s. 9) için sanatın politikadan, politik elitin topluma sunduğu gündelik görsellerden ve popüler kültürden arınan, yani özerkleşen ve saflaşan sanat, salt formalist yapısı ile ütopya ile ilişkisini keser.

1945-1960 arasında, otonom, özerk ve soyut sanatın egemenliği döneminde, modern avangardın toplumsallığının yerini bireyselliğin dışsallaştırılması alır. Bu egemenlik 1960’larda kırılmaya başlar. Postmodern dönemde sanatsal bir özgürleşme ve çoğulculuk yaşanırken ütopya karşı olan kuşkucu bakış ve hayal kırıklığı, varlığını güçlenerek sürdürür. Modernist ütopyanın sanatsal eleştirisi Christian Boltansky, Ilya Kabakov, Ai Wei Wei, Qui Anxiong gibi pek çok sanatçı tarafından günümüze kadar canlı tutulur.

Ütopya kavramına karşı gelişen bu eleştiriler 70’li yıllardan bu yana hâlâ birbirinden kuvvetli eserler olarak karşımıza çıksa da postmodern sanatçılar modernist ütopyaı yalnızca eleştirmekle yetinmezler. Ütopya kavramı, kendisine yöneltilen eleştirilere rağmen, hem postmodern hem de güncel sanatçılar tarafından modern tarihin *yanlışları* ile bağdaşık bir hayal kırıklığı olarak terk edilemeyecek kadar kıymetli olarak görülür. Bu sanatçılar, ütopyaı tarihsel bir farkındalık ile yeniden şekillendirmeye girişir. Bu çabaların erken örneklerinin başında, Joseph Beuys’un Düsseldorf Akademisi’nde kurduğu *Direkt Demokrasi Bürosu*, VI. Documenta sergisi kapsamında *Yaratıcılık ve İnterdisipliner Araştırma için 100 Günlük Uluslararası Özgür Üniversite* çalışmayı (Görsel 8) gibi projeleri gelir.

Beuys’un ortaya attığı sosyal heykel kavramı altında toplanabilecek bu gibi çalışmaların, ütopya üst anlatıların ve modern avangardın düştüğü hatayı düzelterek yeniden yapılandırmaya çalıştığı öne sürülebilir. Beuys yaptığı çalıştaylarda, Duncombe’un (2012) daha sonra “ütopyalarda halka (demos) danışılmaz, halk tasarlanır. Bu da ütopyaı direkt olarak totalitarizme götürür” (s. 44) olarak özetlediği, toplumun zihninde yer etmiş olan ütopya ve totaliteryanizm kavramlarının ilişkisini tersine çevirmeye çalışır. Çalışmaları belki hâlâ modernist bir optimizm içinde görülebilecek olsa da, modern avangardın politik öncü/elit reflekslerini reddederek gelecek yaratımını katılımcı bir eyleme dönüştürmeyi amaçlar. Sanatın dönüştürücü gücüne inancını yitirmeyen Beuys, toplumsal idealin kurgulanmasına herkesin

aktif olarak katılabileceği etkinlikler ile gelecek inşasını politik öncü/elitin tekelden çıkarmayı hedefler. Bu tavır yalnızca ideal gelecek inşası olarak değil, aynı zamanda hiyerarşi kırıcı doğası ile de ütopyacı bir çabadır. Politik karar alıcı zümre ve halk hiyerarşisinin yanında, sanatçı ve sanatçı olmayan ayrımı da ortadan kalkar.



Görsel 8. Joseph Beuys, *Yaratıcılık ve İnterdisipliner Araştırma için 100 Günlük Uluslararası Özgür Üniversite*, çalıştay dokümantasyonu fotoğrafı (Beuys, 1977)

Beuys'un için herkesi bir sanatçı olarak nitelendirmesi, onun sanatsal eylemi sosyal heykel kapsamında politik bir eylem olarak görmesinden doğar. Bu bağlamda Beuys'un herkesi bir sanatçı ve aynı zamanda da bir politik aktör olarak gördüğü yönünde bir çıkarım yapılabilir. Sosyal heykel kavramı, sanatın ütopya ile kurduğu ilişkisi bağlamında modern ve postmodern pratikler arasında bir köprü görevi görür; tek bir üst aklın, bir -izm üyelerinin politik öncülüğünde çizilen toplumsal yönün deklarasyonu olarak görülebilecek olan modern ütopya yaratımının eksikliklerinin, herkesin katılımı ve katkıları ile kurgulanacak bir gelecek inşası kapsamında bu geçişin bir ayağını tanımlar. Ancak hâlâ sanat ile topyekûn bir ideal toplum kurgusu fikrine olan sıcak bakışı, Beuys'un modern ütopya anlayışından tam anlamıyla kopmadığını düşündürür.

Beuys'un sosyal heykel deneyinin yanında, Miriam Shapiro ve Judy Chicago'nun *Kadinevi* Projesi, Allan Kaprow'un *Ortamları*, Fluxus sanatçısı Robert Filliou'nun *Poipoidrom* Projesi gibi projeler, postmodern sanatın toplum, sosyal değişim, politika ve ütopya ile kuracağı ilişkinin

habercileri olarak görülebilirler. Bu gibi projelerin modernist üst anlatı yaratısından kaçınmanın ötesinde en önemli ortak noktası, sanatın bir obje-eser üretimi olmaktan çıkarılarak bir mekân ve olay tasarımı olarak yeniden kurgulanması eylemiyle karşımıza çıkar. Bu durumun daha iyi anlaşılabilmesi için Guy Debord, 1967’de ortaya attığı *gösteri toplumu* kavramı incelenebilir. Debord (1967) *Gösteri Toplumu* kitabında, her türlü görselin liberal ekonominin çıkarlarına hizmet etmeyi önceliğini taşıdığını savunur. Bu bağlamda, Greenbergci anlamda özerk, formalist eserler bile artık üst anlatılardan uzaklaşmak için yeterli değildir. Dergi görselleri, reklamlar, sinema ve diziler, kısaca kültür endüstrisi, topyekûn olarak, tıpkı Sovyet realizmi ve totaliter türevlerinin ürettiği görsellerin yaptığı gibi, dünyayı artık global bir iktidara hâkim liberal ideolojinin yarattığı bir ütopya gibi gösterilmesi çabasının araçlarına dönüşür.

Jackson Pollock’un 1949 yılında *Life* dergisinde boy göstermesi örneğinde görüleceği şekilde, kitle iletişim mecraları ile temas eden her görsel/obje gibi, sanatçının ürettiği her türlü sanat objesi de liberal ideolojinin toplumu ikna ve teskin etme araçlarına dahil edilme tehlikesindedir. Debord’a göre sanatın özerk bir estetik alanı olarak sınırlandırılması, onun kitle kontrol mekanizmaları tarafından araçsallaştırılmasını kaçınılmaz kılar. Debord’un *Gösteri Toplumu* kitabında kaleme aldığı “sanatın özgürlüğünün olumlanması, onun yok oluşunun başlangıcıdır” (Debord, 1994, s. 113) önerisinde değindiği sanatın özgürlüğü, eserlerin gündelik hayatın gerçeklerinden ayıklanıp çıkarılması ve otonomlaşması olarak okunabilir. Buradaki sanatın yok oluşu da, otonom sanatın eleştirel, devrimci ya da dönüştürücü potansiyelinden feragat edışı olarak görülür. Başka bir deyişle bu, sanatın ölümü kavramı, Kaprow ve Beuys gibi sanatçıların öncülüğünde ortaya çıkan ve imgelere dayalı bir sanat anlayışının ölümü olarak postmodern dönemde giderek ivme kazanan bir strateji olarak da görülebilir. Bu *ölüm*, geleneksel anlamda sanat üretiminin, bir görsel obje ya da liberal sistemin bir parçası olarak metalaşan sanat ürününün sanatçılar tarafından terk edilmesi olarak da okunabilir.

Bu doğrultuda sosyal duyarlılık taşıyan postmodern sanatçıların, gösteri toplumunun asimile ederek kendi araçlar silsilesine dahil edilmesi kaçınılmaz olan objeler üretmekten kaçınmaya başladıkları, sanatı obje ve hatta salt performans olmaktan çıkartarak katılımcı olay kurguları olarak yeniden yapılandırdıkları görülmeye başlar. Sanat artık bir katılımcı ve kolektif eylem, mübadele, düşünce üretimi, sosyal kritik ve birlikte var olma alanı olarak yapılıdır. Bu yeni sanatsal yaklaşım Nicolas Bourriaud’un (2005) *İlişkisel Estetik* kitabında kullandığı mikro-ütopya kavramı ile daha da somutlaşır. Bu mikro-ütopyalar, modern ütopyanın vadettiği geleceği *şu an ve buradaya* çekerek ütopya kavramının hem uzamsal hem de zamansal uzaklığını nihayet ortadan kaldırır. Artık ütopya gelecekte kurulacak evrensel ideal yapı kurgusu olmaktan çıkarak, tam olarak *şu anda ve burada* kurulan, mekânsal ve işlevsel sınırları belli, somut bir varoluşa dönüşür. Bu mikro-ütopyalar, modernist devrimci işleyişten, yani muhalefet edilen sistemin tamamen ortadan kaldırılarak yerine ideal olanın inşa edilmesi düşüncesinden uzaklaşır ve bunun yerine, yürürlükteki sistemin problematik işleyişine dahil olmama stratejileri üretmeye odaklanır. Başka bir deyişle, yeni ütopya amacını sistemi yıkarak yenisini

yapılandırmaktan, var olan sistemin içerisinde, ancak ona alternatif oluşturacak alanlar ve anlar üretmeye yönelir. Böylece dönüşüm, yıkıcı değil yapıcı olarak yeniden kurgulanır.

Kitle kontrol aygıtını arzu ve tüketim üzerine inşa eden neo-liberal sistem, Debord gibi düşünürler için totaliter sistemler kadar otokratik bir yapıya sahiptir. Bu otokratik sistem kendi kontrol mekanizmasını meta bolluğu ve tüketici seçimi gibi perdeler arkasında gizler ve kendisini (ütopik olanın imkânsızlığına atıfta bulunarak) uygulanabilir ve sürdürülebilir yegâne sistem olarak öne çıkarır. Bu durumun karşısında kurulan mikro-ütopyalar, adından da anlaşılacağı gibi, evrensel ideal çözümler peşinde koşmaz. Bourriaud'nun (2005) da değindiği üzere, "Yapıtlarda artık amaç hayali ya da ütopik gerçeklikler biçimlendirmek değil, sanatçı tarafından seçilen ölçek ne olursa olsun, var olan gerçekliğin içinde varoluş şekilleri ya da davranış modelleri kurmaktır" (ss. 20-21). Yani günümüz ütopycı sanatı global kapitalist sistemi tamamıyla yıkarak yerine bir evrensel bir ütopya kurmak yerine sistemin topluma dayattığı davranış biçimlerinin reddedildiği, somut ve gerçek, alternatif varoluş alanları yaratır. Böylece, neoliberal sistemin en ünlü sloganlarından biri olan, Margaret Thatcher'ın *başka bir alternatif yok* sözüne cevap verir. Eğer *sistem* politikayı, kültürel eylemleri, sanatı, eğlenceyi ve hatta insan ilişkilerinin yaşandığı anları bile sınırları kendisi tarafından belirlenmiş ve kontrol altında tutulan ekonomik alanlara kanalizasyon yapıyor, mikro-ütopya bu sistemin (uzamsal olarak içinde olsa da) empoze ettiği davranış patenlerinin kabul edilmediği alternatif zaman-mekânlar kurgulayarak bir alternatif yaratır. Bu da ekonomik iktidarın inşa ettiği alternatifsizlik illüzyonunu sarsar.



Görsel 9. Rirkrit Tiravanija, *Başlıksız (Ücretsiz)*, PS 1 Müzesi etkinliği dokümantasyonu fotoğrafı (Tiravanija, 2011)

Evrensel ideal kurgusunun terk edilmesi, sanatçının eseri için seçtiği ölçeğin deęişkenliğinde de görülür. Artık sanatçı kendi varolduęu alan içinde eserinin sınırlarını belirler ve *lokal* düzenlemeler yapma eğilimine girer. Allan Kaprow'un *Alan* (1961) isimli eseri ile başlayan bu alternatif var oluş alanları yaratma eylemleri, Rirkrit Tiravanija'nın galeri mekânını seyircilerin beraber çorba içtikleri bir birliktelik alanına çevirmesi (1992, 2011) (Görsel 9), Thomas Hirshorn'un Documenta izleyicisini Kassel Şehri'nin banliyö sakinleri ile sosyal bir birliktelik kurmaya yönlendiren *Bataille Anıtı* (2002) projesi gibi eserlerle varlıklarını güçlendirir. Bu gibi eserler artık bir ürün ya da obje-eser olmaktan tamamen çıkarak yeni ve alternatif bir birlikte olma anı olarak üretilirler. Amaçları ise iktidardaki ekonomik sistemin insanları içine hapsetmek istedięi tayin edilmiş sosyallik alanları ve biçimleri dışında, alternatif bir insanlar arası sosyallik mekânı ve anı yaratmaktır.

İlişkisel estetiğin ilk örneklerinin kurduęu bu gibi mikro-ütopyaların sosyal hayata gerçek anlamda tesir edip edemedikleri incelenmeye muhtaçtır: Bu projelerin kurdukları alternatif varoluş alanları yalnızca bir sanat kurumu ya da etkinliği dahilinde ve bir sergi süresi ile kısıtlı kalarak, geçici olarak var olurlar. Dahası bu eserlerin bir araya getirdięi insanların, küratörler, sanatçılar ve genel olarak sanat kurumları müdavimleri gibi oldukça homojen ve toplumun yalnızca çok sınırlı kesiminin dahil olduęu bir grubu kapsadığı görülür. Bu nedenle, bu gibi projelerin kurmayı amaçladığı mikro-ütopyaların sınırlı varoluşları boyunca ortaya çıkardıkları (eđer gerçek anlamda çıkıyor ise) insanlar arası sosyal ilişkilerin kalitesi ve samimiyeti sorguya ve eleştiriye açıktır. Daha önemlisi, yaratılan geçici sosyal deneyimler gerçek bir sosyallik anından öte metalaşan ve tüketilen bir sıradışı deneyime dönüşme riskindedir. Bu durumun karşısında ise *Oda Projesi* (2000) ve Rahip Billy'nin *Alışveriş Yapmayı Durdurun Kilisesi* (İng. Reverend Billy and *The Church of Stop Shopping*) (1999-Günümüz) gibi projeler, kurumsal sanat alanlarının dışına taşarak *gerçek hayatta* ve bir sergi süresinden çok daha uzun soluklu, kalıcı mikro-ütopyalar olarak yapılırlar. Bu gibi örnekler amaçladıkları gerçek komüniteleri kurma ve sürdürme becerileri ile ebedi evrensel ütopya ölçeğinden mikro-ütopya düşüncesinin *şu an ve burada* oluşturulan lokal ölçeğe geçişini tamamlar.

Günümüzde, More'un yüzyıllar önce kurguladığı ütopyasında sezilen eşzamanlı ciddiyet ve alaycı yaklaşımının muğlaklığının yeniden ortaya çıktığı gözlemlenir. Sanatçıların kendi ideal zaman-mekân kurguları da e-flux Grubu'nun *Zaman Bankası* (Görsel 10) projesi gibi gerçek ve somut bir alternatif ekonomik model üretiminden Francis Alys'in *İnanç Dağları Yerinden Oynattığında* adlı eseri kadar oyuncu ya da Jonas Staal'ın organize ettięi *Yeni Dünya Zirvesi* (Görsel 11) kadar şakaya gelmeyecek ciddiyette ve ihtilafli olabilir. Basurama Grubu'nun dünyanın dört bir yanında çeşitli mahallelerde yarattıkları kamusal mimari dönüşümleri kadar lokal ya da yine More'un kurgusunu anımsatan coğrafi ve fiziksel bir vatan üzerine kurulmamış sanal mikro-uluslar kadar mekânsız olarak karşımıza çıkabilir. Postmodern sanat pratiğinin mutlak çoğulculuęu, ütopya ve sanat ilişkisini de tek bir formüle uymayacak bir çeşitliliğe taşır. Bugün ütopya, Ernst Bloch gibi düşünürlerin zeminini hazırladığı çoğulcu, kapsayıcı ve kavramsal olarak oldukça genişlemiş bir düzleme oturur. Camilla Jalving'in (2012) aktardığı



Görsel 10. e-flux Grubu, Zaman Bankası, çalıştay dokümantasyonu fotoğrafı (E-Flux, 2011)



Görsel 11. Jonas Staal, Yeni Dünya Zirvesi, toplantı dokümantasyonu fotoğrafı (Staal, 2016)

üzere, “Bloch için ütopya kavramı, hem kültürel hem de sosyal olarak gelecek odaklı dışsallaştırmaların genelidir ... ve bu ‘beklentisel bilinç’ insan doğasının bir parçasıdır” (s. 29).

Artık ütopya yalnızca hayali bir kurgu, ya da mutlak ve nihai bir amaç olmaktan çıkarak bir katalizör olarak *şu anı* tanısal bir bakışla ele alır ve kendisini *daha iyinin* kurgulanması ve en önemlisi de *şu an ve burada* yürürlüğe konulması için yaratıcı bir alan olarak sunar. Bu bağlamda yaratıcılık ve sanat pratikleri sosyal stratejiler kurma eylemine dahil olur. Arjun Appadurai’nin de savunduğu üzere, “Hayal gücü, artık yalnızca bir fantezi, düşsel bir kaçış ya da elit kesim için hoşça vakit geçirme aracı olmaktan çıkarak ... organize bir sosyal uygulama ve olasılıklar alanlarına dönüşür” (Appadurai, 1996, s. 31). Burada kullanılan *hayal gücü*, ütopyanın ve sanatın bir kesişim alanı olarak modern sonrası dönemde keskin sınırlarını kaybeden bu iki kavramı birbirine bağlar. Dünyanın dört bir yanındaki sanat okullarında resim, heykel, film gibi geleneksel alanlara ek olarak *sosyal pratik* (İng. *social practice*) bölümlerinin açılmış olması da bu ilişkide sanat pratiğine verilen önemin göstergesi olabilir. Levitas’ın (bkz. s. 4) tanımına dönersek, ütopya daha iyi bir varoluş şeklinin arzulanmasının dışavurumu olarak topluma mutlak bir yol haritası çizme ve hatta *daha iyinin* kapsamlı ve mutlak tanımını yapma çabasını geride bırakarak sanat, sosyal pratik, hayal gücü ve yaratıcılığın bir araya geldiği ve form, fonksiyon, içerik olarak belirli kurallar ve kılavuzlara sığmayacak bir yapıya dönüşerek katılımcı bir birlikteliğin yaratıcı eylemi olarak *daha iyinin* hayal edilmesi olarak karşımıza çıkar.

Sonuç

Ütopya kavramı, tarih boyunca farklı şekillerde ve bağlamlarda pek çok kere yeniden kurgulanmıştır. Ütopya, modern öncesi dönemde imkânsız bir hiç-yer olarak karşımıza çıkarken bu ideal durum büyük ölçüde hayatın gündelik işleyişinin tamamen dışında yapılandırılmış,

dünyevî olandan ayrı tutulmuştur. Bu dönemde ütopya ve görsel sanatlar ilişkisi hayal edilen, felsefi, teolojik ya da mitik ideal durumların görsel betimlemeleri olmak ile sınırlı kalmıştır. Ütopya ve dönemin görsel sanatları, en belirgin olarak klasik dönemde ideal var oluşun bu dünyadaki çarpık yansımaları ve Hıristiyan mitolojisinin vadettiği cennetin alegorik temsilleri olarak vücut bulabilmiştir.

Modern dönemde Batı toplumunun ilerlemeye olan artan inancı ve iyimser gelecek algısı ile birlikte ütopya, imkânsız bir hiç-yer olmaktan çıkarak dünya üzerinde kurulabilecek bir hedef olarak yeniden kurgulanır. Sanat ise bu dönemde kurulacak olan ideal toplum düzeninin mimarları tarafından toplumun geneli adına aldıkları kararların kitlelere aktarılması için bir araç olarak görülmeye başlar. 20. yüzyıl avangartları ise sanatı, ideal toplumun kurulması için elzem, devrimci ve dönüştürücü bir katalizör olarak yeniden yapılandırır. Ancak ortaya çıkarılması amaçlanan bu ideal durum, zaman içerisinde modern üst anlatıların kitlelere sunduğu bir politik vaat olarak, vadettiği ideal toplumu kurmakta başarısız olan ve giderek totaliterleşen ideolojilerin elinde bir kitle teskin aracına dönüşüp yapıcı dönüştürücülüğünü yitirmeye başlar. Modern üst anlatıların çöküşü ile de hem politik hem de sanatsal alanlarda ütopya kavramına karşı genel bir güvensizlik ortaya çıkar. Bu nedenle modern sonrası dönemde toplumun genelinde ütopya, yeniden imkânsız bir fantezi ya da daha kötüsü, kitleleri pasifleştirmek için anlatılan masallar olarak görülmeye başlanır. Postmodern dönemde ütopyaya karşı gelişen kuşkuculuğun ve ağır eleştirilerin yanında, sanatın hayat ile yeniden bir araya gelmesi sürecinde, postmodern sanatın bazı kolları ütopya kavramını yapıcı olarak ele alır. Bu dönemde sanat ve ütopyanın birlikteliği modernist üst anlatıların hatalarını tekrarlamadan yeniden yapılandırılır ve ütopya kurumunun sanatsal bir pratik olarak yeniden canlanmaya başladığı görülür.

Günümüz sanatının çoğulcu yapısı içerisinde kendisine yer bulan ilişki estetik, sosyal pratik ya da aktivist sanat adı altında toplanabilecek pek çok güncel sanat hareketi, modern totaliter reflekslerin önüne geçerek ütopyaya karşı gelişen kuşkucu yaklaşımı ve ütopyanın imkânsız *hiç-yerliğini* yeniden kırma yoluna girer. Bu gibi güncel sanat pratikleri kendilerini katılımcı, demokratik, oyuncu ama bir o kadar da ciddi, hayali ya da somut alternatif varolma biçimlerinin kurgulandığı bir alan olarak karşımıza çıkarır. Bu alan, ölçeği, amacı, kapsamı ve bağlamı ne olursa olsun ütopya kavramına, onun şu an ve burada tahayyülünün, uygulanmasının ve deneyimlenmesinin son kalesi olarak bir yaşam alanı sunar.

Günümüzün sanatı, ütopya ve sanat arasındaki ilişkiyi ayrılmaz bir birliktelikle hayatın içinde somut anlamda muhafaza eden, ütopyanın gerçek hayatın içinde, *şu an ve burada* varolan, somut, olumlu bir itki olarak varlığını sürdürebildiği yegane alan olarak karşımıza çıkar. Ancak sanat, kendisini geleneksel sanat mekânlarından sıyrarak hayata taşıdığı her anda ütopya kavramının uygulanabilirliğini, gerçekliğini, daha iyinin hayal edildiği ve inşa edildiği zaman, mekân ve eylemleri de kendisi ile birlikte *gerçek* hayatın içine taşıma kapasitesine sahiptir.

Kaynakça

- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.
- Bible Online. (t.y.). *Yeni uluslararası versiyon*. Erişim tarihi: 17.01.2024. <https://only.bible/bible/tur/rev-21/>
- Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel estetik*. (Çev. Saadet Özen). Bağlam Yayınevi.
- Danto, A. C. (1998). The end of art: A philosophical defense. *History and theory* 37 (4). ss. 127-143.
- Debord, G. (1994). *The society of the spectacle*. (Çev. Donald Nicholson-Smith). Zone Books.
- Duncombe, S. (2012). Imagining no-place, the subversive mechanics of utopia. Ed. Gether, C. Hoholt, S. Laurberg, M. *Utopia & contemporary art*. Arken & Hatje Cantz, ss. 39-48.
- Gether, C. (2012). Utopia and the contemporary art museum Ed. Gether, C. Hoholt, S. Laurberg, M. *Utopia & contemporary art*. Arken & Hatje Cantz, ss. 9-16.
- Greenberg, C. (1986). Avant-garde and kitsch. Ed. O'Brian, J. *Clement greenberg: The collected essays and criticism, vol. 1: Perceptions and judgements, 1939-1944*. Chicago University Press, ss. 5-22.
- Jalving, C. (2012). Utopia in the eye of the beholder: A theoretical perspective. Ed. Gether, C. Hoholt, S. Laurberg, M. *Utopia & contemporary art*. Arken & Hatje Cantz, ss. 29 - 39.
- Kaufmann, M. (1879). *Utopias or schemes of social improvement, from Sir Thomas More to Karl Marx*. C. K. Paul & co.
- Laurbeg, M. (2012). Utopia in the eye of the beholder: A theoretical perspective. Ed. Gether, C. Hoholt, S. Laurberg, M. *Utopia & contemporary art*. Arken & Hatje Cantz, ss. 17- 29.
- Levitas, R. (1990). *The concept of utopia*. Peter Lang AG.
- McWilliam, N. (2011). *Sanat/ütopya, mutluluk hayalleri: Sosyal sanat ve Fransız solu (1830-1850)*. (Çev. Esin Soğancılar). İletişim Yayınevi.
- More, T. (1516). *Utopia* (Çev. R. M. Adams). Norton.
- Stead, A. R. (2020). 'Eye hath not seen ... which things god hath prepared ...': Imagining heaven and hell in romanesque and gothic art. Ed. Pollard, RM. *Imagining the medieval afterlife*. Cambridge University Press, ss. 193-222.
- Wallerstein, I. (1998). *Utopistics or the historical choices of the twenty-first century*. The New Press.
- Wamberg J. (2012). No sugar please! Modern art veiled as utopia. Ed. Gether, C. Hoholt, S. Laurberg, M. *Utopia & contemporary art*. Arken & Hatje Cantz, ss. 59 - 69.

Görsel Kaynakçası

- Anonim. (9. yüzyıl). *Melek John'a Yeni Kudüs'ü gösteriyor, Trierer Apokalypse kitabı illüstrasyonu* [Resim]. Trier Şehir Kütüphanesi Koleksiyonu, Almanya. Cambridge Üniversitesi web sitesi. Erişim tarihi: 11 Şubat 2024, <https://static.cambridge.org/binary/version/id/urn:cambridge.org:id:binary:20201202111755967-0727:9781316823255:17791fig1.png?pub-status=live>
- Beuys, J. (1977). 6. *Documenta sergisi kapsamında yaratıcılık ve interdisipliner araştırma için 100 günlük uluslararası özgür üniversite çalıştayı* [Arşiv Fotoğrafı]. Documenta Arşivi. Tate Müzesi web sitesi. Erişim tarihi: 13 Nisan 2024, <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/31/beuys-legacy-artist-led-university-projects>
- Botticini, F. (1475). *Meryem'in göğe yükselişi* [Resim]. National Gallery Koleksiyonu, Londra, İngiltere. Erişim tarihi: 12 Şubat 2024, https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Andrea_Mantegna_-_Ceiling_Oculus_-_WGA14021.jpg#/media/Dosya:Andrea_Mantegna_-_Ceiling_Oculus_-_WGA14023.jpg

- E-Flux. (2011). E-Flux Grubu, *Zaman bankası 2011 çalıştay* [Arşiv Fotoğrafı]. Partikus, Frankfurt, Almanya. E-Flux arşivi. E-Flux web sitesi. Erişim tarihi: 17 Mayıs 2024, <https://www.e-flux.com/projects/415845/time-bank/>
- Giotto. (1305). *Arena (Scrovegni) şapeli tavanı* [Resim]. Padua, İtalya. Issimo web sitesi. Erişim tarihi: 2 Şubat 2024, <https://issimoissimo.com/chichissimo/the-blues-seeing-stars-at-giottos-cappella-degli-scrovegni-in-padova/>
- Holbein, A. (1518). *Ütopya kitabı illüstrasyonu* [Resim]. Wikipedia. Erişim tarihi: 13 Ocak 2024, [https://en.wikipedia.org/wiki/Utopia_\(book\)#/media/File:Utopia_Woodcut_\(Holbein_1518\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Utopia_(book)#/media/File:Utopia_Woodcut_(Holbein_1518).jpg)
- Mantegna, A. (1474). *Palazzo Ducale tavanı* [Resim]. Britannica. Erişim tarihi: 2 Şubat 2024, <https://www.britannica.com/biography/Andrea-Mantegna>
- Panini, P. G. (1737). *Panteon ve antik roma anıtlarının fantastik görünümü* [Resim]. Houston Güzel Sanatlar Müzesi, The Samuel H. Kress Koleksiyonu. Google Arts and Culture web sitesi. Erişim tarihi: 3 Şubat 2024, <https://artsandculture.google.com/asset/fantasy-view-with-the-pantheon-and-other-monuments-of-ancient-rome/5QFDjeR4Hr6k-A?hl=en-GB>
- Samokhvalov, A. N. (1935). *Sergey Kirov atletik geçit törenini teftiş ediyor* [Resim]. Rus Devlet Müzesi. Rus Devlet Müzesi Koleksiyonu. New York Times web sitesi. Erişim tarihi: 9 Mart 2024, <https://www.nytimes.com/2019/12/25/arts/design/deneika-samokhvalov-manage.html>
- Staal, J. (2016). *Yeni dünya zirvesi, 2016 zirvesi* [Arşiv Fotoğrafı]. Utrecht Üniversitesi, Hollanda. Jonas Staal web sitesi. Erişim tarihi: 21 Mayıs 2024, <https://www.jonasstaal.nl/projects/new-world-summit-utrecht/>
- Tiravanija, R. (1995). *İsimsiz (ücretsiz)* [Fotoğraf]. Ps1 Müzesi Arşivi. PS1 web sitesi. Erişim tarihi: 19 Mayıs 2024, <https://www.momaps1.org/events/361-rirkrit-tiravanijas-untitled-1992-1995-free-still>

Ekolojik Krizin Solastaljik Etkileri ve Buzun Sanatta Kullanılması

Serkan Nergiz¹

Evren Kavukcu²

Öz

Ekolojik kriz, insanlığı derinden etkileyen küresel bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Ekolojik bozulmaların sadece fiziksel sağlığı değil, aynı zamanda zihinsel sağlığı da olumsuz etkilediği gözlemlenmektedir. Hükümetlerarası İklim Değişikliği Paneli (IPCC) raporlarında, iklim değişikliklerinin dünya genelinde ruh sağlığını giderek daha fazla etkilediği belirtilmektedir. Ekolojik bozulmanın neden olduğu sıkıntının duygusal sonuçlarını tanımlamak için *solastalji* gibi yeni terimler ortaya çıkmıştır. Bu duygusal yük, ekolojik sanatçıların çevre kirliliği, doğal kaynakların aşırı tüketimi ve iklim değişikliği temalı eserlerine de yansımaktadır. Ekolojik sanat kapsamında buzullarla ilgili eserler üreten sanatçılar, eriyen buzulların ve değişen iklim etkilerini güçlü bir şekilde yansıtarak, izleyicilerin bu konuya derin bir empati kurmalarını sağlayabilmektedir. Dolayısıyla izleyicilere ekolojik değişimin ciddiyetini ve aciliyetini hissettirmektedir. Bu makalede, iklim değişikliğiyle birlikte artan afet sıklığının travma sonrası stres bozukluğu, uyum bozukluğu ve solastaljik etkiler gibi ruh sağlığı sorunlarına yol açabileceği vurgulanmaktadır. Ekolojik sanatın da incelendiği bu çalışmada, sanatçıların ekolojik krize karşı toplumu bilinçlendirme rolleri üzerinde durulmuştur. Bu kapsamda, sanatçılar buz gibi sıra dışı nesnelere kullanarak toplumsal duyarlılık ve farkındalığı artırmayı amaçlarken, hem sanatçıların hem de izleyicilerin solastalji kavramından nasıl etkilendikleri analiz edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Solastalji, İklim, Ekoloji, Küresel ısınma

Solastalgie Effects of the Ecological Crisis and the Use of Ice in Art

Abstract

The ecological crisis emerges as a global issue that profoundly affects humanity. It is observed that ecological degradation not only negatively impacts physical health but also mental health. The reports of the Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC) indicate that climate change is increasingly affecting mental health worldwide. New terms such as *solastalgia* have been introduced to describe the emotional consequences of the distress caused by ecological degradation. The emotional burden of this crisis is also reflected in the works of ecological artists, who focus on themes such as environmental pollution, overconsumption of natural resources, and climate change. Artists who produce works related to glaciers within the scope of ecological art are able to powerfully convey the effects of melting glaciers and changing climates, enabling viewers to

establish a deep empathy with this issue. Thus, they make the seriousness and urgency of ecological change felt by the audience. This article emphasizes that the increasing frequency of disasters caused by climate change can lead to mental health issues such as post-traumatic stress disorder, adjustment disorder, and solastalgic effects. In this study, which also examines ecological art, the role of artists in raising public awareness about the ecological crisis is highlighted. In this context, artists aim to increase social sensitivity and awareness by using extraordinary objects like ice, while an analysis is made of how both artists and viewers are influenced by the concept of solastalgia.

Keywords: Solastalgia, Climate, Ecology, Global Warming

Sanayileşmenin etkisiyle, insanın doğayla ve ilahi olanla olan ilişkisi köklü bir dönüşüm geçirmektedir. Tanrı'yı doğaüstü bir varlık olarak arama eğilimi azalırken, bunun yerine doğadaki ilahi olanı keşfetme arzusu (panteizm) artar. Ancak, modern zamanlarda doğa, giderek artan bir şekilde sömürüye ve kontrol altına alınmaya maruz kalmaktadır. Sınırsız toprakların yerini, ticarileştirilmiş ve günümüzde tamamen istismar edilen manzaralar almaktadır. Bu süreç, doğanın kutsallığına dair algıları da derinden etkileyerek, insan-doğa ilişkisini yeniden şekillendirmiştir. Bu makale, insanlığın yaşam tarzı nedeniyle artan çevresel krizlerle karşı karşıya kalması, acil müdahale gerektiren bir problem olmasından dolayı ele alınmıştır. Küresel ısınma, biyolojik çeşitliliğin azalması ve doğal habitatların hızla yok edilmesi, ekolojik krizlerin endişe verici belirtileri olarak öne çıkmaktadır. İnsan faaliyetlerinin doğa üzerindeki benzeri görülmemiş etkileri, *Antroposen* olarak adlandırılan bu çağda özetlenmektedir. Antroposen, insan etkisinin jeolojik ve ekolojik sistemler üzerindeki kapsamlı ve derin izlerini tanımlayan bir terimdir. Bu bağlamda, ekolojik geçiş, yalnızca çevresel sürdürülebilirliği sağlamak amacıyla değil, aynı zamanda ekosistemlerin restorasyonu ve korunması için de elzemdir (Morton, 2016, s. 9-10).

Ekosistem bozulduğunda veya toplumlar değişime uğradığında, bu durumun bizler üzerindeki duygusal etkilerini tam anlamıyla kavramakta güçlük çekebiliriz. Her ne kadar bu etkiyi tanımlamakta zorlansak da, iklim değişikliğinin bıraktığı duygusal etki *solastalji* olarak adlandırılmaktadır. Yaşam alanlarında meydana gelen çevresel değişikliklere ve sosyo-ekolojik tahribata, fiziksel olduğu kadar duygusal tepkiler de oluşmaya başlanmıştır. Dünyanın ve ülkemizin dört bir yanında fiziki ve beşerî coğrafyanın yaşadığı ekolojik krizin neden olduğu toplum-doğa ilişkilerindeki parçalanma duygularımıza büyük ölçüde yansımaktadır. İklim değişikliğine bağlı felaketler yalnızca bitki örtüsünü ve hayvan yaşamını yok etmekle kalmaz; aynı zamanda doğal kaynaklarımıza, rekreasyon alanlarımıza, tüm yerleşim yerlerimize ve çok daha fazlasına da hasar verir veya değiştirir. Bu değişiklikler, kişilerin çevreyle kurduğu önemli bağı olumsuz yönde etkilemektedir. Bu makalede, doğa ve insanlığın zarar görmemesi için yaşanan olumsuzluklar dile getirilerek toplumsal bilinç oluşturulması amaçlanmıştır.

Solastalji Kavramı ve Ekolojik Sanat Pratiği Üzerindeki Etkileri

Solastalji terimi, Latince *solacium* kelimesi ve Yunanca *-algia* kökünün birleşmesiyle türetilmiştir. Bu kavram, ilk olarak Glenn A. Albrecht tarafından Kanada'daki *Ecohealth Form'da* tanıtılmış; teselli ve ıssızlık içeren bir anlam yüklenmiştir. Kelime köündeki teselli anlamına gelen *solace*, sıkıntıların hafifletilmesi veya üzücü olaylar karşısında rahatlık sağlanmasıyla ilgilidir. Kavram, nostaljiye hayalet bir referans veya yapısal bir benzerlik taşıyacak şekilde kurgulandığından bir yer referansı da içermektedir. Bu kavram, çevresel değişimlerin sebep olduğu bir tür duygusal veya varoluşsal sıkıntıyı ifade etmek üzere kullanılmaktadır. Solastalji, ekosistemin değişmesi ve yok olması sebebiyle insanların hissettiği yabancılaşma ve psikolojik sorunları işaret etmektedir (Albrecht, 2005, s. 45; Alaca, 2023, s. 471 ; Eker ve Tanyeri, 2023, s. 2). İklim krizine bağlı olarak gelişen bu psikolojik durumlar için çeşitli terimler kullanılmaktadır. Bunlar arasında iklim değişikliği endişesi, ekolojik anksiyete, ekolojik yas, iklim değişikliği anksiyetesi ve solastalji gibi kavramlar yer almaktadır (Böke ve Tülek, 2022, s. 252). Glenn Albrecht, ekolojik kriz nedeniyle buldukları bölgede bu duyguları yaşayan insanlar için, yaşanan durumu *solastalji* diye adlandırmıştır (akt. Alaca, 2023, s. 471). Sosyal, ekonomik ve fiziksel sistemler, bireylerin psikolojik açıdan iyi hissetmesini belirlemede kritik bir rol oynamaktadır. Ekolojik değişimlerin bu sistemleri bozarak, ruhsal bozukluklara ilişkin, bilinen risk faktörlerini ağırlaştırması muhtemeldir. Ekolojik bozulmanın, bu olumsuz etkilerinin tam kapsamını öngörmek güç olmadığı gibi ekolojik düzensizlik ile ruh sağlığı riski arasındaki teorik ilişki de dikkate değerdir. (Obradovich vd., 2018, s. 10953).

Solastalji, nostaljinin mekânsal ve zamansal boyutlarından farklı olarak, bireyin yaşadığı an ve koşullarla da ilgilidir. Bu kavram, kişinin sevdiği ve yaşadığı yerin tehdit altında olduğunu fark etmesiyle ortaya çıkan acıyı tanımlar. Bu acı, kişinin belirli bir yere ait olma hissini zayıflaması ve o yerin dönüşümünden kaynaklanan psikolojik boşluk şeklinde kendini gösterir. İklim değişikliği kaynaklı felaketler, örneğin seller, kasırgalar, buzulların erimesi ve orman yangınları, sıklıkla stresle ilişkili psikiyatrik bozukluklarla bağlantılıdır. Hayatı tehdit eden bu tür olaylara maruz kalan bireylerin travma sonrası stres bozukluğu geliştirme olasılığı oldukça yüksektir. Ekosistemlerin bozulması, solastalji gibi duygusal etkilerin kaçınılmaz olmasına neden olmaktadır (Padhy vd., 2015, s. 3-4).

Obradovich vd., (2018) solastalji etkilerini şöyle özetlemiştir:

Bilim insanları, son zamanlarda iklim değişikliğinin etkilerinin çeşitli, doğrudan ve dolaylı mekanizmalar yoluyla ruh sağlığına zarar verebileceğini belirtmişlerdir. Günlük meteorolojik verileri, on yıllık bir veri toplama süreci boyunca yaklaşık 2 milyon rastgele örneklenmiş ABD sakininin bilgileriyle birleştirerek, daha yüksek sıcaklıklar ve ilave yağışlarla ilgili deneyimlerin ruh sağlığını kötüleştirdiğini, yıllık ısınmanın artan ruh sağlığı sorunlarının yaygınlığıyla ilişkili olduğunu saptamışlardır.

Gelecekte sıklığı ve yoğunluğu artacak olan tropikal kasırgalara maruz kalmanın da zihinsel sağlığın bozulmasıyla bağlantılı olduğu belirtilmektedir. Bu sonuçlar, ekolojik kriz ile zihinsel sağlık arasında bağlantı kuran giderek büyüyen literatüre geniş ölçekli kanıtlar sağlamaktadır. (s. 10958)

İklim değişikliğinin yol açtığı çevresel bozulma ve türlerin yaşam biçimlerinin yok olması, duygusal tepkilere neden olabilir. Kaygı, bu tür olumsuz duyguları, bilişsel endişeyi ve fizyolojik uyarılmayı içeren, gelecekteki potansiyel tehditlere karşı adaptif bir mekanizmadır. Dolayısıyla, solastalji, iklim değişikliği tehdidine karşı çevre dostu davranışlarla bağlantılı olduğu gösterilen, uyarlanabilir bir kavram olarak değerlendirilebilir (Comtesse vd., 2021, s. 3-5). Solastaljiye neden olan faktörler hem doğal hem de insan kaynaklı olabilir. Kuraklık, yangın ve sel gibi doğal afetlerin yanı sıra, savaş, terörizm, arazi bozma, madencilik, hızlı kurumsal değişim ve kentsel dönüşüm gibi insan faaliyetleri de solastaljiye yol açabilir. Bu bağlamda, kişisel ve toplumsal kimlik ile kontrol duygusunu zayıflatan güçlerin, fiziksel çevrenin dönüştürülmesi veya yok edilmesine neden olduğu her durumda, solastaljinin evrensel bir geçerliliği olduğu düşünülmektedir.

Eker ve Kayahan (2023) şöyle bahsetmiştir:

2020 senesinde "Lancet"de yayımlanan bir rapora göre, iklim felaketlerinden doğrudan etkilenen ülkelerde ruhsal sorunlarda artış görülmesinin olası olduğu ve ruhsal dayanıklılığı destekleyen çabaların önemli olduğu bildirilmiştir. Benzer olarak 2022'de yayımlanan Hükümetler Arası İklim Değişikliği Paneli (Intergovernmental Panel on Climate Change)- (IPCC) raporuna göre iklim değişikliği dünya genelinde ruh sağlığını giderek daha fazla etkilemektedir. Anksiyete ve stres dahil olmak üzere ruh sağlığı sorunlarının, raporda değerlendirilen tüm bölgelerde küresel ısınmayla birlikte artacağı öngörülmektedir. (s. 3)

Solastaljinin en yoğun yaşandığı anlar, bireylerin sevdikleri bir çevrenin dönüşümünü doğrudan deneyimledikleri durumlardır. Dünyayı kendi evi olarak gören ve dünyanın herhangi bir yerinde meydana gelen kültürel ve biyolojik çeşitliliği yok eden olaylara tanık olmanın kendileri için kişisel olarak sıkıntı verici olduğunu hisseden insanlar için solastaljik etkiler kaçınılmaz hâl alacaktır (Albrecht, 2019, s. 46). Küresel ısınma gibi doğa ve çevre sorunlarıyla ilgili endişelerden kurtulmak için nasıl düşünmeli ve neler yapılmalı sorularından yola çıkılarak gerçekleştirilen bilimsel çözümlerin yanı sıra bu durumdan rahatsızlık duyan sanatçılar da aynı sorulara yanıt aramak adına yaptıkları işlerde bu konuyu temel almışlar ve kendi anlayışlarına göre yorumlamışlardır. Küresel ısınma ve iklim değişikliği gibi çevresel problemlere yönelik farkındalık oluşturulmasını amaçlayan sanat eserleri *ekolojik sanat* adı altında üretilmektedir. Yüzey resminden Ekolojik Sanata geçiş, insan faaliyetinin sanatsal bir güç haline geldiği ve Antroposen olarak adlandırılan dönemi tanımlamak için önemli bir çerçeve sunar. Bu geçiş, çevresel ve ekolojik odaklı sanat uygulamalarını anlamak için geniş bir perspektif sağlar (Cheetham, 2018, s. 159). Geleneksel sanat anlayışı, insanı merkeze koyan yapısından evrilerek doğaya odaklanmış ve iklim değişikliği,

ormansızlaşma, küresel ısınma konuları ekolojik sanat anlayışıyla ele alınmaya başlanmıştır. Bu yaklaşımla üretilen eserlerde kullanılan malzemeler, dönemin koşullarına yanıt olarak geleneksel sanatın sınırlarını aşan günümüz sanatının anlatım olanaklarını kullanmaktadır. Bu eserler, doğal yaşama karşı yapılan olumsuz eylemleri vurgulamak ve izleyiciye aktarmak amacıyla oluşturulmaktadır.

Ekolojik sanat, hem manzara resminin saygın yeryüzünün temsilleriyle hem de 1960'lar ve 1970'lerin arazi sanatıyla yeniden etkileşim kurar. Hızla gerçekleşen iklim değişikliği ve bunun dünya genelindeki giderek artan ciddi sonuçları, birçok sanatçı ve akademisyeni bu sorun karşısında duyarlılık sahibi olmaya yönlendirmiştir. İnsanların doğal süreçlere ve doğanın dengesine müdahalesi sonucu oluşan çevresel sorunlar ve kaygılar, sanatçıları harekete geçirmiştir (Tan, 2022, s. 24-25). Eko-sanat, ekolojik sanatın yaygın bir kısa biçimidir ve birçok terimle örtüşmektedir. Bu terim; çevresel sanat, eko-sanat, ekolojik gelenekler ve toprak sanatını kapsayan bir şemsiye terim olarak kullanılmaktadır (Cheetham, 2018, s. 159). Ekolojik sanat, arazi sanatına paralel olarak doğadan yola çıkarak, onu onarmaya ve iyileştirmeye odaklanan bir yaklaşımı benimser. Doğa, manzara ve ekolojiye dair geniş bir bakış açısı sunmaktadır. Bu sanat türünün amaçları veya hedeflenen etkileriyle ilgili çeşitli yanıtlar önermektedir (Wallen, 2012, s. 235).

Yaşadığımız çağın en önemli sorunlarından biri olan iklim değişikliği giderek büyüyen küresel bir sorun haline gelmektedir ve bu durum, ekolojik sanatın önemini daha da artırmaktadır. İklim değişikliğinin boyutu çok büyük olup, eylemsizlik nedeniyle bu sorun büyümeye devam etmektedir. Hem kasırgalar, sel ve orman yangınları gibi akut tehlikelere hem de ekosistem değişiklikleri, gıda ve su güvensizliği, yer ve kültür kaybı gibi daha yavaş başlayan tehditlere de neden olmaktadır. Ekolojik sanatın, bu krizlerin farkındalığını artırarak ve bu sorunlara dikkat çekerek, bireylerin solastajiyi, yani çevresel değişikliklerden kaynaklanan ruhsal sıkıntıyı anlamalarına yardımcı olabileceği düşünülmektedir. (Corvalan vd., 2022, s. 1). Ayrıca, ekolojik sanat, yaşadığımız gezegene olan ilgiyi ve saygıyı artırmanın yanı sıra, bireyler arasında anlamlı bir diyalog kurulmasını teşvik etmektedir. İnsanların hayalgücünü harekete geçirir ve yeryüzünde var olan çeşitli yaşam formlarının daha sağlıklı ve sürdürülebilir bir şekilde gelişebileceği sosyo-kültürel dönüşümlere önemli katkılarda bulunur. Toplumu doğayla yeniden bağlantı kurmaya davet ederken aynı zamanda çevre bilincini ve ekolojik farkındalığı yaygınlaştırarak, gelecekteki nesillere daha yaşanabilir bir dünya bırakma çabalarına da destek vermektedir.

Sanat, ekoloji ve solastalji kavramları, sanat alanında ekoloji anlayışını hem genişletmeyi hem de yeniden tanımlamayı hedeflemektedir (Barbanti, 2024, s. 18-26). Solastalji ve ekolojik sanat arasındaki ilişki, bireylerin ve toplulukların

çevresel deęişimlere uyum sağlama ve bu deęişimlerle başa çıkma süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. İklim deęişikliği ve ekolojik kriz ile ilgili duyguları hissetmek, bu doğal tepkilerin ortaya çıkmasıyla insanlar üzerinde hayal kırıklığı, bitkinlik veya ilgisizlik gibi duygulara yol açabilmektedir. Bu duygular, uzun süredir baskı ve mülksüzleştirilmenin acımasız etkilerinin yol açtığı travmaları anlamamız açısından önemlidir. Yaşanılan sorunları, ekolojik kaygı, eko-anksiyete ya da solastalji kavramları çerçevesinde deęerlendirebiliriz. Bu bağlamda Ekolojik sanat ise, kolektif kaderimizi ve yok olan dünyaya verdiğimiz bağlantılı tepkileri daha iyi anlamamıza yardımcı olur (Albrecht, 2023, s. 7-8).

Doęa, sadece insan yaşamı için gerekli deęildir, aynı zamanda sunduęu birçok işlev ve katkı da vazgeçilmezdir. Bireyler ve topluluklar üzerindeki etkileri inceleyen araştırmacılar ve halk sağlığı yetkilileri genellikle fiziksel sağlığa odaklanmışlardır. Ancak iklim deęişikliği, ruh sağlığı ve psikososyal sorunlar açısından birçok sosyal ve çevresel risk faktörünü de artırarak, duygusal sıkıntılara, yeni ruh sağlığı sorunlarının ortaya çıkmasına ve mevcut ruh sağlığı sorunları olan kişilerin durumlarının kötüleşmesine neden olabilmektedir. Bu nedenle, artan bu acil duruma karşı hazırlık ve müdahale kapsamında ruh sağlığı ve psikososyal desteğin (MHPSS) sağlanmasına olan ihtiyaç giderek artmaktadır (Corvalan vd., 2022, s. 2).

Ekolojik sanatçılar, çevresel yıkımın ve iklim deęişiklięinin duygusal etkilerini yansıtan eserler oluşturarak, izleyicilere bu duyguları anlama ve paylaşma fırsatı sunar. Bu süreç, topluluklar arasında dayanışma ve iş birliğini güçlendirmektedir. Ekolojik sanat eserleri, çevresel sorunlara dikkat çekmenin yanı sıra çözüm önerilerini ve geleceęe dair umutları da görselleştirerek, izleyicilere pozitif bir bakış açısı sunmaktadır. Böylece çevre bilincini artırma ve sürdürülebilir bir gelecek için ortak bir bilinç oluşturma yolunda önemli katkılar sağlamaktadır. Sanatsal ifadeler, topluluklar arasında dayanışma ve ortak hareket etme bilincini pekiştirmektedir. Sanatçılar, eserleri aracılığıyla izleyicilere, çevresel sorunların üstesinden gelebilecekleri konusunda umut aşılar ve onlara pozitif bir bakış açısı kazandırır. Bu bağlamda, ekolojik sanat, çevre bilincinin artırılmasına ve sürdürülebilir bir gelecek inşa etme sürecine önemli katkılar sağlar. Bu sanat türü, bireyleri ve toplulukları çevre dostu eylemlere teşvik ederken aynı zamanda eğitim ve bilgilendirme işlevi de görmektedir.

Solastalji kavramı ve ekolojik sanat pratięi arasındaki bağlantı, her iki olgunun da çevresel deęişim ve bunların insan psikolojisi üzerindeki etkileri ile yakından ilişkili olmasından kaynaklanmaktadır. Sanatçılar, çevresel tahribat ve iklim deęişiklięinin duygusal boyutlarını eserlerine yansıtarak, izleyicilere bu derin etkileri hissetme ve kavrama imkânı sunmaktadır. Bu süreç, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde bir iyileşme ve farkındalık yaratma aracı olarak da görülebilir.

Bu tür sanat eserleri, solastalji duygusunu ifade etmede ve bu duyguyu paylaşmada güçlü bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu sayede, ekolojik farkındalığın yayılmasına katkıda bulunarak sürdürülebilir bir gelecek inşa etme çabalarına destek olur ve doğal kaynakların korunmasına yönelik bilinçli adımlar atılmasını sağlar.

Bir İfade Aracı Olarak Buz ve Ekolojik Sorunların Sanatta Yansımaları

Ekolojik sorunların ortaya çıktığı Antroposen döneminin iklim tasavvuruna göre, buzullar küresel ısınmaya karşı aşırı kırılabilirlik göstermektedir. Buz tabakalarının Arktik denizlere doğru erimesi, dünya genelinde kıyı taşkınlarının habercisi niteliğindedir ve Himalayalar'dan And Dağları'na kadar mevsimsel erimelerin kaybolması, nehirlerin kurummasıyla birlikte tatlı su kaynaklarını ciddi biçimde tehdit etmektedir (Maja ve Fowkes, 2020, s. 53). Batı Antarktika ve Grönland'daki buzların hızla erimesi de dünya deniz seviyelerinin artmasına ve kıyı bölgelerinin ve adaların tehdit altında kalmasına neden olmaktadır (Foster, 2012, s. 43). Buzulların erimesi, dünya çapında artan ısınmanın tek göstergesi değildir (Gillis, 2010, s. 1-9). Eriyen permafrostta hapsolmuş eski bitki örtüsünden kaynaklanan büyük miktarlarda karbonun salınması yoluyla, iklim değişikliği tetiklenmektedir. (Maja ve Fowkes, 2020, s. 54). Karada, denizde ve uydularda yapılan termometre ölçümleri de ısınmayı doğrulamaktadır. Sıcak hava dalgalarının, ani sel olaylarının ve diğer aşırı hava koşullarının sıklığı artmaktadır. Bitkiler daha erken çiçek açmakta, mercan resifleri ölmektedir ve birçok iklim bilimci, bu değişimlerin çoğunu küresel ısınmaya bağlamaktadır. Fakat deniz seviyesinin yükselmesi, muhtemelen en ciddi etki olarak öne çıkmaktadır (Gillis, 2010, s. 1-9). Sanatçılar, en korkutucu durumları tasvir eden eserler yaratabilirler. Hem gerçek hem de pratik açıdan, sanatçılar gelecek vizyonlarını şekillendirebilirler (Ballard, 2021, s. 10-15). Ekolojik kaygılarla hareket eden sanatçılara rehberlik eden şey, dünyanın yaşayan, nefes alan öznesine ve diğer tüm canlılara karşı duyulan yoğun ilgidir. Bu ilgi; şiddetli yangınlar, buzullar, en hızlı yok oluşlar ve en yüksek sıcaklıklar gibi olağanüstü olaylarla şekillenen ve hızla ilerleyen bu iklim dramasının ortasında yer alır. Buzul Çağı'nın sonundan bu yana sıcaklıkların artışı, bu ilginin temelini oluşturmaktadır (Maja ve Fowkes, 2020, s. 51).

Sanat, ekolojik sorunları ifade etmenin güçlü bir aracıdır ve buz teması bu bağlamda özel bir önem taşır. Buzulların erimesi, iklim değişikliğinin en görünür ve endişe verici belirtilerinden biridir. Sanatçılar; buz teması aracılığıyla ekolojik sorunlara dikkat çekerek izleyicileri bilinçlendirmeyi ve harekete geçmeyi hedefler. Bu eserler, bilimsel verilerin ötesine geçerek, duygusal ve estetik bir bağlamda izleyicilere hitap eder ve çevresel sorunların aciliyetini vurgular. Ekolojik sanat pratikleri, ekolojik sorunları anlamak veya bu sorunlarla başa çıkmak için disiplinler arası iletişimin önemine dikkat çeker. Sanatçılar, bu problemlere kesin çözümler bulmaktan ziyade, konuyla ilgili soru sormanın da önemli bir etkisi olduğunu vurgular (Çakıroğlu, 2022, s. 26).



Görsel 1. Marco Evaristti, *Buz Küpü Projesi 1*, performans (Evaristti, 2004)

İklim krizine yönelik sanatsal üretimler; çoğunlukla, küresel ısınmanın etkisinin en fazla hissedildiği ve buzulların yoğun olduğu kutuplarda gerçekleştirilmiştir. Danimarkalı 43 yaşındaki sanatçı Marco Evaristti, çevre sorunlarına dikkat çekmek amacıyla, Batı Grönland kıyılarındaki bir buzdağını *Buz Küpü Projesi 1*) kapsamında kan kırmızısına boyamıştır (Nikolaj, 2008, s. 1-2) (Görsel 1). Grönland'ın küçük *Ilullissat* kasabasından iki buz kırıcıyla yola çıkan sanatçı, 30 dakika boyunca buzdağları arasından geçerek sanatını icra edeceği buzdağını bulduktan sonra üzerine tırmanmıştır. Sanatçı, -35 derece soğukta, bir yangın hortumu ve kırmızı konsantre gıda boyası ile karıştırılmış 4.000 litre su kullanarak yaklaşık dört saat süren bir süreçte 10 bin metrekarelik buzdağının açıkta kalan ucunu boyamıştır.



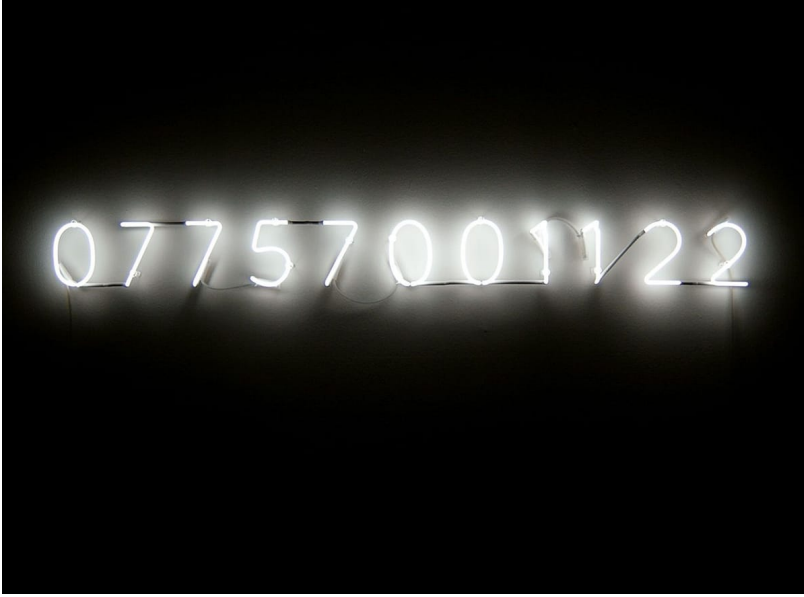
Görsel 2. Xavier Cortada, *Boyuna Kurulum*, enstalasyon (Cortada, 2007)

Evaristti gibi kutuplarda yaptığı enstalasyonlarla tanınan Xavier Cortada, iklim değişikliğini duyurmak ve halkı kutuplar hakkında az bilinen bilimsel ve tarihi gerçekler konusunda eğitmek için Antarktika'ya gitmiştir (Boettger, 2008, s. 156). Orada 24 farklı zamanda gazete alıntıları toplayıp, bu alıntılarla iklim değişikliğinin yaşamlar üzerindeki etkisini anlatmak için kullanılmıştır. Cortada, Antartika'da *Boyuna Kurulum* projesinde 24 ayakkabının her birinin içine alıntıların yapıldığı yerlerin yaklaşık boylamını çizmiştir (Görsel 2). Ayakkabıları boyamak için Antarktika'daki kuru vadilerden alınan toprak örnekleriyle akrilik boya kullanmıştır. 24 ayakkabının tabanına boylam derecelerini çizmiştir. Böylece her ayakkabı 15 derecelik mesafeyi temsil edecektir. Sanatçı, Güney Kutbu'nda ayakkabıların her biri için karşılık gelen boylamla hizalanmış 24 inç aralıklı bir daireye yerleştirmiştir. Daha sonra başlangıç meridyeni olan 0 derece boylamına doğru yürüyüp, saat yönünde direğin etrafında ilerleyerek, her ayakkabının önünde durarak 24 alıntıyı okumuştur (Cortada, 2007). Belirli boylamlarda yaşayan bireylerin iklim değişikliğinin kendileri üzerindeki veya

gelecekteki etkilerini içeren ifadelerini seslendirmiştir (Boettger, 2008, s. 156). İklim değişikliğinin insanlarla birlikte diğer türleri nasıl etkilediğini daha geniş bir perspektiften ele almıştır. Cortada'nın çalışması, çevresel bozulmanın etkilerine dair bir uyarı niteliği taşımaktadır.

İklim krizine karşı, görsel anlatımın yanı sıra sesin ekolojik yönlerini ele alan sanat üretimleri de mevcuttur. Sesin ekolojik yönlerinin ele alındığı ve canlılar ile onların gürültülü ortamları arasındaki ilişkiyi inceleyen bir disiplin akustik ekoloji olarak adlandırılmaktadır. Akustik ekoloji; sesin başlı başına bir olgu olarak ilişkiselleştirilerek ele alındığı, genellikle disiplinlerarası yaklaşımlardan yararlanan çeşitli bilimsel ve sanatsal eğilimleri bir araya getiren bir terimdir. Ses ekolojisi, ses ortamı çalışmaları, ses ortamı ekolojisi, ekoakustik ve hatta ses ekolojisi gibi diğer

disiplinler ve yaklaşımlar akustik ekolojiye benzer terimler sunmaktadır (Paparrigopoulos, 2024, s. 22).



Görsel 3. Katie Paterson, *Vatnajökull*, (Paterson, 2007-2008)

Akustik ekolojik anlayışa benzer şekilde, görsel anlatımla birlikte, iklim krizine sesle dikkat çeken İskoç sanatçı Katie Paterson, *Vatnajökull* adlı eserini 2007-2008 yılları arasında kurgulamıştır (Görsel 3). Paterson, çalışmasında su altı mikrofonunu Vatnajökull buzulu ile bağlantılı olan Jökulsárlón lagününe yerleştirmiştir. Buzul lagünündeki bu mikrofon, bir amplifikatör ve cep telefonu ile kullanılarak canlı bir telefon hattı oluşturulmuştur. +44(0)7757001122 numaralı telefon, dünyanın herhangi bir yerinden aranabilir ve arayan kişi, Vatnajökull

buzulu tarafından çıkan erime seslerini dinleyebilirdi. Beyaz neon ışıklı bir tabela üzerine yazılmış bu telefon numarası New York sanat fuarında bir galeri alanına asılmıştır. Bu telefon hattı artık aktif değildir; ancak, buzulların erime seslerini kayıtlardan dinlemek mümkündür. Ayrıca, izleyicilere iki saat boyunca İzlanda buzullarının ermesini dinleten sanatçı, John Cage'in *4' dakika 33"* isimli sessiz eserine göndermede bulunmuştur (Paterson, 2022, s. 42). Paterson, *Vatnajökull* eserini hayata geçirirken, telefon aracılığıyla insanların doğrudan bir buzul ile bağlantı kurmasını sağlayarak bu büyük, uzak ve eski doğa olayıyla izleyici arasında derin ve samimi bir deneyim oluşturmayı hedeflemiştir. Yapıtla aynı zamanda insanlığın doğadan kopukluğunun da vurgulanması bir paradoksu da ortaya çıkarmaktadır. Ekolojik endişeler ve iklim krizi bağlamında değerlendirildiğinde, bu eser doğanın yok oluşuna dikkat çekmekte ve bu süreçte insanın rolünü sorgulamaktadır. İnsan faaliyetlerinin doğaya verdiği zarar nedeniyle doğa-insan ilişkisinin kopukluğunun her zamankinden daha fazla hissedildiği bir dönemde, bu eser, eriyen buzullar aracılığıyla iklim krizinin somut bir tezahürü haline gelmiş ve ekolojik kaygılara ayna tutmuştur.

Buzullarda yaşanan sorunu, insanların yoğunlukta olduğu bir alana taşıyan İngiliz sanatçı Mark Coreth ise bronzdan yapılan ve üzerine buz tutturularak oluşturulan kutup ayısını Kopenhag'ın şehir merkezinde sergilemiştir. Heykeltıraş Mark Coreth'in *Kutup Ayısı* iklim değişikliğinin kurbanı olarak kutup ayısını idealleştirip romantikleştirirken, aynı zamanda onu eylem ve farkındalık yaratma açısından ana

odak noktası haline getirmektedir (Görsel 4) . On bir tonluk bir bloktan gerçek boyutta bir erkek kutup ayısı oluşturacak şekilde oyulmuş bir buz kütlesi oluşturmuştur (Sandberg ve Sandberg 2010, s. 18-19). Coreth, *Kutup Ayısı* çalışmasında izleyicilerin esere dokunması için onları teşvik etmektedir. İzleyiciler buzlara dokunduğunda el ısı ile erimeler meydana gelmektedir. Sonuç olarak, büyük bir su birikintisi, bronz iskelet ve plakalar kalacak; bu da iklim değişikliği krizinin bir tür kanıtı olarak görülecektir.



Görsel 4. Mark Coreth, *Kutup Ayısı*, bronz iskelet ve buz (Coreth, 2009)

İklim değişikliklerinin binlerce yıldır var olan ekosistemleri ve kültürleri tehdit etmesi nedeniyle, Kuzey Kutbu'ndaki insanlar ve hayvanlar üzerindeki olumsuz etkilerini vurgulamak için yaptığı çalışmada, sanatçı izleyicilerle derin bir bağ kurmayı ve bu durumun ruhsal etkilerini anlamalarını ve hissetmelerini teşvik etmeyi amaçlamıştır. Bu bağlamda, izleyicilerin iklim değişikliğinin yarattığı zorlukları daha derinden kavramalarını ve bu konuda duygusal bir bağlantı kurmalarını sağlayarak onları harekete geçirmeye yönelik bir çağrıda bulunmuştur.

Sanatın iklim değişikliğiyle mücadelesindeki rolünün önde gelen savunucularından biri olan Diane Burko, Kuzey Kutup Dairesi ve Antartika gibi iklim krizinden en çok etkilenen bölgelere sık sık seyahat etmekte ve bu bölgelerdeki gözlemlerinden yola çıkarak iklimin oluşturduğu tehditleri güçlü bir şekilde ileten görsel açıdan çarpıcı eserler üretmektedir. Burko'nun *Portage Buzulu*, iklim değişikliğini görselleştirme

amacı taşımaktadır (Görsel 5). Zamanla, buzulların yavaş yavaş erimesi sonucu oluşan su havuzlarını konu alan çalışmalarıyla bilinmektedir. Sanatçının hayalgücü,



Görsel 5. Diane Burko, *Portage Buzulu*, 61x122cm, tuval üz. yağlıboya (Burko, 2009)

gerçekliğin ötesine geçerek, iklim değişikliğini belgelendiren dinamik yaşam resimlerine evrilmiştir (Garrard ve Broude, 2021, s. 46). Burko, manzara resmi geleneğini sürdürürken, buzulların erimesi konusunu ele alarak bu alanda önemli bir katkı sunmaktadır. Çalışmalarında buzul tasvirleri aracılığıyla dünyanın hızla değişen manzarasını etkili bir şekilde yansıtmaktadır. Burko, geçmiş ve günümüz manzaralarını betimleyerek küresel ısınmanın etkilerini vurgulayan güçlü bir görsel anlatım sunmaktadır. Bu bağlamda, iklim değişikliği ve ekolojik kaygılar, sanat aracılığıyla izleyicilere çekici ve eğitici bir biçimde aktarılmakta ve çevresel sorunların daha derinlemesine anlaşılmasını teşvik etmektedir.

Çevre ile olan ilişkimizi yeniden değerlendirmemizi teşvik eden ve iklim değişikliği nedeniyle insanlığın karşı karşıya olduğu zorluklara dikkat çeken sanatçı David Buckland ise disiplinlerarası çalışmalarıyla tanınmıştır. Çalışmalarında farklı metodolojileri ve bakış açılarını kapsayan dinamik bir değişim sürecine odaklanarak, sanat ve bilimin iş birliğinin önemini vurgulamaktadır. Bu iş birliği, iklim krizinin boyutu ve hızına ilişkin kanıtları aydınlatmak için kritik bir rol oynamaktadır. Buckland, buzulların üzerine projeksiyondan *Başka Bir Dünya Mümkün* ya da *Geleceği Dikkate Almak* yazılarını yansıtmıştır (Görsel 6-7). İnsanlara çevresel krizlerin somut ve duygusal etkilerini de anlatmaktadır. Bu şekilde, eko-anksiyete, solastalji ve ekolojik yas gibi günümüzde yaygınlaşan kavramların da altını çizerek insanları bu konular üzerinde düşünmeye sevk etmektedir (Buckland, 2016, s. 15-17). Buckland'ın Kuzey Kutbu üzerine yaptığı çalışmalar, bu geniş bölgedeki insanlığın konumuna dair unutulmaz bir gözlem



Görsel 6-7. David Buckland, *Başka Bir Dünya Mümkün ve Geleceği Dikkate Almak*, (Buckland, 2010)

sunar. Buckland'ın çalışmaları, iklim krizinin aciliyeti ve ciddiyeti hakkında farkındalık yaratırken, aynı zamanda insanların eko-anksiyete ve çevresel belirsizliklerle başa çıkma yollarını keşfetmelerine yardımcı olmaktadır.

İleri teknoloji ve deneysel yöntemlerin akışında, buzul erimesinin boyutlarını ele alan sanatçı Joan Jonas, 2012 yılında ilk kez *Documenta-13* sanat sergisinde enstalasyon ve performans olan *Reanimasyon* adı altında çalışmalarını



Görsel 8. Joan Jonas, *Reanimasyon*, performans (Jonas, 2012)

sürdürmüştür (Görsel 8). Bu eser, Norveç'in farklı ışık koşullarında çekilmiş karla kaplı dağ manzaralarının yanı sıra fok, keçi ve balık gibi hayvanları da betimlemektedir. Jonas, siyah mürekkeple çizdiği hayvan başlarını karıştırarak oluşturduğu görüntülerle esere görsel bir zenginlik katmaktadır. Sanatçı, performansında sahnede projeksiyonun önünde kuş maskesi takarak yer alıyor. Buzullarla kaplı bir manzara ve nabız gibi atan bir müzik eşliğinde, Jonas, buz küpleriyle kâğıda mürekkep sürme veya ağaç dallarıyla resim yapmak gibi tekrarlayan eylemler gerçekleştirmektedir. Performans esnasında doğal dünyanın ölçülemezliğini yapmış olduğu açıklamalarla tercüme etmeye çalışmıştır (Maja ve Fowkes, 2020, s. 52). Ayrıca ekolojik kaygının derinliğine ve insanların bu kaygıdan nasıl etkilendiğine de vurgu yapmaktadır. Doğanın dengesizleşmesi ve iklim değişikliklerinin etkilerinin, insanlığın geleceği üzerindeki olası sonuçlarına dikkat çekmek istemiştir. Jonas'ın performansının merkezindeki bu söylemler, insanlığın doğayla uyumlu ve sürdürülebilir bir ilişki kurması gerektiğini vurgulamaktadır.

Grönland'daki eriyen buzulları ve bunların kıyı topluluklarını tehdit eden yükselen deniz seviyeleriyle olan bağlantısını vurgulayan sanatçı Zaria Forman da iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratmayı amaçlamıştır. Çevreci temaları ve kusursuz natüralist pastel çizimleriyle tanınan Forman, kaybolan yerlerin gerçekçi tasvirlerini gelecek nesiller için görsel kayıt olarak sunmaktadır. Forman'ın büyük ölçekli ve ayrıntılı çizimleri, Antarktika'nın güzelliğini ve hayati önemini izleyicilere içselleştirmeyi amaçlamaktadır. Bu çizimler, hızla değişen



Görsel 9. Zaria Forman, *Antartika*, 183x325cm, kağıt üz. pastel boya (Forman, 2015)

ekosistemdeki anları yakalayıarak, mevcut gzellikleri kutlamamıza ve gelecekte kaybedeceklerimizi dşnmemize olanak tanımaktadır (Forman, 2017, s. 2). Sanatçı, eserlerinin mmkn olduėunca geniř bir kitleye ulařmasını ve izleyicilerin iklim deėiřikliėinin n saflarında yer alan bu uzak blgeleri deneyimlediklerini hissetmelerini amaçlamaktadır. Çizimlerinin, iklim krizini daha derinlemesine anlamayı kolaylařtıracığına ve deėiřen manzaralarda anlam ve iyimserlik bulmaya katkı saėlayacağına inanmaktadır.

İklim krizine farklı aıdan yaklaşan İtalyan besteci ve piyanist Ludovico Einaudi, 2016 yılında biyolojik çeřitliliėi ve doėal evreyi koruma amacıyla faaliyet gsteren kresel bir kuruluş olan *Greenpeace* iin *Kuzey Kutbu İin Aėıt* adlı klasik piyano bestesini yayınlamıřtır (Grsel 10). Yařadığımız dnyadaki ekosistemlerin korunması iin Kuzey Kutbu'nda bir sığınak ihtiyacına dikkat ekmek amacıyla gerekleřtirmiřtir. İklim deėiřikliėi, kirlilik ve biyolojik çeřitlilik kaybı nedeniyle blgenin tehdit altında olduėunu vurgulamak istemiřtir (Mead, 2022, s. 7). Bu baėlamda Einaudi, *Kuzey Kutbu İin Aėıt* isimli bestesini ilk kez Norve'in Svalbard kentinde, yzen buz paralarının arasında yer alan bir platform zerinde icra etmiřtir. Performansı sırasında, buzuldan kopan buz paralarının denize dřmesi, grsel ve duygusal aıdan son derece etkileyici bir manzara oluřturmuřtur. Einaudi'nin bu performansı hem sanatsal hem de evresel mesajıyla byk bir yankı uyandırmıřtır.



Grsel 10. Ludovico Einaudi, *Kuzey Kutbu İin Aėıt*, performans (Einaudi, 2016)

İklim deęişiklięi ve etkileri üzerine kapsamlı alıřmalar yrten ve alıřmalarıyla olduka dikkat eken bir bařka sanatı Olafur Eliasson, Grnland yakınlarındaki Nuup Kangerlua fiyordunun sularından elde edilen 122,75 ton buz kullanarak bir sanat eseri yaratmıřtır. 24 buz bloęundan oluřan bu eser Tate Modern'in dıřındaki alanda dairesel bir řekilde sergilenmiřtir (Julie's Bicycle, 2019) (Grsel 11). Buz blokları yavař yavař eridike, izleyicilere iklim deęişiklięinin somut etkileriyle doęrudan karřılařma imkânı sunulmuřtur. Vatandařların, buzun erimesini gzlemleyerek iklim deęişiklięinin etkilerini derinden hissetmeleri saęlanmıřtır.



Grsel 11. Olafur Eliasson, *Buz Saati Londra, enstalasyon* (Eliasson, 2018)

Buz Saati Londra projesi, izleyicilerde merak ve hayranlık uyandırmıř; aynı zamanda duyarlılık ve duygusallık yaratmıřtır. Sanatseverler ve yoldan geen insanların, doęal dnyayla olan iliřkilerini yeniden dřnmeye sevk edilmiřtir. Sanat ve kltrn kritik bir iřlevi olan bu tr projeler, yaratıcı ve etik amaların gerekleřtirilmesinde nemli bir rol oynamıřtır. (Morton, 2023, s. 15-19). Eliasson, bu eserinde, kutup buzlarının erimesi gereęine iliřkin, doęrudan ve somut bir deneyim sunmuřtur. Buzun, yavař yavař eridięini gren halkı, iklim deęişiklięinin somut etkileriyle yzleřtirmek ve bu durumla anksiyete ve ekolojik kaygıları derinleřtiren bir farkındalık amaladıęı aıktır.

Buzun izleyicilerin nnde erimesi saęlanarak ekolojik kaygının derinden hissedildięi alıřmalardan biri de Nle Azevedo'nun *Eriyen Adam* isimli yerleřtirmesidir (Grsel 12). *Eriyen Adam*, dnyanın birok řehrinde sergilenmiř



Görsel 12. Nele Azevedo, *Eriyen Adam*, enstalasyon (Azevedo, 2018)

bir kamusal alan etkinliğidir (Long, 2013, s. 2). Eriyen Adam'ın sembolik önemi, doğa ve dünya gezegenine bir övgü olarak kavramsallaştırılmasıyla, küresel ısınmanın tehlikelerine dair sembolik bir uyarı haline gelmesidir. Bu durumda izleyicilerin ilgisini çağdaş sanat çevrelerinin ötesine taşımış ve projeyi orijinal konseptiyle bütünleştirerek iki alanda da sorgulamaları genişletmiştir. *Eriyen Adam*, küresel ısınma ve iklim değişikliğinin yarattığı tehditlere dikkat çekmektedir (Azevedo, 2020, s. 10-11). Bu proje, gönüllülerin ve yoldan geçenlerin yardımıyla, şehirlerin merkezi noktalarına yerleştirilen kadın ve erkek şeklindeki çok sayıda küçük buz heykelinden oluşmaktadır. Genellikle merdivenlere konulan bu heykeller, erimeleri için bırakılır ve bu süreç halkla deneysel ve görsel bir diyalogun kurulmasını sağlar (Long, 2013, s. 3). Azevedo, *Eriyen Adam* enstalasyonunu, Grönland ve Antarktika'da eriyen buzulları görsel olarak hatırlatacak şekilde tasarlamıştır. Sanatçı, küresel ısınmanın ve bunun insan nüfusu üzerindeki yavaş ancak zararlı etkilerinin farkına varmamızı amaçlamaktadır. İklim krizinin şiddetlenmesiyle birlikte, bu enstalasyon, küresel ısınmanın ve gezegendeki yaşamın yok olma tehlikesinin somut bir yansıması haline gelmiştir.

Buz ile çalışan Türkiye'deki nadir sanatçılardan biri olan Mehmet Kavukcu, *Şiddeti Düşünmek 6* isimli çalışmasında iklim değişikliği gibi ekolojik kaygıları yansıtmaktadır (Görsel 13). Ergan Kayak Merkez'inde gerçekleştirdiği piramit şeklindeki konstrüksiyonu ağaçları ters yerleştirerek oluşturmuştur. Aynı zamanda, insan kıyafetlerini de bu yapıya dahil edip dondurarak geleneksel yılbaşı ağacının ötesinde bir anlam kazandırmıştır (Kavukcu, 2020). Bu piramit yapı, orman yangınlarında yanmış ağaçların ters yerleştirilmesiyle, 2020 yılı boyunca yaşanan olumsuzlukları simgelemektedir. Kavukcu, dondurulmuş konstrüksiyon

içerisindeki ağaçlar ve insan kıyafetleri aracılığıyla, doğanın ve insanlığın güncel olaylar karşısındaki donmuş ve hareketsiz kalmış halini yansıtmaktadır (Gürpınar vd., 2023, s. 14). Sanatçı, ülkemizde ve dünyada orman yangınları ile başlayan ve iklim değişikliği gibi ekolojik kaygılarla derinleşen felaketler sürecini sanatsal bir perspektiften ele almıştır. Kavukcu, hem kendisinin hem de insanların yaşadığı derin ekolojik kaygıları yansıtarak bu endişeleri sanat yoluyla ifade etmeye çalışmaktadır. Süreç içerisinde sanatsal yapıda yaptığı değişikliklerle, bu olgulara yönelik farkındalık ve yoğunlaşma alanı yaratmayı amaçlamıştır. Böylelikle toplumsal bilinç oluşturmayı ve insanların doğaya karşı duyarlılığını artırmayı hedeflemektedir.



Görsel 13. Mehmet Kavukcu, *Şiddeti Düşünmek 6*, enstalasyon (Kavukcu, 2020)

Sanatçılar, buzun geçici ve eriyen yapısından yararlanarak ekolojik sorunları ifade etmiş; bu yolla küresel ısınma, iklim değişikliği ve çevresel bozulmayı güçlü bir şekilde vurgulamışlardır. Bu tür sanat eserleri, izleyicilerde kaygı, üzüntü ve çevresel yıkım karşısında çaresizlik hislerini uyandırarak, solastalji kavramıyla örtüştüğü görülmektedir. Buzun sanatsal kullanımı, bu duyguları somut bir biçimde ifade ederek hem bireysel hem de toplumsal düzeyde ekolojik bilinci artırmaya yönelik bir çaba olarak ortaya konmuştur. Aynı zamanda, bu eserler izleyicileri pasif bir gözlemci olmaktan çıkarıp, çevresel sorunlara karşı aktif bir katılımcı olmaya teşvik etmiştir. Bu bağlamda sanat, sadece estetik bir araç değil, aynı zamanda çevreye yönelik eylemleri harekete geçiren bir farkındalık aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sonuç

Doğa, sadece insan yaşamı için elzem olmanın ötesinde, aynı zamanda sahip olduğu çeşitli işlevler ve sunduğu katkılarla da vazgeçilmez bir konumdadır. İnsan varlığını sürdürebilmesi için doğanın sağladığı kaynaklar, ekosistem hizmetleri ve biyolojik çeşitlilik büyük önem taşımaktadır. Ayrıca, doğanın barındırdığı güzellikler ve sunduğu manevi değerler, insan yaşamını zenginleştirir ve ona anlam katar. Bu nedenle, doğanın korunması ve sürdürülebilir kullanımı, insanlık için hayati bir gerekliliktir. Doğamız gereği karşılaştığımız zorluklar ve uzun vadeli belirsizlikler olsa da karşımıza çıkacak zor seçimlerde bize kılavuzluk edebilecek mütevazı, esnek ve pratik bir etik anlayış geliştirmeye çalışmalıyız. Elde edilen veriler, resmi rakamlarla açıklanmamış olsa da iklim değişikliğinin insan psikolojisi üzerinde çeşitli etkiler yaratması ve bu etkilerin zamanla artması beklenmektedir. Bu amaçla geliştirilmekte olan bilimsel çözümlerin yanısıra sanat da kendi çözümlerini üretmektedir. Günümüz sanat anlayışında görülen ekolojik sanat uygulamalarının temelinde de dünyanın ekolojik ve çevresel bütünselliğinin korunması algısı bulunmaktadır. Ekolojik sanatın yarattığı bu farkındalık ve duyarlılık, toplumsal değişimi teşvik ederek daha sürdürülebilir bir geleceğe yönelik adımlar atılmasına katkıda bulunmaktadır. Ekolojik sanatçılar, eserleri aracılığıyla çevresel kaygıları dile getirmekte, sürdürülebilirlik ve çevre koruma konularında toplumu bilinçlendirmektedir. Solastalji kavramı çevresel değişimlerin neden olduğu duygusal sıkıntıyı ifade eder; ekolojik sanat ise bu değişimlere dikkat çekerek bireylerin duygusal tepkilerini dile getirmelerine olanak tanır. Bu iki kavramın etkileşimi hem bireysel hem de toplumsal düzeyde çevresel bilinçlenmeyi artırır ve insanları daha sürdürülebilir yaşam biçimlerine yönlendirir. Sanatçılarda ürettikleri eserlerle izleyicilere ekolojik yıkımın getirdiği üzüntü, endişe ve çaresizlik gibi duyguları anlama ve bu duygularla empati kurma fırsatı sunar.

Küresel ısınma, ekolojik yıkımın günümüzdeki en büyük sorunlarından birini yansıtmaktadır. Bu nedenle küresel ısınmayı azaltmak ve adaptasyon sürecindeki zorlukları aşmak için çözümler üretmek zorunludur. Sanatta buzun kullanılması, geçici ve dönüşen bir materyal olarak, doğanın kırılmasını ve iklim değişikliğinin yıkıcı etkilerini sembolize eder. Bu tür eserler hem estetik açıdan çarpıcıdır hem de derin ekolojik ve duygusal anlamlar taşır. Buzun erimesi, iklim değişikliğinin somut bir göstergesi olarak, izleyicilere doğrudan ve etkileyici bir şekilde mesaj vermektedir. Bu bağlamda, sanatta buzun kullanımı solastalji etkilerini hafifletmek ve toplumsal farkındalığı artırmak için önemli bir rol oynamaktadır. Sanatçılar, yaratıcı ve yenilikçi yaklaşımlarla, iklim değişikliği gibi küresel sorunlara dikkat çekerek bireyleri ve toplulukları harekete geçirebilmeye çalışmaktadır. Bu makale, ekolojik sanatın ve sanatta buzun kullanılması aracılığıyla, solastalji ile başa çıkma ve çevresel sorunlara karşı daha duyarlı ve bilinçli bir toplum oluşturma çabalarına katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Kaynakça

- Alaca, Ç. (2023). Solastalgia and forest fires, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*. 15(3), ss. 468-476. <https://doi.org/10.18863/pgy.1172916>
- Albrecht, G. (2005). Solastalgia a new concept in health and identity, *PAN: Philosophy, Activism, Nature*. (3), ss. 41-55.
- Albrecht, G. (2019). *Earth emotions: new words for a new world*, Cornell University Press.
- Albrecht, G. (2023). Foreword, P. Bogard (Ed.), *Solastalgia An Anthology Of Emotion In A Disappearing World* (ss. 6-8). University of Virginia Press.
- Azevedo, N. (2020). Artist and independent scholar selected installations and performances *minimum monument/ monumento mínimo*. North Carolina State University, Erişim Tarihi: 09.07.2024. <https://www.ncsu.edu/search/site.php?search-submit=&q=nele+azevedo&cx=007101422401664896478%3Ave0pqnsf4&sn=&sl>
- Ballard, S. (2021). *Art and nature in the anthropocene*, Routledge.
- Barbanti, R., Ginot, S., Solomos, M. ve Sorin, C. (Ed.). (2024). Key concepts on the relationship between the arts and the world. (ss. 18-26). *Arts, Ecologies, Transitions*, Routledge. DOI: 10.4324/9781003455523-1
- Boettger, S. (2008). Global warming's, *Art in America*. 96(6), ss. 154-161. <https://bergen.academia.edu/SuzaanBoettger>
- Böke D. ve Tülek D. (2022, Ekim 13-16). *Antik psiseden bilişsel sinirbilime* [Konferans sunum özeti] 21. Ulusal Psikoloji Kongresi, Doğu Üniversitesi. https://www.academia.edu/115161817/21_Ulusal_Psikoloji_Kongresi_Antik_Psi%20C5%9Feden_Bili%20C5%9Fsel_Sinirbilime
- Buckland, D. (2016). Discounting the future. G. Abrahams, B. Johnson, ve K. Gellatly (Ed.), *Art+climate=change*. (ss. 15-17). Melbourne University Press.
- Cheetham, M. (2018). Landscape into eco art: articulations of nature since the'60, *Art Bulletin*. 103(2), ss. 159-161. <https://doi.org/10.1080/00043079.2021.1877968>
- Comtesse, H., Ertl V., Hengst, M. S., Rosner, R. ve Geert, E. S. (2021). Public health ecological grief as a response to environmental change: a mental health risk or functional response?. *Int. J. Environ. Res. Public Health*. 18(2), ss. 2-10. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020734>
- Cortada, X. (2021). *Xavier cortada featured works and projects*. [Katalog]. Boulder Museum of Contemporary Art. <https://cortada.com/wp-content/uploads/2024/07/About-Xavier-Cortada.pdf>
- Corvalan, C., Gray, B., Villalobos, E., Sena, A., Hanna, F. ve Lendrum, C. D. (2022). Mental health and climate change: Policy brief [Online Bildiri]. *World Health Organization*. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/354104/9789240045125-eng.pdf>

Görsel Kaynakçası

- Azevedo, N. (2020). *Minimum Monument* [Enstalasyon]. Mis. Erişim Tarihi: 08.07.2024.
<https://www.mis.quebec/en/raccords-9-en/2021/09/15/minimum-monument-rome-2020/>
- Buckland, D. (2010). *Başka Bir Dünya Mümkün* [Resim]. Art Almanac, Erişim Tarihi: 05. 07. 2024.
<https://www.art-almanac.com.au/david-bucklands-ice-texts-the-effects-of-climate-change/cenlf25uuaaol5t/>
- Buckland, D. (2010). *Geleceği Dikkate Almak* [Resim]. Capefarewell, Erişim Tarihi: 04.07.2024.
<https://www.capefarewell.com/david-buckland/>
- Burko, D. (2009). *Portage Glacier* [Resim]. American, Erişim Tarihi: 04.07.2024.
<https://www.american.edu/cas/museum/2021/upload/burko.pdf>
- Coreth, M. (2009). *The Copenhagen Ice Bear* [Enstalasyon]. Whoi, Erişim Tarihi: 01.07.2024.
<https://www.whoi.edu/multimedia/a-melting-message/>
- Cortada, X. (2007). *Boyuna Kurulum* [Enstalasyon]. Cortada. Erişim Tarihi: 15.07.2024.
<https://cortada.com/art2007/longitudinal/southpole-installation/>
- Einaudi, L. (2016). *Elegy for the Arctic* [Performans]. Academia, Erişim Tarihi: 12.07.2024.
https://www.academia.edu/69508565/Ludovico_Einaudi_In_Conversation_with_Francesca_Pietropaolo
- Eliasson, O. (2018). *Ice Watch* [Enstalasyon]. Bloomberg Philanthropies, Erişim Tarihi: 03.07.2024.
<https://www.bloomberg.org/press/olafur-eliasson-brings-major-public-art-installation-ice-watch-london-inspire-action-climate-change/>
- Evaristti, M. (2004). *Ice Cube Projecti 1* [Performans]. West Eden, Erişim Tarihi: 20.07. 2024.
<https://www.westedenbkk.com/artists/32-marco-evaristti/press/>
- Forman, Z. (2015). *Deception Island, Antarctica* [Resim]. Widewalls, Erişim Tarihi: 03.07.2024.
<https://www.widewalls.ch/artists/zaria-forman>
- Jonas, J. (2012). *Reanimation*. [Performans]. Maja ve R. Fowkes (Ed.), *Art and climate change*, s. 53 Press Thames-Hudson
- Kavukcu, M. [@mehmettkavukcu]. (t.y.). *Şiddeti Düşünmek 6*, Instagram.
<https://www.instagram.com/mehmettkavukcu/>
- Paterson, K. (2007). *Vatnajökull* [Görsel]. Katiepaterson Org, Erişim Tarihi: 17.07.2024.
https://katiepaterson.org/wpcontent/uploads/2022/03/Katie_Paterson_Catalogue_BAWA_G_2012.pdf

Modern Eğlencenin Öncü Mekânı: Marmara Gazinosu'nun Dünü ve Bugünü¹

Başak Lale²

Duygu Koca³

Öz

Geçmişten günümüze, her siyasi otorite kendisini mekânsal oluşumlarla var etmiş, ideolojisini bu alanlar vasıtası ile yansıtmıştır. Cumhuriyetin ilanı ile yeni ve batılı yaşayış, özellikle eğlence mekânları ile halkın her katmanına sunulmuştur. Marmara Gazinosu mekânsal kurgusunun yanında, yerleşkesinde bulunduğu Gazi Çiftliği ile Cumhuriyet ideolojisine paralel, asrî eğlence fikrinin sergilendiği, ilk aile gazinosu olmuştur. Şehrin *modern yaşayış öncüsü* sayılabilecek gazino, faaliyet gösterdiği dönem içerisinde eğlence programlarının yanı sıra, edebiyat etkinliklerine de ev sahipliği yapmış, şehirlinin batılı eğlence alışkanlıklarını deneyimleyebileceği/öğrenebileceği bir okul görevi üstlenmiştir. Su ile ilişkisi özenle kurgulanmış ve kurak Ankara'nın çehresinde önemli bir değişim yaratmış mekân, çiftlikle beraber, inşa edildiği dönemden itibaren çeşitli düzenlemelere maruz kalmış, 1950'lerde somut bir şekilde başlayan dönüşüm süreci günümüze kadar devam etmiştir. Marmara Gazinosu'nun hem mekânsal olarak hem de içerisinde kurgulanmış modern eğlence pratiklerinin değişiminin ve dönüşümünün analizi, temelleri 1920'lerde atılmış olan bir ideolojinin, günümüzde ne durumda olduğunun anlaşılması; geçmişin, güncel dair öğretilerinin irdelenmesi açısından önem taşımaktadır. Bu anlamda çalışma, Marmara Gazinosu'nu, dünü ve bugünü özelinde, mekânsal özelliklerinin yanı sıra içinde bulunduğu yapı çevre ile biçimsel, ait olduğu dönemin gazino eğlence anlayışına dair ise bağlamsal olarak incelenmeyi amaçlamıştır. Bu doğrultuda konvansiyonel arşiv çalışması ve veri analizleri ile modern bir eğlence anlayışının Marmara Gazinosu üzerinden okuması yapılmıştır. Günümüzde yok olmuş gazino eğlence anlayışı ve mekânlarının, günümüzün ötesinde mekânsal ve ideolojik yansımalarını taşıyan Marmara Gazinosu'nun öğretileri analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ankara, Marmara Gazinosu, Cumhuriyet Dönemi, Dönüşüm, Gazino eğlence mekânları.

¹ Makale, Başak Lale'nin 2021 yılında Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı'nda tamamladığı *Su ile İlişkili Cumhuriyet Dönemi Ankara Gazinolarını Yeniden Okumak: Göl Gazinosu Üzerine Mekânsal Bir İnceleme* başlıklı yüksek lisans tez çalışmasından almıştır.

² Arş. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, ORCID NO: 0000-0001-9456-332X, blale@gelisim.edu.tr

³ Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-4176-8115, dygsener@gmail.com

Pioneering Venue of Modern Entertainment: Past and Present of Marmara Casino

Abstract

From the past to the present, every political authority has existed itself through spatial formations and reflected its ideology through these spaces. With the proclamation of the Republic, a new and Western lifestyle was presented to every layer of the public, especially through entertainment venues. In addition to its spatial construction, Marmara Casino was the first family casino where the idea of modern entertainment was exhibited in parallel with the ideology of the Republic and Gazi Farm where it was located. The casino, which can be considered the *pioneer of modern life* of the city, hosted literary events as well as entertainment programs during the period it was in operation and served as a *school* where the city dwellers could experience/learn Western entertainment habits. The place, whose relationship with water was carefully constructed and created a significant change in the face of arid Ankara, has been subjected to various arrangements since its construction together with the farm, and the transformation process that started concretely in the 1950s has continued until today. Analyzing the change and transformation of the Marmara Casino, both spatially and in terms of the modern entertainment practices constructed within it, is important in terms of understanding the current state of an ideology whose foundations were laid in the 1920s and examining the teachings of the past on the present. In this sense, the study aims to analyze the Marmara Casino in terms of its past and present, in addition to its spatial characteristics, formally with the built environment in which it is located, and contextually regarding the understanding of casino entertainment of the period to which it belongs. In this direction, a modern understanding of entertainment has been read through conventional archive work and data analyses through the Marmara Casino. The teachings of the Marmara Casino, which carries the spatial and ideological reflections of the extinct casino entertainment understanding and spaces beyond today, have been analyzed.

Keywords: Ankara, Marmara Casino, Republican Period, Transformation, Casino entertainment places.

Ankara'nın başkent ilan edilmesinin ardından uygulanmaya başlanan yenilikçi imar faaliyetleri şehri, Cumhuriyet ideolojisinin somut bir ürünü haline getirmiştir. Ankara'nın çehresinde, modern değişimlere neden olan bu imar faaliyetlerinin aynı zamanda, ülkenin diğer şehirlerine örnek olması amaçlanmıştır (Duru, 2012, s. 107). Bu doğrultuda, şehirde 20. yüzyılın başı ile yaygınlaşan modern yapım faaliyetlerinin, Ankara için bir milat olduğu ve şehri yaygınlaştırılmaya çalışılan cumhuriyet ideolojisinin bir savunucusu haline getirdiği söylenebilmektedir. Başkent ilan edilmesinin ardından geçen ilk beş sene içerisinde, şehir kasaba görünümünden kent suretine evrilmeye başlamış, geniş bir inşaa sahasına dönüşmüştür (Kemalettin, 1976, s. 179). Bahsedilen inşaa faaliyetleri, barınma gibi tek bir işleve yönelik olmamış, şehirlinin sosyal ihtiyaçlarına cevap veren mekânlar da üretilmiştir. Bu anlamda kentin, tüm medeni gereksinimleri karşılayan bir başkente dönüşmesi amaçlanmıştır (Aydın vd., 2005, s. 404).

20. yüzyılın ilk yarısında Ankara'da suyun şehre entegrasyonu en önemli düzenlemelerden biri haline gelmiştir. Su şehrin imarı yapılacak yeni mahallerinin önemli bir unsuru olarak görülmüştür. Cumhuriyet elitlerinin görüşüne göre, "Bugüne kadar hep su kenarlarında

gelişmiş medeniyet, Cumhuriyetin ilanına kadar Ankara'ya henüz uğramamıştır" (Yılmaz, 2017, s. 212). O dönemde Ankara halkı, günlük su ihtiyaçlarını karşılamakta zorluk yaşamaktadır. Karaosmanoğlu (2018), şehrin su tesisatının tamamlanmamış olduğunu, özellikle sıcak yaz aylarında suya erişimin mümkün olmadığını ve halkın su kuyruğunda kavga ettiğini ifade etmiştir (Karaosmanoğlu, 2018). Bu doğrultuda atılan ilk adımlardan biri, şehrin hem günlük su ihtiyacını karşılamak hem de farklı bölgelerde inşa edilecek ve sosyal yaşama entegre olacak alanlara su temin etmek amacıyla Çubuk Barajı'nın inşası olmuştur. Bu baraj, yıllar boyunca Ankara'nın su ihtiyacını karşılamış, aynı zamanda suyla olan yakın ilişkisi sayesinde önemli bir sosyalleşme mekânı haline gelerek Cumhuriyet'in öncü barajı unvanını kazanmıştır (Şenyapılı, 2013, s. 115).

Çubuk Barajı'nın inşası, Ankara'da su ile bağlantılı rekreasyon alanlarının oluşturulmasını sağlamış ve bu alanlar aracılığıyla şehrin çehresinin değiştirilmesi hedeflenmiştir. Su, bu dönemde bolluğun ve uygarlık seviyesinin bir sembolü olarak kabul edilmiş ve şehrin çeşitli bölgelerinde havuz başları şeklinde projelendirilmiştir. Böylece, su, Ankaralıların günlük yaşamına farklı biçimlerde entegre edilmiştir (Şenol Cantek, 2003, s. 286). Şehirde suyun geniş ölçekte kullanımının bir örneği olan havuz başları, zamanla önemli sosyal mekanlar ve buluşma noktaları haline gelmiştir. Halkın yoğun ilgi gösterdiği bu alanlar, sosyalleşmenin yanı sıra kentsel kimliğin şekillenmesinde de kritik bir rol oynamıştır (Türkyılmaz, 2015, s. 110).

Havuz başları, Cumhuriyet ideallerinin modern sosyal yaşam anlayışıyla buluştuğu yerler olarak öne çıkmış, Ankara'da planlanan modern sosyal düzenin simgelerinden biri olmuştur. Barajın inşasıyla temelleri atılan *şehri suyla medeniyete kavuşturma* fikri, AOÇ ve Gençlik Parkı gibi alanların oluşturulmasına önayak olmuş ve su, halkın yaşamının bir parçası haline getirilmiştir (Özgen & Büyüktolu, 2016, s. 101). Bu mekânlar, Ankara halkı için sadece birer dinlenme ve eğlence alanı değil, aynı zamanda değişen toplumsal yapının şekillendiği önemli merkezler olmuştur.

Şehirdeki sosyalleşme mekânlarının üretilmesini etkileyen faktörlerden en önemlisi, başkent olmasının ardından artan ve değişen nüfus olmuştur. Büyük bir kısmı İstanbul'dan gelen, ekonomik imkânları, sosyalleşme alışkanlıkları, Ankara'nın yerlilerinden farklı bu *yeni Ankaralılar*, yapı sıkıntısı çeken şehirde, konaklama amaçlı işleyen otellerin, çay bahçeleri ve restoranları ile eğlence amaçlı da kullanılmasına neden olmuş, ayrıca sonrasında sadece eğlence amaçlı kullanılacak mekânların imarına da vesile olmuşlardır (Tanrıku, 1985, s. 23). Bu süreç dâhilinde imarına başlanan eğlence mekânları arasında gazinolar, Ankara'nın sosyal yaşamını yönlendiren, önemli mekânlar olmuşlardır (Özaloğlu, 2009, s. 30). Özellikle başkent olmasının hemen ardından Ankara'da projelendirilen gazino yapıları, biçimsel olarak da yenilikçi Cumhuriyet ideolojisinin yansıması olmuş, geçmişten gelen izleri kullanmak yerine, yeni ve modern izler taşımışlardır (Aslanoğlu, 1984, s. 15). Bu doğrultuda, 1923 sonrası Ankara'da inşa edilen gazinolar, hem modernleşen mekânsal üretim pratiklerinin ürünü olmaları hem de içerisinde sergilenen ve halka tanıtılan sosyal yaşam alışkanlıkları bakımından mimarlık tarih yazımı açısından önemli yapılarıdır.

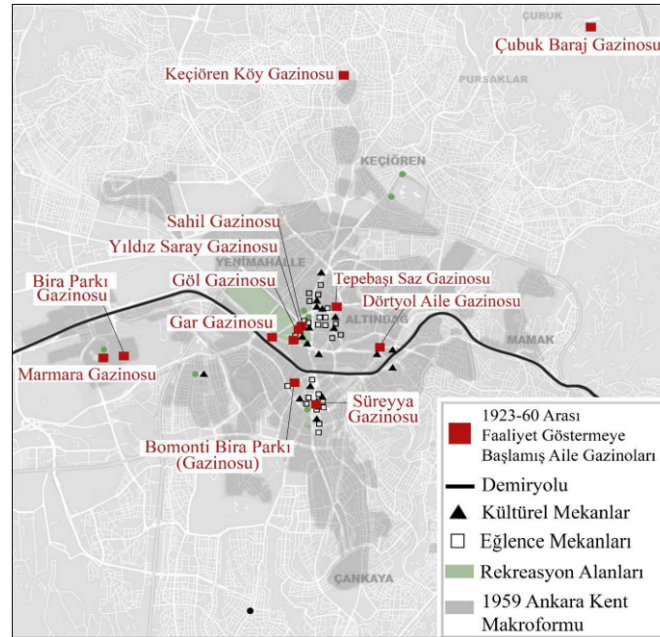
Başkent olmasının ardından sayısı hızla artmaya başlayan eğlence/dinlendirme mekânlarından olan lokanta, pastane, meyhane, bar gibi işletmeler içerisinde gazinolar, döneme damga vurmuş ve kısa sürede şehrin neredeyse her bölgesine yayılmışlardır. Her ne kadar ilk örnekleri İstanbul'da ortaya çıksa ve Belvü, Moulen Rouge, Maksim gibi mekânlarla, assolistlerin sahne aldığı ikonik işletmeler olarak bilinse de (Fakir, 2020) Ankara'da da kısa sürede modern üretim ideolojisi kapsamında yayılım göstermişlerdir. Müzikli eğlence mekânları olarak da bilinen gazinolarda batı tarzı müzik yer bulmuş, repertuar; Alafranga (batı), Alaturka (doğu), Arabesk (göçmen etkisi ile) tarzdan oluşmuştur (Beken, 2003). Mevcut yazında 3 (üç) dönemde incelenen *Gazino Yaşam Döngüsü*; Oluşum (1923-60), Altın çağ (1960-80) ve Yok Oluş (1980-90) dönemleri (Fakir, 2020), dâhilinde ilk ve en önemli örneklerini *Oluşum Dönemi* içerisinde göstermiştir.

Ankara'da 1923-60 döneminde faaliyet gösteren gazinolar mevcut yazında sınırlı olarak yer almıştır. İlgili dönemi konu alan çalışmaların bir kısmı gazino eğlence fikrinin ortaya çıktığı yıllarda Cumhuriyetin ilanı ile değişim gösteren eğlence anlayışına genel bir yaklaşım sergilemiştir (Önder 2012; Gültekin ve Onsekiz 2005; Tarıkulu 1985; Bayraktar 2016). Belirli çalışmalar ise dönem kapsamında faaliyet göstermiş belirli örnekler üzerinden ilerlemiştir (Aslanoğlu 2005; Dinçer 2017; Alpagut 2012; Aslanoğlu 1998). Bu çalışmalar içerisinde, Marmara Gazinosu'na odaklanan çalışma bulunamamıştır, Bunun yerine bir çalışma gazino alanının yerleşkesinde yer aldığı Marmara Köşkü'nü ele almıştır (Alpagut 2012). Bu eksikliğin nedeni olarak, dönem gazino yapılarına ait arşiv verilerinin eksikliği gösterilebilir (Lale, 2021, s. 4). Bu doğrultuda, Ankara'da Cumhuriyet Dönemi dâhilinde inşa edilmiş yapıların yıkılmış ya da yıkılma tehlikesi altında olduğu göz önünde bulundurulduğunda⁴, mevcut yazında tekil ve detaylı biçimde yer almamış olan Marmara Gazinosu'nun detaylı analizi önem taşır hale gelmektedir. Ana mekânsal özelliklerinin yanı sıra, döneminin sosyal hayatına damga vurmuş Gazino'nun çalışmanın odağı olarak ele alınması yalnızca mevcut yazına katkı sağlamış olmayacak, aynı zamanda geçmişten günümüze çeşitli imar politikaları kapsamında geçirdiği dönüşümünü de ortaya sermiş olacaktır. Marmara Gazinosu'nu, dünü ve bugünü özelinde, mekânsal özelliklerinin yanı sıra, içinde bulunduğu yapı çevre ile biçimsel analizi için, 1920'lerden günümüze mekâna dair veriler barındıran, plan paftaları, haritalar, fotoğraf ve videolar incelenmiştir. Dönemin gazino mekânlarına ve gazinonun kendisine ait eğlence anlayışının analizi ise, dönemin süreli yayınlarında yer alan afiş ve reklamlar üzerinden incelenmiştir. Yürütülen biçimsel ve bağlamsal analiz kapsamında, *1920'lerde Marmara Gazinosu'nun Ankara'ya mekânsal ve sosyal etkileri neler?*, *Gazino günümüze kadar mekânsal ve sosyokültürel bağlamda nasıl değişiklikler geçirmiştir?*, *Yapının ve çevresi ile ilişkisinin günümüz mekân üretim pratiklerine öğretileri nelerdir?* sorularının yanıtları aranmıştır.

⁴ Yıkılan/Yıkılması planlanan yapılar listesi için, bkz. Mimarlar Odası Ankara, t.y.

Gazinoların Ankara’da Ortaya Çıkışı: 1923-60 Oluşum Dönemi

Başkent Ankara’da gazino eğlence anlayışını ortaya çıktığı ve yayılmaya başladığı dönem aynı zamanda, şehrin hızla yapılaşmaya başladığı, eski kasaba görünümünden çıkıp, asri bir kent suretine büründüğü yıllar olmuştur. Bu hızlı şekilde yürütülen imar faaliyetleri ile ilişkili, dönemin bilinen projelerine imza atmış olan Mimar Kemalettin (1976), “Bugünkü Ankara büyük bir şehir olarak teşekkül etmek yolunu emsalsiz bir faaliyetle tutan azîm bir yapı sahasıdır. Bu sahanın her yerinden haftalar geçmeden ümran ve medeniyet eserleri doğuyor ve yükseliyor” yorumunu yapmıştır (Kemalettin, 1976, s. 179). 1930’lu yıllarda gerçekleşen bu hızlı kentleşme, ilerleyen yıllarda kentin yapı gereksinimi nedeni ile, imara açılan yeni bölgelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. 1948 yılında günümüzde “Yenimahalle” olarak adlandırılan bölgenin imara açılması kararı alınmış, birkaç yıl içerisinde ise bu ilçe tamamen oluşmaya başlamıştır (Yavuz, 1966, s. 44). Böylelikle, kentte artık kuzey ve batı aksında genişlemeye başlamış, imara açılacak yeni araziler oluşturulmuştur. Bu faaliyetler incelenen dönem kapsamında devam etmiş, özellikle 1950’lerin son yarısında şehir planlı kurgulanmış yeşil görünümü zarar görmüş bir inşaat sahasına dönüşmüştür (Şenyapılı, 1970, s. 26).



Şorsel 1. Oluşum döneminde, 1923-60 yılları arasında faaliyete başlamış gazinoların şehirdeki dağılımı (Lale, 2021, s. 21)

Gazino eğlence yapıları 1923-60 yılları içerisinde şehirde, imar politikalarına paralel biçimde konumlanmış, Ankaralılar için gündelik hayatın şekillendiği, odak noktalar olmuşlardır. Önceleri şehirli için buluşma ve sosyalleşme alanı olan Eski Şehir, merkez olma özelliğini Jansen planında öngörüldüğü şekilde kentin imara açılan ve Kızılay/Çankaya bölgelerini kapsayan Yeni Şehir’e bırakmıştır (Bayraktar, 2017, s 25). Bu doğrultuda, şehirde imarına başlanan eğlence mekânları da bu bölgelerde konumlanmıştır. 1923-1960 yılları arasında Ankara’nın yapılaşma sürecine bakıldığında, başlangıçta planlı olarak yürütülen imar çalışmalarının zamanla düzensiz bir hal aldığı görülmektedir. Bu plansız ve

1923-60 Arasında Faaliyet Göstermeye Başlamış, Aile-İçkili Gazinolar

Gazino Adı	Adres	Açılış Yılı	Kapanış Yılı	Açıklama
<i>Marmara Parkı (Gazinosu)</i>	Atatürk Orman Çiftliği İçi	1929	1950'lerden Önce	İçkisiz, 2.sınıf, sadece gündüz kullanımda
<i>Keçiören Köy Gazinosu</i>	Asfalt/Keçiören	1930'lar	Kapanış tarihi kesin değil.	İçkili hem yazlık hem kışlık olarak kullanılmış, güncel olarak park kullanımında
<i>AOÇ Bira Parkı Gazinosu</i>	Atatürk Orman Çiftliği İçi	1930'lar	Kapanış tarihi kesin değil.	Her mevsim kullanılabilen bölümleri bulunmaktadır
<i>Gar Gazinosu</i>	Tren Garı Yanı/ Ulus	1937	1976	İçkili Aile Gazinosu, 1.Sınıf
<i>Çubuk Baraj Gazinosu</i>	Çubuk Barajı	1938	2016 (yıkılma tarihi)	İçkili Aile Gazinosu
<i>Dörtüyl Aile Çay Bahçesi (Gazinosu)</i>	Beşşehir Sok., Cebeci/ Dörtüyl	1939	1965	İçkisiz Aile Gazinosu, 2.sınıf, Yazlık kullanıma uygun
<i>Süreyya Gazinosu (Pavyonu)</i>	Kızılay (Sosyal Apartmanı Bodrum katı)	1943	1964	Üst gelir grubuna hitap etmiştir
<i>Bomonti Bira Parkı (Gazinosu)</i>	Strazburg Cad. (Serçe Sok.) ve Toros Sok. Kesişimi	1940'lar	1960 ortaları	İçkili Aile Gazinosu Kapandıktan sonra Maltepe semt pazarı ve çok katlı otopark yapılmıştır.
<i>Göl Gazinosu</i>	Gençlik Parkı İçi	1946	1966	İçkili Gazino
<i>Tepebaşı Saz Gazinosu</i>	Hacıbayram/Ulus	1949	Kapanış tarihi kesin değil.	İçkili Aile Gazinosu, 1.Sınıf
<i>Yıldız (Saray) Gazinosu*</i>	Gençlik Parkı İçi	1955	1997'de hala faal olarak belgelenmiş.	İçkili Aile Gazinosu, 2000'lerden önce kapandığı bilinmemektedir
<i>Sahil Gazinosu*</i>	Gençlik Parkı İçi	1950'ler	1997'de hala faal olarak belgelenmiş.	Açık alanda hizmet veren bir gazinodur.

* Bu gazinolar hakkında detaylı bilgiye ulaşılamamıştır

Görsel 2. 1923-60 yılları arasında faaliyete başlamış gazinolar (Lale, 2021, s. 23)

ilanları ve kartpostallarda sıklıkla yer etmiş hem sergilenen eğlence anlayışı hem de mekânsal anlamda halkın belleğinde önemli yere sahip yapılar olmuştur. Gazinolar aynı zamanda çoğunlukla iç ile ilişkili bir dış mekân ile tasarlanmış, müziğin yanında farklı etkinliklerin de sergilendiği, batılı yaşamışın sunulduğu alanlar olmuşlardır (Lale, 2021, s. 23). (Görsel 3) 1923-60 dönemi gazinoları aynı zamanda halka “kentli” olmanın öğretildiği, adab-ı muaşeret kurallarının uygulandığı, elit işletmeler olarak faaliyet göstermişlerdir (Lale & Koca, 2023, s. 340).

hızlı yapılaşma döneminde gecekonduların sayısının hızla artmış, 1950'lerin sonunda kurulan İmar Bakanlığı ise bu soruna kalıcı bir çözüm üretememiştir (Yavuz, 1972, s. 23). Bu süreçte onaylanan Yücel-Uybadin Planı, Ankara'da önemli değişiklikler yaratmıştır. 1957 yılında kabul edilen plan, hızlı imar faaliyetleri ve gecekondulaşma sorunlarına çözüm getirmekten ziyade, bazı semtlerde işlevsel dönüşümleri öne çıkarmıştır (Bayraktar, 2017, s. 6). 1923-60 yılları arası (Gazinoların Oluşum Çağı) içerisinde Ankara'da faaliyete başlamış eğlence ve kültürel amaçlı kullanılan mekânların şehir genelinde yoğunlukla Kızılay-Ulus aksında yoğunlaştığı tespit edilmiştir⁵. (Görsel 1) Bu aks özelinde, özellikle Atatürk Orman Çiftliği, Gazi Çiftliği ve Gençlik Parkı, bahsi geçen mekânlara yoğunlukla ev sahipliği yapmıştır. Bu alanlar aynı zamanda, asri bir kent görünümüne ulaşması hedeflenen Ankara'da su ve yeşil ile ilişkili projelendirilmiştir (Lale, 2021, ss. 21-22). Dönem içerisinde şehirde faaliyete başlamış gazinolar Görsel 2'de listelenmiştir.

Arşiv çalışmaları sonucu 1923-60 yılları arasında faaliyet göstermeye başlamış 12 gazino yapısı tespit edilmiştir. Bunların içerisinde 10'u 1923-50 yılları arasında, 2'si ise 1950-60 yılları arasında faaliyete başlamıştır (Lale, 2021, s. 23). Bu gazinoların neredeyse tamamı, gazete

⁵ Harita oluşturulurken, gazino mekânları dışında kalan eğlence/dinlenme alanları için bkz. Önder, 2012.

1923-1960 yılları arasında faaliyet göstermiş ve arşiv bilgilerine ulaşılabilen gazinoların eğlence atmosferi incelendiğinde, bu mekânların gazino eğlence kültürünün ilk örnekleri olmaları sebebiyle gazete ilanlarında ve kartpostallarda sıkça yer bulduğu görülmektedir. Bu durum, gazinoların hem estetik açıdan hem de eğlence anlayışı bakımından kentsel hafızada önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir. Arşiv verilerine göre, bu mekânların çoğunlukla açık alanlarda hizmet verdiği, bazı gazinolarda ise açık alanlarla bağlantılı kapalı mekânların da bulunduğu anlaşılmaktadır. Gazinolarda müzikli yemek kültürünün ön planda olduğu, özellikle hafta sonları halk tarafından tercih edilen eğlence mekânları olarak öne çıktığı görülmüştür. Bu dönemde gazinolarda müziğin yanı sıra çeşitli etkinlikler de düzenlenmiş, özellikle farklı ülkelerden gelen batılı gösteriler ilgi çekmiştir. İncelenen 12 gazinodan 3'ü, çevresiyle birlikte su ile bağlantılı bir şekilde tasarlanmıştır. Bu gazinolar Çubuk Baraj Gazinosu, Marmara Parkı Gazinosu ve Göl Gazinosu'dur. Ancak günümüze kadar yalnızca Göl Gazinosu ayakta kalabilmiştir (Lale, 2021, ss. 27-28). Dönem gazinoları içerisinde Marmara Gazinosu, inşa edilen ve faaliyete başlayan ilk gazino yapısı olması açısından ayrıca önem taşımaktadır.



örsel 3. 1923-60 dönemi içerisinde faaliyet göstermeye başlamış Bomonti, Gar ve Cebeci gazinolarına ait gazete reklamları

A: (Gaste Arşivi Dijital Kütüphanesi, 1941), B: (Milli Kütüphane Dijital Kütüphanesi, 1939), C: (Milli Kütüphane Dijital Kütüphanesi, 1948)

Gazino eğlence anlayışı ve mekânları, bu dönemden sonraki iki dönem kapsamında altın çağını yaşamış, ardından da yok olmuştur. 1960-1980 yılları arasında faaliyet göstermiş ve arşiv kayıtlarına ulaşılabilen gazinolarında assolistlerin ve ses sanatçıları ekiplerinin öneminin belirgin bir şekilde artmıştır. İlk dönem gazinolarından farklı olarak, programlarda artık batılı etkinliklerin yerini alaturka müzikle birlikte alafranga müzik icra eden assolistler almıştır. İç mekân odaklı hale gelen gazinolarda sahne, mekânın merkezine yerleştirilen bir dekor niteliği kazanmış ve dikkatlerin odağı olmuştur. Bu dönemde gazinolar, ticari kazancı artırma amacıyla tiyatro, balo ve düğün gibi etkinlikler için de kullanılan çok amaçlı mekânlara dönüşmüştür. Tarih yazımında Gazinoların Altın Çağı olarak anılan bu dönem, ticari açıdan gazinoların en fazla gelir elde ettiği yıllar olarak öne

çıkarken, aynı zamanda bu mekânların ilk örneklerine kıyasla daha kapalı ve assolist odaklı bir yapıya bürünmesiyle sonuçlanmıştır (Lale, 2021, s.37).

Gazinoların ve temsil ettikleri kültürün etkilerinin kaybolduğu 1990 sonrası dönemde, gazino eğlence kültürü televizyon ekranlarına taşınmıştır. 1990'larda, gazino eğlence anlayışından esinlenen projeler geliştirilmiş ve bu mekânlarda sunulan eğlencenin geniş kitlelere ulaştırılması hedeflenmiştir. Ancak, içerik olarak daha çok oryantal programlara yer verilen bu televizyon yayınları, şov odaklı bir format benimsemiştir (Eldem, 1993, s. 4). Gazinolar, ortaya çıktıkları ilk dönemlerde modern mekân ve eğlence anlayışını temsil ederken, bu dönemde mekândan bağımsız, maliyet odaklı bir gösteri konseptine dönüşmüştür. Arşiv kayıtlarına göre, televizyon ekranlarındaki aile gazinosu formatı da uzun ömürlü olmamış ve bu konsept 2020 yılına kadar herhangi bir mecrada tekrar kullanılmamıştır. 2020 yılında ise İstanbul'da, eski gazino assolistleri Gönül Yazar ve Seyyal Taner gibi isimlerin yer aldığı bir program düzenlenmiştir. Bu etkinlik, eski gazino atmosferini yeniden canlandırmayı hedeflemiş, eğlence anlayışının yanı sıra afiş tasarımı ve iç mekân düzenlemeleriyle de dönemin gazinolarından ilham almıştır. Programın amacı, geçmişin gazino kültürünü yaşatmak ve bu kültürü hiç deneyimlememiş olanlara tanıtmak olmuştur (Oğraş Çolak, 2020).

Mekânsal ve İdeolojik Öncü Olarak Marmara Gazinosu

Ankara'nın ilk gazino yapısı olan Marmara Gazinosu, mekânsal anlamda özenle tasarlanmış, faaliyet gösterdiği süre boyunca, halkın sosyal yaşamını yönlendirmiş öncü bir mekân olmuştur. Gazinonun, dönemin önemli projelerinden biri olan Gazi Çiftliği (Atatürk Orman Çiftliği) içerisinde bulunuyor olması, incelenmesini ayrıca önemli kılmaktadır. Çiftlik, yeni devlet anlayışının sağlam bir göstergesi olarak; verimsiz bir arazinin, ilim ve mantık ile yenilenmesinin örneği olmuştur (Keskinok, 2000, s. 43). Çiftlik, *kendi kendine yeten* Cumhuriyetçi devlet fikrinin bir göstergesi olmuş, içerisinde hem üretim hem de sosyalleşme alanları kurgulanmıştır (Atak ve Şahin, 2004, s. 81).

Yazılı basında, sıklıkla yer alan ve Jansen'in Ankara için öngördüğü suretin hedefine ulaşmaya başladığının bir kanıtı olarak sayılan çiftlik (Milli Kütüphane Dijital Kütüphanesi, 1929 a) mekânsal olarak da özenle kurgulanmış bir fikrin ürünü olmuştur. Üretimin yanında bir sosyalleşme kompleksi olarak da düşünülen Gazi Çiftliği, içerdiği gazino, lokanta, plaj, müze, eğlence parkı gibi alanlarla bu amaca da hizmet etmiştir (Atak ve Şahin, 2004, s. 81) (Görsel 4). Marmara Gazinosu da çiftliğin içerisinde yer alan ve rağbet gören en önemli eğlence mekânlarından biri olmuştur.

Gazino yapısı, içine konumlandığı ve cumhuriyet ideolojisinin bir ürünü olan Gazi Çiftliği'nin bir parçası olmasının yanı sıra mekân çözümlenmesi bakımından da benzer bir fikrin ürünüdür. Gazino arazisi, önceleri bataklık ve âtil olan alanda yağmur suyunun toplandığı bir havuz ve bu havuzun çevresi ile ilişki halinde rekreasyon alanı olarak düşünülmüşü ile verimli hale gelmiştir (Taşdiken, 2020). Biçimsel olarak Marmara Denizi'ni andıran bir havuz, çevresindeki açık alan ve İzmir Köşkü'nden oluşan gazino, arsasında konumlandığı Marmara Köşkü ile ilişkili olarak, 1926 yılında havuzun inşası ile tamamlanmaya başlamış, 1929 yılında ise faaliyet göstermeye başlamıştır (Türkyılmaz,



Görsel 8. Marmara Gazinosunun hizmet verdiği bir dönemden fotoğrafı (önde gazino kompleksi, arkada Marmara Köşkü) (VEKAM Kütüphanesi ve Arşivi, t.y.)

Marmara Havuzu ve İzmir Köşkü'nden oluşan gazino kompleksi (Görsel 6), mekânsal özellikleri bakımından olduğu kadar, temsilcisi olduğu modern eğlenme pratikleri bakımından da faaliyet gösterdiği dönemde şehirde öncü konumunda olmuştur. 1950'lerden önce faaliyetlerine son verdiği tespit edilen mekân, bu süre boyunca eğlence programlarının yanında edebiyat etkinliklerine de sahne olmuş, o yılların kent makroformundan da okunduğu haliyle, şehir merkezine uzak konumu nedeni ile yalnızca gündüz saatlerinde hizmet vermiştir (Özalp, 2016, s. 423). Dönemin eğlence hayatını yönlendiren en bilinen mekânlardan biri olan gazino, süreli yayınlarda da sıklıkla yer almış, henüz yeni faaliyet göstermeye başladığı yıllarda, dans gösterilerine, çeşitli programlara sahne olduğu ve Ankaralıların sosyal ihtiyaçlarını karşılamayı hedeflediği yazılmıştır (Milli Kütüphane Dijital Kütüphanesi, 1929 b). Marmara Gazinosu, şehre uzaklığına rağmen, haklın yoğun ilgisi ile karşılanmıştır. Ankaralıların, haftanın sadece belirli günleri hizmet veren gazinoyu, havuzda kayık gezintisi yapmak, müzik dinlemek için ziyaret ettiği ve mekânda Mustafa Kemal Atatürk'ün öncülük ettiği adab-ı muaşeret kurallarının uygulandığı bilinmektedir (Taşdiken, 2020) (Görsel 7).



Görsel 12. Gazi çiftliğinde çekilen *Tarihin Ruhu, Atatürk Orman Çiftliği* belgeselinden Marmara Gazinosu görüntüleri, 1929 (Taşdıken, 2020)

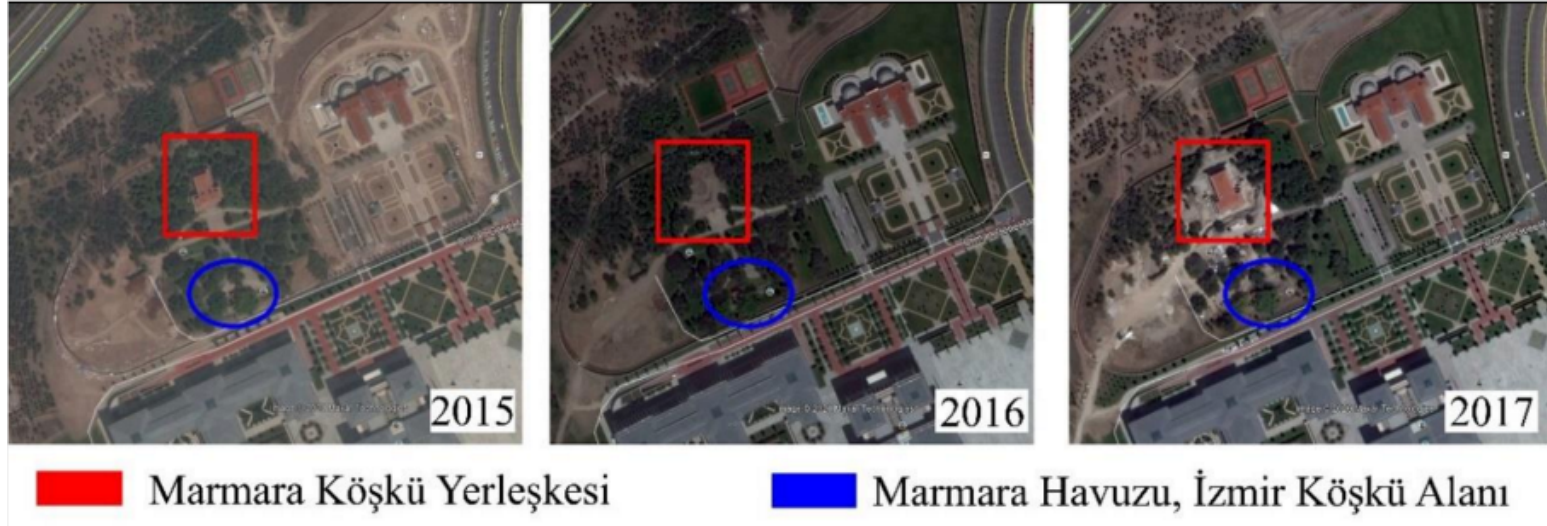
Marmara Gazinosu ve Gazi Çiftliği yıllar içinde, çeşitli politikalar ve imar kararları dâhilinde değişime maruz kalmıştır. Bu değişimler Mustafa Kemal Atatürk'ün vefatı ile başlamış, bölge arsalarının önceleri yüklenen işlevlerini kaybetmesi ve parçalanması ile sonuçlanmıştır. Çiftlik, Atatürk'ün vefatı ile onun vasiyeti üzerine hazineye devredilmiş, 1983'e kadar ise uygulamaya konulan çeşitli imar kararları nedeni ile çoğu arsa ya devredilmiş ya da satılmıştır (TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi, 2012, s. 2). Bu süreç Marmara Gazinosu'nu da etkilemiştir. Gazino kompleksini içine alan Marmara Köşkü yerleşkesi, 1980'lerde darbe sebebi ile TSK (Türk Silahlı Kuvvetleri), 1990'larda ise MİT (Milli İstihbarat Teşkilatı) hizmetine verilmiştir (Alatan, 2016). Böylelikle bu dönemle beraber önceden kamuya açık hizmet veren gazino, sadece belirli kurumların yetkililerine hizmet verir hale gelmiştir. 1992'ye gelindiğinde çiftlik, 2436 sayılı karar ile doğal ve tarihi SİT alanı olarak belirlenmiş, 1998 yılında 5742 sayılı karar ile ise, *birinci derece SİT alanı* sayılmıştır (Mimarlar Odası Ankara, 2012, s. 12). 2000'lerle beraber katlaşılan imar kararları hem çiftliğin hem de gazinonun zarar görmeye devam etmesine neden olmuştur. 2006 yılında çiftlik Ankara Büyükşehir Belediyesi'ne devredilmiş, öncesinde açılan tüm davalara rağmen 2014 yılında ise *Aksaray* inşasına başlanmıştır (Karakuş Candan, 2015, s. 11). Bu



Görsel 11. İzmir Köşkü'nün ulaşılabilen en son haline dair fotoğraflar (Alpagut, 2012, ss. 87-88)

süreçten gazino kompleksi de direkt olarak etkilenmiş ve saraya devredilmiştir (Alatan, 2016). Gazinonun günceline dair görsel materyale erişilememiş olsa da 2012 yılında tamamlanan bir çalışmadaki saha analizi çalışmalarından, gazinonun durumu okunmuştur. Bu okumalardan, İzmir köşkü ve Marmara Havuzunun aslına uygun olmayan bir revizeye maruz kalmadığı fakat aktif olarak da kullanılmadığı anlaşılmıştır (Görsel 8).

Marmara Gazinosu yerleşkesini de kapsayan Marmara Köşkü, 2010 yılı sonrasında çeşitli yıkım kararlarının odağı olmuştur. Köşk hakkında 2016 yılında, risk grubu içinde yer aldığı sebebi ile *yıkım ve yeniden yapım* kararı alınmıştır. Fakat bu karar Mimarlar Odası'nın karşı davası ile karşılaşmıştır (Mimarlar Odası Ankara, 2016). Yıkım kararının geri çekilmesini amaçlayan karara rağmen, yapının yıkımı 2016 yılında sessizce gerçekleştirilmiş, bu sessiz uygulama daha sonrasında çekilen fotoğraflardan anlaşılmıştır (Evrensel Haber Dijital Kütüphanesi, 2016). Tüm bu süreç içerisinde Marmara Gazinosu'nun (İzmir Köşkü ve Marmara Havuzu) durumu, yazılı kaynaklarda belirtilmemesi nedeni ile tespit edilememiştir. Alanın kamuya kapalı olması nedeni ile köşke ve gazinoya dair en net veri kaynağı, haritalama sistemleri olmuştur (Görsel 9).



Görsel 13. Marmara Gazinosu ve Marmara Köşkü yerleşkesinin yıllara göre değişimi (Lale, 2021, s. 54)

Farklı yıllara ait haritalama verileri incelendiğinde, köşkün 2015 yılındaki varlığı, 2016'daki yıkımı, 2017'de ise yeniden inşası net biçimde okunmaktadır (Görsel 9). Bununla birlikte, Marmara Köşkü'nün 2017'de yeniden inşa edilen halinin durumu okunuyor olsa da yapının yeniden inşa edilen halinin mekânsal özelliklerine erişilememiştir. 2017 ve 2015 yıllarına ait görüntülerin karşılaştırılması sonucunda, köşkün orijinal boyutu ve oranının korunmadığı tespit edilmiştir. Marmara gazinosu ise tüm bu süreç içerisinde haritada varlığını koruyormuş gibi görünse de geçirdiği düzenlemelere dair net bir referansa ulaşamamıştır (Lale, 2021, s. 54). Günümüzde Marmara Köşkü ve gazino alanının kamuya kapalı olduğu bilinmekte fakat mekânsal ve işlevsel özellikleri bilinmemektedir. Alana dair tek güncel veri kaynağı olan haritalama sistemleri üzerinden okunduğu kadarıyla, Marmara Köşkü, 2017'de yeniden inşa edildiği hali ile varlığını sürdürmektedir. Ek olarak köşk arazisine

işlevi bilinmeyen bir yapı inşa edilmiştir. Gazino alanı ise İzmir Köşkü ve Marmara Havuzu ile varlığını sürdürmektedir (Görsel 10).



Görsel 10. Marmara Gazinosu ve çevresinin günümüz durumu
(Haritalama sistemi verisi yazar tarafından düzenlenmiştir.)

Sonuç

Ankara, tarihinde birçok uygarlığın etkisini barındırıyor olsa da mekânsal ve sosyal anlamda asri zamanın başlangıcı sayılabilecek dönüm noktasını, başkent ilan edilmesi ile yaşamıştır. Kentte cumhuriyet ideolojisi ile paralel, modern izler taşıyan, aynı zamanda sosyal anlamda da eskisinden farklı bir fikrin ürünü olduğu anlaşılan planlama faaliyetleri yürütülmüş, mekânlar inşa edilmiştir. Bunların içerisinde özellikle eğlence mekânları, halkın bu yeni ideolojinin yansımalarını deneyimleyip, öğrenebildiği, batılı yaşamın gündelik hayata yansıdığı okullar gibi işlemiştir. İmarı gerçekleştirilen bu yapıların su ile ilişkili kurgusu, hem şehir hem de şehirli için farklı anlamlar ifade etmiştir. Başkent oluşunun ardından planlaması özenle yürütülen kentte su bir *medeniyet simgesi* olarak ele alınmış, rekreasyon alanlarına dahil edilmiştir. Bu sayede şehrin kurak görünümünde yeşil ve su öğeleri ile değişiklik meydana gelmiştir. Su ile ilişkili eğlence ve dinlence mekanları, projeleri ve sundukları asri gündelik pratikleri ile dönem halkının hem eğlendiği hem de batılı yaşamı deneyimlediği yerler olmuştur.

Gazinolar, özellikle oluşum dönemi olan 1923-60 yılları arasında faaliyet göstermiş örnekleri üzerinden, Ankara'da hem mekânsal hem de sosyal anlam olarak, iz bırakmış yapılardır. Halka adab-ı muâşeretin öğretildiği, batılı tarzda eğlence programlarının sahnelendiği bu alanlar aynı zamanda, mimari anlamda da batılı bir fikrin ürünü olmuş;

adeta şehrin medeni bir başkente dönüşmeye başladığını göstermişlerdir. Marmara Gazinosu, bu mekânlar içerisinde hem konumu hem de şehirdeki ilk gazino yapısı olması nedeni ile ayrı bir öneme sahiptir. Adeta küçük bir şehir planı gibi çözülen Gazi Çiftliği içerisindeki sosyalleşme alanlarından yalnızca biri olan gazino, hizmet verdiği süre boyunca şehirliğin belleğinde yer etmiş, Mustafa Kemal Atatürk öncülüğünde, modern izler taşıyan bir eğlenme mekânı olmanın ötesinde aynı zamanda bir öğrenme mekânına da dönüşmüştür. Su ile planlı kurgusu sayesinde, ziyaretçileri için Marmara Havuzu, gazinonun seyirlik bir ögesi olmamış, aynı zamanda kano gezileri ile aktif olarak deneyimlenebilen bir eğlence aracına dönüşmüştür. Çok yönlü düşünülmüş bir kompleksin içerisinde yer alan gazino bu anlamda ziyaretçilerine eşsiz bir eğlenme pratiği sunmuştur. Yapının su ve yeşil ile planlı kurgulanmış ilişkisi, günümüz rekreasyon alanlarının çözümüne de örnek teşkil edecek niteliktedir.

Tablo 1. Marmara Gazinosu'nun işlevsel, mekânsal ve kullanıcı kitlesi bağlamında tarih içindeki dönüşümü (Yazar tarafından oluşturulmuştur.)

Marmara Gazinosu'nun İşlevsel, Mekânsal ve Kullanıcı Kitlesi Bağlamında Tarih İçindeki Dönüşümü				
<i>Yıl / Yıl Aralığı</i>	<i>Kırılma Noktası</i>	<i>İşlevsel Durum</i>	<i>Mekânsal Durum</i>	<i>Kullanıcı Kitlesi</i>
1929-1950 Öncesi	Gazino'nun İnşası	Aile Gazinosu	Ernst Arnold Egli tasarımı yapı ve çevresi orijinal hali ile korunmuştur.	Tüm şehir halkı
1980	Darbe sonrası alanının TSK'ya devri	TSK kullanımında kurum ile ilişkili işlev	Yapısal durumu bilinmemektedir.	Yalnızca ilgili kurum personeli
1990	Alanının MİT'e devri	MİT kullanımında kurum ile ilişkili işlev	Yapısal durumu bilinmemektedir.	Yalnızca ilgili kurum personeli
1992	Alanın doğal ve tarihi SİT alanı olarak tescillenmesi	İşlevsel durumu bilinmemektedir.	Yapısal durumu bilinmemektedir.	Yalnızca ilgili kurum personeli
2004	Alanın Ankara Büyük Şehir Belediyesi'ne devri	İşlevsel durumu bilinmemektedir.	Yapısal durumu bilinmemektedir.	Kullanım durumu bilinmemektedir.

2014-2017	Alanda Aksaray (Cumhurbaşkanlığı) inşasına başlanması	İşlevsel durumu bilinmemektedir.	Marmara Köşkünün yıkılıp yeniden inşa edilmiş, Gazino yapısının ise 2012 sonrası durumu tespit edilememiştir.	Kullanım durumu bilinmemektedir.
-----------	---	----------------------------------	---	----------------------------------

Tamamlanan analiz sonucunda hem mekânsal hem de sosyal anlamda özgün ve öncü izler taşıyan yapının, inşa edildiği dönemden günümüze, arşiv çalışmaları ile ortaya çıkarılan değerini kaybederek ulaştığı ortaya serilmiştir. Yapı inşasından 1950'lere kadar geniş bir kullanıcı kitlesine hitap eden hem mekânsal hem de işlevsel anlamda öncü olan, şehirliye asri eğlenme ve yaşama alışkanlıklarının öğretildiği bir eğlence mekânı iken, 1950 sonrası bu durum tamamen değişmiştir. Özellikle 1950 sonrası uygulanan imar faaliyetleri, birçok dönem yapısını olduğu gibi Marmara Gazinosu'nu da dönüşüme sokmuş, yapı artık sadece belirli kurumların tekelinde, kamuya kapalı bir hal almıştır. Gazino alanı 1992'de sit alanı ilan edilmesine rağmen, alanın korunmasına yönelik bir çalışma yapılmamış, aksine gazino alanını da kapsayan Marmara Köşkü 2016 yılında yıkılıp, 2017 yılında yeniden inşa edilmiştir. (Tablo 1) Yapının güncel durumu günümüzde halen halka açık olmadığından tespit edilememiş, sadece haritalama sistemleri üzerinden varlığını koruduğu okunmuştur. Bu veriler ışığında, döneminde şehirlinin belleğinde olumlu yer etmiş Marmara Gazinosu fiziksel olarak yıkılmamış olsa da deneyimlenemeyen bir mekân olarak günümüzde belleklerden silinmiştir. Çeşitli imar politikalarının etkisinde kalan mekân, her ne kadar günümüze ulaşamamış bir eğlence anlayışının ürünü olsa da hem mekânsal özellikleri, su ile ilişkisi hem de içerisinde sergilenen eğlence pratikleri bakımından çağının ötesinde öğretilere sahiptir. Bahsi geçen bu öğretiler, ancak geleceğe taşındığı sürece anlamını koruyabilecek ve hem yapının kendisinin hem de ayakta kalmış olsa da belleklerden silinen yapılara yönelik yeni uygulamalara referans olabilecektir. Bu doğrultuda çalışma, dönemin nispeten daha az ele alınmış ya da hiç incelenmemiş mekânlarının, arşiv verileri ışığında incelenmesinin günümüze ışık tutabilecek mekânsal ve sosyal öğretilere sahip olmaları bakımından oldukça önemli olduklarını kanıtlar niteliktedir.

Kaynakça

- Alatan, Y. (2016, 5 Haziran). *Atatürk'ün halka armağan ettiği köşkü de yıktılar*. Sözcü Gazetesi. <http://www.aocmucadelesi.org/index.php?Did=1687>
- Alpagut, L. (2012). Marmara Köşkü: "Atatürk İçin Modern Çiftlik Evi". *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 29(1), ss. 69-94.
- Aslanoğlu, İ. (1984). Ernst A. Egli: Mimar, eğitimci, kent plancısı. *Mimarlık Dergisi*, 209-210, ss.15-19.
- Aslanoğlu, İ. (2005). Baraj Gazinosu. *Mimarlar Odası Ankara Şubesi Bülteni*, 31, ss. 6-8.
- Atak, E. ve Şahin, S. Z. (2004). Atatürk Orman Çiftliği'nin 79 yılı ve çiftliğin korunmasına yönelik politika arayışları. *Planlama Dergisi*, 3, ss. 80-88.
- Aydın, S., Türkoğlu, Ö., Emiroğlu, K. ve Özsoy, E. D. (2005). *Küçük Asya'nın bin yüzü: Ankara*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Bayraktar, N. (2017). *Ankara yazıları*. Nobel Akademik Yayıncılık.

- Bayraktar, N. (2016). Başkent Ankara'da Cumhuriyet sonrası yaşanan büyük değişim: Modern yaşam kurgusu ve modern mekânlar. *Ankara Araştırmaları Dergisi*, 4(1), ss. 67–80.
- Beken, M. N. (2003). Aesthetics and artistic criticism at the Turkish Gazino. *Journal of Musical Anthropology of the Mediterranean*, 8, s. 19.
- Berlin Teknik Üniversitesi Dijital Kütüphanesi. (1936). *Jansen'in AOÇ çizim [Plan]*, Parkanlage für Atatürk Orman Çiftliği bei Ankara. <https://architekturmuseum.ub.tuberlin.de/index.php?p=79&POS=5>
- Dinçer, G. (2017). Cumhuriyet Döneminde Ankara'da kurulan toplumsal yaşam alanları. *Ankara Araştırmaları Dergisi*, 5(2), ss. 321–345.
- Duru, B. (2012). Mustafa Kemal döneminde Ankara'nın imarı. F. Ş. Cantek (Ed.), *İcad edilmiş şehir: Ankara* (ss. 107–123). Ankara Üniversitesi Yayınevi.
- Eldem, B. (1993, 19 Eylül). Televizyonda müzik: "Aile Gazinosu". *Cumhuriyet Gazetesi, Dergi Eki*, ss. 4-5.
- Eldem, S. H. (1973). Elli yıllık Cumhuriyet mimarlığı. *Mimarlık Dergisi*, 121, ss. 5–11.
- Evrensel Haber Dijital Kütüphanesi. (2016, Mayıs 18). *Mimarlar Odası: Marmara Köşkü yıkıldı*. <https://www.evrensel.net/haber/280459/mimarlar-odasi-marmara-kosku-yikildi>
- Fakir, Cem. (Yönetmen). (2020) *Gazinolar* [Belgesel]. Vodafone TV.
- Gaste Arşivi Dijital Kütüphanesi. (1941, Eylül 1). *Ulus Gazetesi*. <https://www.gastearsivi.com/gazete/ulus/1941-09-01/8>
- Gültekin, N., ve Onsekiz, G. (2005). Ankara kentinde eğlence mekanlarının oluşumu ve yer seçimi. *Gazi Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 20(1), ss. 137–144.
- Karakuş Candan, T. (2015). Cumhuriyetle hesaplaşmanın zirve mekânı: "Atatürk Orman Çiftliği ve Kaçak Saray". *Dosya*, 34, ss. 8–20.
- Karaosmanoğlu, Y. K. (2018). *Ankara. İletişim Yayınları*.
- Kemalettin, M. (1976). Ankara'nın İmarı. *Arkitekt Dergisi*, 4, s. 179.
- Keskinok, Ç. (2000). Atatürk Orman Çiftliği: Kuruluşu, sorunları ve gelişme seçenekleri için öneriler. *Mimarlık Dergisi*, 292, ss. 43–46.
- Koç Üniversitesi VEKAM Kütüphanesi ve Arşivi. *Marmara Gazinosunun Hizmet Verdiği Bir Dönemden Fotoğrafı* [Fotoğraf]. Ankara Fotoğraf, Kartpostal ve Gravür Koleksiyonu (Envanter No: 0913).
- Lale, B. (2021). *Su ile ilişkili Cumhuriyet Dönemi Ankara Gazinolarını yeniden okumak: Göl Gazinosu üzerine mekansal bir inceleme* (Tez No. 661423) [Yüksek Lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Lale, B. ve Koca, D. (2023). Modern ideolojinin mekansal oluşumu: 1923-60 yılları arası Ankara Gazinoları. *Tasarım Kuram*, 19(39), 334–350.
- Milli Kütüphane Dijital Kütüphanesi. (1948). *Ulus Gazetesi*. <https://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/tr/periodicals/catalog/issue/134571>
<https://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/tr/periodicals/catalog/issue/140332>
- Milli Kütüphane Dijital Kütüphanesi. (1939). *Ulus Gazetesi*. <https://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/tr/periodicals/catalog/issue/125860>
- Milli Kütüphane Dijital Kütüphanesi. (1929a, 1 Temmuz). *Ulus Gazetesi*. Ankara yakında en güzel bir şehir olacak. <https://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/tr/periodicals/catalog/issue/140332>
- Milli Kütüphane Dijital Kütüphanesi. (1929b, 18 Mayıs). *Ulus Gazetesi*. <https://dijital-kutuphane.mkutup.gov.tr/tr/periodicals/catalog/issue/142368>
- Mimarlar Odası Ankara. (t.y.). *Yıkılması planlanan binalar*, <http://www.mimarlarodasiankara.org/index.php?Did=1453>
- Mimarlar Odası Ankara. (2016). *Mimarlar Marmara köşkünün yıkımına ışık hızıyla dava açtı*. <http://www.mimarlarodasiankara.org/index.php?Did=7079>

- Mimarlar Odası Ankara. (2012). AOÇ Mücadelesi. *TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi Yayınları*.
- ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dijital Kütüphanesi. (2014). ODTÜ *Mimarlık Fakültesi AOÇ Araştırmaları*.
<http://aocarastirmalari.arch.metu.edu.tr/files/2014/06/comp-8.jp>
- Öğraç Çolak, Ö. (2020, 16 Ocak). Büyük Kulüp'te aile gazinosu günleri başlıyor: Eski günlere dönüş. *Cumhuriyet Gazetesi*, <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/eski-gunlere-donus-1714596>
- Önder, D. (2012). Cumhuriyet Dönemi Ankara'sında kentsel eğlence-dinlence coğrafyasının değişimi: Toplumsallaşmanın mekânından tüketimin mekânına. *TÜCAUM VII. Coğrafya Sempozyumu*, ss. 245-255.
- Özaloğlu, S. (2009). Sakinlerinin anılarında ankara'nın mekansal yaşanmışlığı. *Dosya 16*, ss. 25-35.
- Özalp, N. (2016). *Bir başkent anatomisi: 1950'lerde Ankara*. İdeal Kent Yayınları.
- Özgen, Y. ve Büyüktolu, R. (2016). Cumhuriyetin ilk barajı: Çubuk Barajı (1929-1936). *Ankara Üniversitesi Türk İnkılâp Tarihi Enstitüsü Atatürk Yolu Dergisi*, 15(59), ss. 87-110.
- Şenol Cantek, F. (2003). *Yabancılar ve yerliler: "Bir başkent olma sürecinde Ankara"*. İletişim Yayıncılık.
- Şenyapılı, Ö. (2013). *Geçmişten bugüne isim isim Ankara*. Boyut Yayıncılık.
- Şenyapılı, Ö. (1970). Ankara '70. *Mimarlık Dergisi*, 8(77), ss. 25-44.
- Taşdiken, A. (Yönetmen). (2020). *Tarihin Ruhü, Atatürk Orman Çiftliği* [Belgesel].
<https://www.trt2.com.tr/tarih/tarihin-ruhu/tarihin-ruhu-orataturk-orman-ciftligi-or-50-bolum-1484858>.
- Türkyılmaz, M. (2015). Ankara'da havuzbaşları: 1923-1950. *Ankara Araştırmaları Dergisi*, 3(1), ss.105-136.
- VEKAM Kütüphanesi ve Arşivi. (t.y.). *Atatürk Orman Çiftliği'ndeki Marmara Köşkü ve Havuzu*.
<https://libdigitalcollections.ku.edu.tr/digital/collection/FKA/id/935/rec/2>
- Yavuz, F. (1972). Şehirleşme sorunu. *Mimarlık Dergisi*, 72(10), ss. 21-24.
- Yavuz, F. (1966). Ankara ve şehirciliğimiz. *Mimarlık Dergisi*, 4(37), ss. 43-46.
- Yavuz, Y. (1973). Cumhuriyet Dönemi Ankara'sında mimari biçim endişesi. *Mimarlık Dergisi*, 10(121-122), ss. 26-44.
- Yılmaz, B. (2017). Bozkırdaki cennet: Gençlik Parkı. F. Ş. Cantek (Ed.), *Sanki viran Ankara* (ss. 211-237). İletişim Yayınları.

Dijital Sanatta Yenilikçi Yaklaşımlar: Gravity Sketch VR ve Light Tracer Yazılımlarında Karakter Tasarımı ve Render Süreçleri

Hüseyin Baran¹

Öz

Günümüz dünyasında teknolojik ilerlemeler, sanat ve tasarım alanlarında derinlemesine ve dönüştürücü etkiler yaratmıştır. Bu teknolojik gelişmeler, sanat ve tasarımın uygulamasında kullanılan yöntem ve teknikleri dönüştürmüş, tasarımın izleme dönüşme süreçlerini ve sunum mecralarını çeşitlendirmiştir. Tasarımların üretimi, sanal gerçeklik teknolojilerinin sunduğu yeni donanımlarla, kullanıcının çevresini saran üç boyutlu dijital arayüzlerde gerçekleştirilebilir hale gelmiştir. Bu yeni dijital uzam, tasarımcılara, dijital oyun dünyası, sinema ve animasyon sektörlerinde önemli bir yere sahip olan üç boyutlu karakter tasarım pratiklerini yeni bir mekânda icra etme olanağı sunarak tasarımların görsel niteliğini artırmış, aynı zamanda bu tasarımların yeni dijital mekânlarda deneyimlenmesine de imkân tanımıştır. Üç boyutlu karakter modelleme, görsel sanatların tasarımcılar tarafından yorumlanan alanlarından biridir. Başlangıçta atölyelerde kil ve modelaj kalemi gibi araçlarla yürütülen bu disiplin, zamanla üç boyutlu tasarım yazılımlarıyla bilgisayar ekranlarına taşınmış ve günümüzde sanal gerçeklik teknolojilerinin yazılım arayüzlerinde, giyilebilir donanımlar aracılığıyla üretilebilir hale gelmiştir. Sanal gerçeklik donanımları ve yazılımları, karakter modellemeyi daha erişilebilir ve etkileşimli bir hale getirmiş, tasarım sürecini daha katılımcı kılarak yeni fikirlerin ortaya çıkmasına ve sanatsal ifadenin daha önce görülmemiş yollarla gelişmesine olanak sağlamıştır. Bu çalışma, karakter tasarımı bağlamında sanat ve tasarım alanındaki bu dönüşümü ele almaktadır. Üç boyutlu modellemeye dair yeni yöntem ve teknikleri, sanal gerçeklik donanımları ve Gravity Sketch yazılımında modellenen karakter tasarımları üzerinden incelemektedir. Aynı zamanda, Light Tracer yazılımında render süreçlerine de kısaca değinilerek, bu yazılım teknolojileri birlikteliğinin karakter tasarımına getirdiği yenilikler ve sağladığı katkılar anlatılmaktadır. Bu bağlamda, üç boyutlu karakter modellemenin yeni yöntem ve tekniklerine dair akademik alana katkı sağlamak amaçlanmıştır. Bununla birlikte makalenin son bölümünde, ilgili yazılımlar kullanılarak oluşturulan Cyberpunk Robotics başlıklı seride bulunan droid karakter tasarımları tanıtılarak teorik bilgi uygulama çalışmaları ile desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanal gerçeklik sanatı, Dijital sanat, Görsel tasarım, Karakter tasarımı, Üç boyutlu modelleme, Gravity Sketch

¹ Doç.Dr., Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ORCID NO .0000-0002-2456-7760, huseyinbaran@duzce.edu.tr

Innovative Approaches in Digital Art: Character Design and Render Processes in Gravity Sketch VR and Light Tracer

Abstract

Technological advancements in today's world have created profound and transformative impacts in the fields of art and design. These developments have transformed the methods and techniques used in the application of art and design, diversifying the processes of turning designs into narratives and the platforms for their presentation. The production of designs has become possible within immersive three-dimensional digital interfaces, provided by the new hardware offered by virtual reality technologies. This new digital space offers designers the opportunity to carry out the practice of three-dimensional character design, which holds a significant place in the realms of digital gaming, cinema, and animation, in a novel environment. It enhances the visual quality of the designs while also allowing these designs to be experienced in new digital spaces. Three-dimensional character modeling is one of the areas within visual arts that is interpreted by designers. Initially carried out in workshops using tools like clay and modeling pencils, this discipline has gradually shifted to computer screens through three-dimensional design software, and today it has become producible within the software interfaces of virtual reality technologies through wearable devices. Virtual reality hardware and software have made character modeling more accessible and interactive, fostering the emergence of new ideas and allowing artistic expression to evolve in previously unseen ways. This study examines this transformation in the context of character design within the fields of art and design. It explores new methods and techniques of three-dimensional modeling through character designs modeled using virtual reality hardware and the Gravity Sketch software. Additionally, it briefly touches upon the rendering processes in Light Tracer software, highlighting the innovations and contributions brought to character design by the combination of these software technologies. In this context, the aim is to contribute to the academic field regarding the new methods and techniques of three-dimensional character modeling. Furthermore, the final section of the article introduces the The Cyberpunk Robotics series of droid characters designed by these softwares, in order to support the theoretical knowledge with practical studies.

Keywords: Virtual reality art, Digital art, Visual design, Character design, Three-dimensional modeling, Gravity Sketch

Sanat ve tasarım alanları, insanoğlunun gelişimi ile teorik ve uygulamaya dönük anlamda önemli değişiklikler yaşamıştır. Tarih boyunca insanlıkla birlikte gelişen ve yeni anlatım biçimleri kazanan eserler, günümüzde dijital teknolojilerin yükselişi ile bu alanlarda kullanılan araçları ve yöntemleri radikal biçimde dönüştürmüş, bu sayede geleneksel ile modern arasında bir köprü oluşturmuştur. Dijital sanat, hem geleneksel tekniklerin yeniden yorumlanmasına olanak sağlamakta hem de tamamen yeni bir görsel ifade biçimini, yazılım arayüzlerinde yer alan tasarım araçları ile yaratmaktadır. Bu bağlamda, sanal gerçeklik (SG) teknolojileri, özellikle tasarım süreçlerine uygulamaya dönük bir bakış açısı kazandırarak sanatçılar ve tasarımcılar için yeni üretim ve sunum ortamları yaratmaktadır. Bu makale, dijital sanat ve tasarım alanındaki yenilikçi yaklaşımları, Gravity Sketch VR yazılımı ve üç boyutlu karakter tasarımı özelinde incelemektedir. Teorik ve uygulamalı bir temelde ele alınan Gravity Sketch modelleme araçları, yazılımın karakter tasarım süreçlerindeki kullanım yöntemleri ve Light Tracer yazılımının render tekniklerinin karakter tasarımına getirdiği olanaklar açısından ele alınmıştır. Makalenin hazırlanma sürecinde, makalede ele alınan içerikle paralel olarak, yirmi farklı droid tasarımı üzerinde çalışılmış ve ortaya çıkarılan tasarımlarla Cyberpunk Robotics başlıklı bir karakter tasarım sergisi

gerçekleştirilmiştir. Bu sayede, makalede ele alınan konuya dair teorik temel, uygulamalı örnekler aracılığıyla irdelenerek somut çalışmalarla desteklenmiştir.

Görsel tasarıma dönük söylem, tarihsel süreç içerisinde sürekli olarak kendini yenileyerek, hem anlatı dilinde hem de gerçekliğe yaklaşımda farklı bakış açılarını beraberinde getirmiştir. Gerçeklik ve Sanı Yaklaşımı Üzerine başlıklı makalede belirtildiği gibi, bu süreç "sanatsal söylemin tarihsel süreç içinde düşünsel yapıda yeni bir yaklaşım benimseyerek, anlatı dilini ve gerçekliğe yaklaşımı değiştirmesi" ile kendini göstermiştir (Gültekin, vd. 2017, s. 286). Benzer bir şekilde, insanoğlunun dijital teknolojilerde kaydettiği gelişmeler de görsel tasarımda kullanılan yöntem ve teknikleri önemli ölçüde etkilemiş ve dönüştürmüştür. Geçmişin geleneksel yöntem ve teknikleri, bugünün yazılımlarında dijital araçlar biçiminde yeniden doğmuş, bu sayede hem geleneksel hem de modern tasarım yöntemlerine imkân tanıyan, geçmiş ile bugün arasında yeni bir sanat ve tasarım anlayışı meydana gelmiştir. Bu süreçte geçmişte mağara duvarlarına çeşitli doğal boyalar ve renk pigmentleri ile işlenen görsel tasarımın ilk izleri, zamanla dijital uzamda pikseller aracılığıyla var edilebilir hale gelmiştir. Aşağıda yer verilen iki bizon imajından, 1 numaralı görseldeki bizon resmi İspanya'nın Altamira Mağarası'nda, dönemin insanları tarafından, doğal yollarla elde edilen pigmentler kullanılarak duvar yüzeyi üzerinde oluşturulmuştur. 2 numaralı görseldeki bizon resmi ise, insanoğlunun geliştirdiği yapay zeka görselleştirme algoritmalarından biri olan Midjourney programı tarafından, iki boyutlu ekran yüzeyi üzerinde pikseller aracılığıyla var edilmiştir. İnsanoğlunun sayısız deneyimlerle var ettiği sanat ve tasarım kültürü, 21. yüzyılda, geliştirdiği yeni teknolojiler aracılığıyla, yeni bir uzamda yeni yöntem ve tekniklerle dijitalize bir biçim ve forma evrilmiştir (Görsel 1 ve Görsel 2).



Görsel 1. İspanya'nın Kantabria bölgesindeki Altamira Mağarası'nda tasvir edilen Üst Paleolitik döneme ait bizon (Worlhistory, 2015)



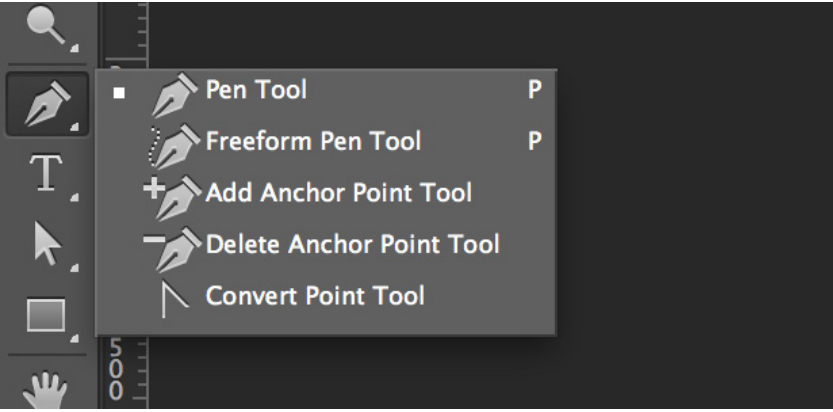
Görsel 2. Yapay Zeka görselleştirme programı ile üretilen mağara resmi (Midjourney AI, 2024)

Günümüzde *iletisim çağı* olarak adlandırılan dönem içerisinde, tasarımcıların rolleri giderek genişlemekte ve derinleşmektedir. Tasarımcılar, yalnızca estetik öğeler oluşturmanın ötesinde, bilgiyi toplama ve bu bilgiyi anlamlı, vurucu ve akılcı bir şekilde geri bildirimlere dönüştürme sorumluluğunu da üstlenmektedir. Brzowska'nın (2019) da ifade ettiği gibi, "çağımızda tasarımcıların en önemli görevlerinden biri bu süreci başarıyla yönetmektir" (s. 163). Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, tasarımcıların kullanabileceği dijital araçları zenginleştirmiş, bu da geleneksel tasarım araçlarının dijital varyasyonlarını beraberinde getirmiştir. Tasarımcıların teknolojiyi kullanarak yeni üretim biçimleri geliştirmesi, dijital sanatın, geleneksel yöntemlere eklenerek ilerlemesini sağlamıştır. Bu durum, geleneksel görsel tasarım atölyelerinde sıklıkla kullanılan kalem, silgi, cetvel, pistole ve büyüteç gibi fiziksel araçların dijital versiyonlarının var olmasını mümkün kılmıştır (Görsel 3).

İnsanoğlunun sanat ve tasarıma dair serüveni kendi anlatım biçimlerine sahip dönemler ortaya çıkarmış, her dönem, içinde bulunduğu çağın teknolojik gelişmelerinden etkilenmiş ve bu gelişmelere etki etmiştir. Sanat ve tasarım dünyası, bu dönüm noktalarından büyük

ölçüde etkilenmiş ve üretim teknikleri her seferinde yeni bir boyut kazanmıştır. Örneğin, *Fotoğraf ve Toplum* isimli kitabında Freund (2016) "19. yüzyılın kapitalist modernitesinde, makine üretimine dair sıçramanın gerçekleştiği dönemde, fotoğrafın gelişimiyle yalnızca portrelerdeki yüzler değil, sanatın üretim yöntem ve teknikleri de değişim göstermiştir" diyerek bu duruma açıklık getirmiştir" (s. 8).

Konu bu bağlamda irdelendiğinde, 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren hızla gelişen sanal gerçeklik teknolojilerinin de yeni donanımlar, sezgisel dijital arayüzler ve tasarım yazılımları ile tasarımcıların atölye ve sergi alanlarına bakış açılarını güncellediği görülmektedir. Sanal gerçeklik teknolojilerinin, dokunmatik kontrol cihazları, eldiven, yelek ve diğer giyilebilir donanımları, tasarımcılara fiziksel dünyaya çok benzer üç boyutlu sanal bir uzamın kapılarını aralamıştır. Bu sanal ortama girmeyi (İng. *immersion*) sağlayan donanımlar,



Görsel 3. Photoshop yazılım arayüzünde gösterilen dijital kalem araçları paneli (Enviragallery, 2024)



Görsel 4. Sanal gerçeklik kaskı ve dokunmatik kontrol donanımlarını kullanarak Gravity Sketch yazılımında üç boyutlu model oluşturan tasarımcı (Dezeen, 2024)

makalenin odak noktasını oluşturan tasarım yazılımlarının kullanılabilmesini sağlayan fiziksel araçlardır (Görsel 4).

Sanat ve tasarım ürünleri, çoğu zaman kendi dönemlerinin olanaklarından faydalanarak varlık göstermiştir. İster mağara duvarları, tabletler, lahitler, tuval yüzeyleri, ister piksel tabanlı monitörler ya da üç boyutlu dijital uzam olsun "sanat eseri her daim kendi zamanında ve kendi şartları altında izleyicisine ulaşmıştır" (Coşkun, 2017, s. 66). Günümüzde teknolojik gelişmelerle birlikte, özellikle sanal gerçeklik alanında ortaya çıkan bilgisayar temelli donanım ve yazılımlar, sanat ve tasarımın dijital düzlemdeki kurguya dayalı gerçekliğini daha da artırmıştır. Bu teknolojiler, insanın dijital dünyayı yalnızca görsel olarak değil, duyularıyla da deneyimleyebilmesini sağlamıştır. Bu yönüyle, "sanal gerçeklik, bir teknoloji olmasının yanı sıra, siber uzaydaki görüntülerle karşılıklı ve etkileşimli bir iletişim mecrası olarak bir deneyim biçimi" haline de gelmiştir (Bayraktar vd., 2007, s. 254). Sanal gerçekliğin bu çoklu dinamik yapısı, kurgusal dijital gerçekliğin tüm unsurlarını etkileyerek sanat ve tasarımın bu uzamdaki varlığını tümüyle değiştirmiş, skeç çiziminden tasarımın son haline uzanan üç boyutlu tasarım süreci, her adımıyla bu yeni uzamda uygulanabilir hale gelmiştir (Görsel 5).

Teknolojinin gelişimiyle birlikte, insanlık hem gerçek hem de kurgusal dünyalar arasında giderek daha fazla anlam bağı kurmaya başlamıştır. Bununla birlikte bu tür kavramların sorgulanması yeni bir olgu değildir; gerçeklik, hayal ve sanal arasındaki ilişki yüzyıllar boyunca düşünürler tarafından incelenmiş ve bu kavramların sınırları keşfedilip genişletilmiştir (Ferhat, 2016, s. 725). Keşfetmeye dair bu refleks günümüzde, dijital teknolojilerle şekillenen yeni bir gerçeklik boyutunda yeniden önem kazanmaktadır. Teknolojik gelişim dünyayı gerçek ile kurgu olanın giderek



Görsel 5. Gravity Sketch yazılımında, bir tasarımcının üç boyutlu skeç çizim sürecini gösteren imaj (Gravity Sketch, 2021)

birbirine benzediği hiper gerçekliğe doğru yaklaştırmaktadır. İlk aşaması bilgisayar teknolojilerinin gelişimi olan bu süreç, donanım araçlarının gelişiminin hız kazanmasıyla da yakından ilgilidir. Bu iki gelişim alanı ile birlikte, yüksek teknoloji donanımların öncülük ettiği ve duyular aracılığıyla sanal gerçeklik ortamının deneyimlenebildiği yeni bir dijital medyum ortaya çıkmıştır. Bu donanımlarla sanal gerçekliğe dalan kullanıcılar, uzamın gerçekliğini daha da pekiştirmiş, bu sayede dijital gerçekliğin sanat ve tasarım ortamı olarak yeni bir atölye anlayışı ile kullanılmasının önü açılmıştır. Teknolojik gelişmeler, yalnızca sanat ve tasarım uygulayıcılarının iletişim kurma biçimlerini değil, aynı zamanda atölye kavramının da yeniden tanımlanmasını sağlamıştır. Bireyi kısıtlayan fiziksel sınırlar, dijital ortam araçları ile daha esnek hale gelmiş ve tasarımcılar, sanal dünyada, gerçek dünyaya paralel tasarım deneyimleri uygulayabilir olmuşlardır. Böylelikle, "mekânın ortak uzamlara dönüşmesi ve etkileşimli üç boyutlu sanal alanların yüz yüze iletişim kadar gerçekçi

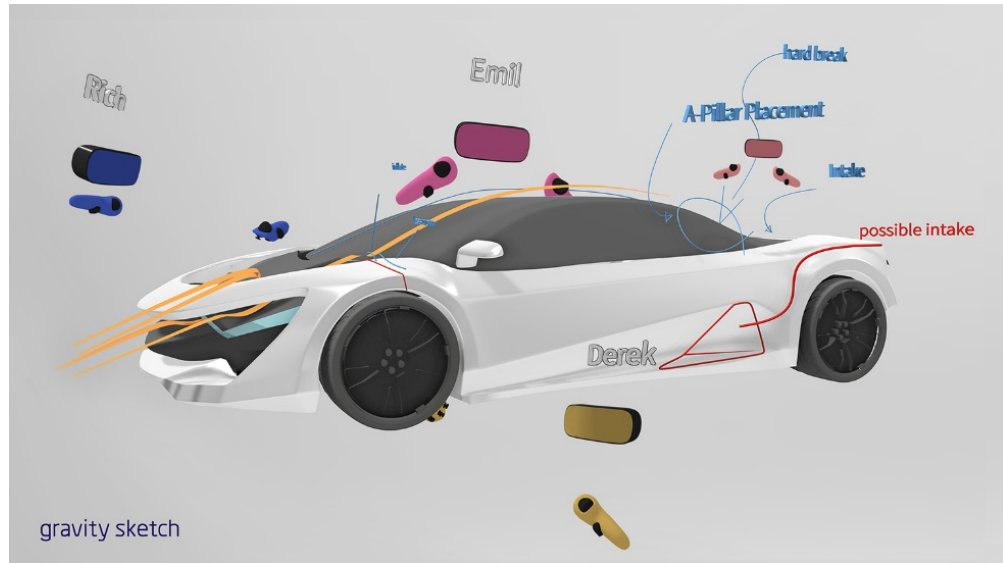
deneyimler sunması, gerçek dünyaya koşturmuş yeni bir dünya meydana getirmiştir” (Aydoğan vd., 2022, s. 56). Tüm bu teknolojik ilerlemeler birbirine eklenerek, yeni bir dönüşüme kapı aralamış ve etkileşim sonucunda yeni donanım araçlarının ortaya çıktığı bir gelişim katmanı oluşturmuştur (Görsel 6).

Sanal gerçeklik, günümüzün en yenilikçi teknolojilerinden biri olarak, kullanıcıya monitörlerin sunduğundan çok daha farklı, derinlikli bir gerçeklik algısı sağlamaktadır. Bu teknoloji, sunduğu donanımlar ve yazılımlar sayesinde, tasarımcıların eserlerini hem yaratma hem de sergileme biçimlerini dönüştürmüştür. Bu yönüyle sanal gerçeklik, gerçek dünyanın bir simülasyonu haline gelmekte, bireyin bilgisayar başında gerçekleştirdiği deneyimler zihninde canlanmasını sağlamaktadır (Titon, 2009, s. 274). Buradaki fark, kitabı okuyan kişinin bu süreci çeşitli (görme, duyma, dokunma) duyularıyla algılayarak deneyimleyebiliyor olmasıdır. Bu bağlamda, enstalasyon sanatının galerilerin sınırlarını aşarak sergileri dış dünyanın serbest alanına taşınmasına benzer bir şekilde, sanal gerçeklik

teknolojileri de zaman ve mekânın kısıtlamalarını ortadan kaldırmıştır. Bu sayede tasarımcının üretim sürecini ve sunum mekânını dönüştürmüştür. Sanal uzamda kullanılan donanımlar ve araçlar kullanıcının zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın, gerçekleştirilen sergi ve etkinliklere katılımına imkân vermektedir. Düzenlenen etkinlik tasarımcılara, o sırada dünyanın neresinde oldukları fark etmeksizin, eserlere her an ulaşabilme ve diğer tasarımcılarla işbirlikli (İng. *collobarative*) etkileşime geçebilme imkânı tanımaktadır (Görsel 7).



Görsel 6. Faurischou vakfı tarafından gerçekleştirilen, Christian Lemmerz, Erik Parker, Paul McCarthy, Tony Oursler ve Yu Hong'un eserlerinden oluşan sanal gerçeklik sanatı sergisinin, izleyiciler tarafından deneyimlenmesini gösteren imaj (Lemmerz vd., 2018)



Görsel 7. Gravity Sketch sanal gerçeklik yazılımında gerçekleştirilen işbirlikli tasarım ortamını ve tasarımcıların isimlerinin yer aldığı avatarlarını gösteren imaj (Develop3D, 2020)

Avatarlar aracılığıyla atöyelere katılmak ve tasarımcılarla doğrudan etkileşimde bulunmak, sanal gerçeklik ortamlarının sunduğu olanaklardan biridir. Sanal gerçeklik, ekipler kurarak diğer tasarımcılarla iş birliği yapma, masaüstü yazılımları VR teknolojileriyle entegre etme ve duyuşsal algılarla gerçekçi bir mekânda çalışma imkânı sunmanın yanında, etkileşimli canlı dersler düzenleme, tasarım süreçlerini sanal gerçeklik teknolojileriyle desteklemek ve bu sayede tasarımcıların üretime dair potansiyelini artırmak, olanaklarına da sahiptir. Dijital alana getirdiği bu ve benzeri yeniliklerle sanal gerçeklik, uzay-zaman kavramını ve bu alanda sanat ve tasarıma dair çalışmalar ortaya koyma edimini sayısal düzlemde yeniden tanımlar niteliktedir.

Teknolojik Temelde Sanal Gerçeklik

Başlangıçta bilgisayar monitörlerinden ve ardından gelişen teknoloji ile sanal gerçeklik donanımları üzerinden deneyimlenebilen arayüz temelli dijital uzamların ortaya çıkması, insan-makine etkileşimini köklü bir biçimde dönüştürmüş ve bu yeni gerçeklik boyutunun farklı açılardan deneyimlenebilmesini mümkün kılmıştır. Öte yandan *sanal* kavramı, yalnızca dijital verilerin bir araya gelmesi ile oluşturulan bir gerçeklik değil, aynı zamanda fiziksel dünyanın sınırlarının ötesine geçerek duyuşsal deneyimlerin tamamen farklı bir düzlemde yaşanmasını sağlaması ile de öne çıkmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi, bireylerin fiziksel ortam dışında, dijital bir uzamda ve gerçeğe yakın bir üç boyutluluk içerisinde var olmalarını sağlayan bir donanım ve yazılım birleşimidir. Sanal gerçeklik söz konusu olduğunda dijital uzamın daha geniş bir anlam kazanmasının sebebi budur. *Understanding Virtual Reality* isimli kitabında Sherman (2019), medyum terimini “sanal gerçeklik uzamında, insan ile bilgisayar arasındaki ilişkiyi ve bu bağlantı sayesinde düşüncelerin fiziksel dünya dışındaki dijital bir alanda deneyimlenmesini ve duyuşlar yardımıyla hissedilmesini mümkün kılan dijital ortamı ifade etmektedir” sözleriyle tanımlar (s. 61).

Dijital medyumlar, sundukları arayüzler ve yazılımlar aracılığıyla, tasarımın dijital dünyadaki sınırlarını geliştirmekte ve bilgisayar teknolojilerinin sağladığı imkânlarla yaratıcı süreçleri dönüştürmektedir. Bu medyumlar sayesinde, tasarımcılar artık fiziksel dünyada kullandıkları araç ve yöntemlerin simülatif versiyonlarını dijital alana taşıyarak, daha esnek ve araç bağlamında çeşitlendirilmiş bir üretim süreci elde etmektedirler. Sanal gerçeklik, sadece fiziksel dünyanın bir yansıması olarak değil, tamamen dijital verilerle oluşturulan ve elektrik enerjisi ile beslenen, alternatif bir evren olarak tanımlanabilir. Bu evrende, fiziksel bir formu olmayan dijitalize yapılar, kullanıcıların etkileşime girebildiği, gerçek dünya kadar dinamik ve etkileyici bir ortam içinde varlık göstermektedir. Sanal ortamdaki bu yapılar, fiziksel dünyada var olan nesnelerin dijital karşılıkları olabileceği gibi, tamamen yeni, yalnızca dijital dünyaya özgü varlıklar olarak da tasarlanabilmektedir. Yani sanal gerçeklik, gerçeğe kurgunun iç içe geçtiği, kullanıcıların duyuşsal deneyimlerini yeniden şekillendiren bir tasarım alanı sunmaktadır. Bunu ise “bir dizi ileri teknolojiyi bir araya getirerek, grafiklerden ses işlemeye, simülasyonlardan makine öğrenimine kadar çok çeşitli alanları kapsayarak ve kullanıcıların etkileşimde bulunabileceği gerçekçi dijital ortamlar yaratılmasını mümkün kılarak” (Xiong vd., 2006, s. 459) gerçekleştirmektedir.

Bir tasarımcı, dijital bir platformda eser üretmeye başladığında yaptığı şey, zihnindeki tasarımları belirli verilerle çalışan bir arayüz aracılığıyla bilgisayara aktarmak ve bu sayede sanal ortamda dijitalleştirilmiş görsel datalar oluşturmaktır. Bu iş esnasında tasarımcının yaptığı hareketlerin sanal gerçeklik donanımları ile dijital ortama aktarılmasınayeniden haritalandırma (İng. *Remapping*) adı verilmektedir. LaValle, (2019) *Virtual Reality* isimli kitabında *remapping* kavramını, “kişinin fiziksel dünyadaki hareketlerinin ve yerinin cihazlar yardımıyla sanal dünyaya transfer edilmesi ve sanal ortamla uyumlu hale getirilmesi” (s. 283) olarak tanımlamıştır. Bu işlemin gerçekleşebilmesi için sanal gerçeklik donanımları, optik sistemler ve elektronik teknolojilerin sentezlenmesiyle meydana gelen uzamsal bilgisayarlar ve bu bilgisayarlarla kullanılabilen yazılım araçlarının bir kombinasyonu biçiminde geliştirilmiştir. Bu yönüyle donanımlar, sanal gerçeklik uzayını, tasarım alanında faaliyet gösteren kişiler için yeni bir atölye uzamına dönüştürmüştür. Tasarımcılar için yeni uygulama ve sunum olanakları sunan bu teknoloji, Sanal Gerçeklik adını taşısa da, dokunma, işitme ve görme duyularıyla algılanabilir, uygulamalar aracılığıyla deneyimlenebilir ve yazılımlar aracılığıyla etkileşim kurulabilir bir medyum olarak öne çıkmaktadır. Bu yeni teknoloji, gerçekliğin de yeni bir boyutunu ifade etmektedir.

Teknolojik ilerlemelerin birleşimiyle ortaya çıkan sanal gerçeklik donanımları, kullanıcılara dijital ortamları yalnızca görsel ve işitsel olarak değil, aynı zamanda diğer duyu organlarıyla da deneyimleme imkânı sunmaktadır. Bu donanımlar, kullanıcıların sanal ortamlarda daha derin ve gerçekçi bir etkileşim kurmasını sağlayan gelişmiş dokunsal geri bildirim teknolojileriyle entegre edilmiştir. Özellikle dokunmatik geri bildirimler, bilgisayar tarafından üretilen dijital verilerin fiziksel bir hisle deneyimlenmesini mümkün kılmakta, böylece kullanıcılar dijital objelere dokunabiliyormuş gibi hissederek daha güçlü bir bağ kurmaktadır. Bu teknolojiler, sanal gerçekliği sadece görsel ve işitsel bir deneyim olmaktan çıkarıp, çok boyutlu ve kapsamlı bir duyuusal etkileşim platformuna dönüştürmektedir (Görsel 8).



Görsel 8. Dokunsal (*Haptic*) geri bildirim eldivenleri takan bir kullanıcıyı gösteren imaj (Baily, 2021)

Böylelikle, ileri düzey donanımlar, dijital verileri görme ve işitme duyularıyla algılanabilen verilere dönüştürmekte, dokunmatik geri bildirimli donanımlarsa dijital ortam nesnelere dokunarak hissedilebilir kılmaktadır. Sanal gerçeklik, gerçek dünyadakine benzer duygusal algılama yetenekleri sunarak, dijital evrenin gerçekliğini artırmaktadır. Sanal Gerçeklik adını taşıyan bu donanım ve uzam birlikteliği, hızla ilerleyen teknolojinin etkisiyle, gerçek dünyaya daha fazla benzeyerek, gerçek ile sanal arasındaki sınırları dönüştürmektedir. Bu teknolojilerle ortaya çıkan donanımlar, iki boyutlu yüzeyler üzerinde yapılan görsel tasarımların gerçekçi grafiklere sahip üç boyutlu bir dijital ortam içinde tasarlanması ve deneyimlenmesine olanak sağlamaktadır. Bu yeni dijital gerçeklik, algılama boyutunda yarattığı gerçekçi his ile tasarım yazılımlarının bu ortama uygun bir arayüzle sunulmasını sağlamıştır. Bu sayede tasarım, tasarımcı, eser ve izleyici kavramları dönüşmeye başlamıştır. Sanal gerçeklik teknolojileriyle dijital olarak yaratılan mekânlar, karakterler, araçlar veya bunların birleşiminden meydana gelen konseptler, tamamen deneyimlenebilir hale gelmiştir. Bu durum, önceleri monitörlerin iki eksenli yüzeyinde izlenen konseptlerin, üçüncü boyut algısını kazandıkları yeni bir platformda üretilebilmelerini ve deneyimlenebilmelerini mümkün kılmıştır. Bu süreçte tasarımcılar, gerçek bir atölyede çalışıyormuş gibi, tasarım sürecini yönlendirme yeteneğine sahip olmuşlardır. Günümüz görsel tasarımının bu gelişimi, yeni nesil tasarım yazılımları sayesinde gerçekleşmektedir.

Sanal Gerçekliğin Tasarım Yazılımları

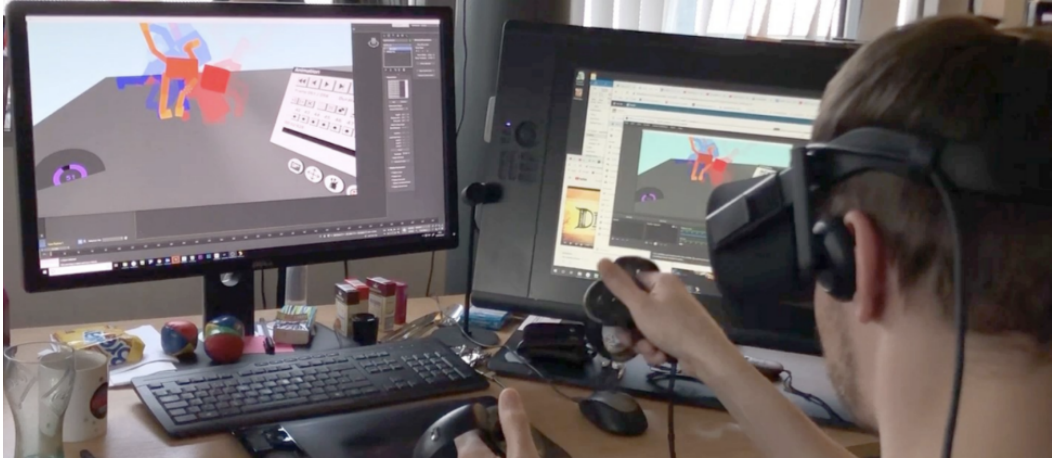
Sanal gerçeklik teknolojisinin ve bu teknolojiye entegre edilen yazılımların gelişiminde en kritik unsur, bilgisayar teknolojilerinin hızlı ve sürekli ilerleyen evrimi olmuştur. Bilgisayar donanımlarının gelişimindeki her yeni adım, yazılımların daha gelişmiş ve kullanıcı dostu hale gelmesini sağlarken, aynı zamanda dijital dünyada yeni olanakların doğmasına yol açmıştır. Yazılımların gelişimi, yalnızca işlevsellik açısından değil, aynı zamanda kullanıcı deneyimi, görsel arayüzler ve etkileşimli tasarım araçları açısından da büyük dönüşümleri beraberinde getirmiştir. Bu dönüşümler, tasarımcıların dijital platformlarda daha yaratıcı ve yenilikçi çalışmalar yapabilmeleri için geniş bir araç ve arayüz yelpazesine erişmelerine



Görsel 9. Sanal gerçeklikte, Adobe Medium yazılımı arayüzünde, 300'den fazla seçenek arasından karakter tasarımları oluşturmaya imkân veren, özelleştirilmiş damga araçları menüsü (Adobe, 2024)

olanak tanınmaktadır. Bu yeni araçlar, daha önce var olmayan sanal mekânda sezgisel deneyimler sunarak, sanat ve tasarım dünyasında kullanılan yöntem ve tekniklerde bir değişim gerçekleştirmekte ve tasarımcıların üretkenliklerini dijital boyutta yeniden tanımlamaktadır (Görsel 9).

Sanal gerçeklik ortamının tasarım yazılımları, kullanıcıların tamamen dijital bir ortamda “üç boyutlu modeller, grafikler ve etkileşimli tasarım süreçleri gerçekleştirebilmesini sağlamak amacıyla tasarlanmış programları ifade etmektedir” (Gorski vd., 2017, s. 398). Animasyon, illüstrasyon, dijital boyama, heykel, endüstriyel tasarım ve mimari gibi birçok tasarım alanına hitap eden yazılımlar aracılığıyla sanatçılar ve tasarımcılar, geleneksel üretim yöntemlerinin yanı sıra dijital çalışmalarını yeni bir uzamda üretme ve sunma olanağına sahip olmuşlardır. Sanal ortamın gelişmesiyle, dijital mekânlarda, tasarımcılara özelleştirilebilir arayüzler sunularak, tasarlamaya uygun araçlar ve menüler sağlayan tasarım yazılımları geliştirilmiştir. Bununla birlikte sanal gerçeklik donanımlarının özellikleri de, yazılım ortamlarında yürütülen tasarım çalışmalarına etki etmektedir. Donanımın çözümlüğe dair özellikleri, tasarımcının sanal mekânı ne kadar ayrıntılı ve net bir biçimde algılayabileceğini belirlerken, dokunmatik kontrol cihazlarının işlevselliği de tasarımcının yazılım araçlarını hangi tuş kombinasyonları ve kullanım tekniği ile yöneteceğini şekillendirmektedir. Donanımların gelişimi ile yazılımların gelişimi arasında süregelen bir bağ bulunmaktadır. Sanal Gerçeklik donanımları, daha güçlü işlemci ve grafik yetenekleriyle birlikte, daha kompakt, hafif ve kullanımı rahat olacak şekilde geliştirilirken, yazılım tarafında, arayüz düzenlemeleri ve sağladığı araç menüleri açısından sürekli olarak ilerleme kaydedilmektedir (Görsel 10).



Görsel 10. Sanal gerçeklik donanımı ile Quill VR yazılım arayüzünde çalışan tasarımcı (Durose, 2019)

Sanal gerçeklik (SG) teknolojileri için geliştirilen tasarım yazılımları, masaüstü tasarım yazılımlarının evrimsel sürecine paralel bir gelişim göstermektedir. Masaüstü tasarım yazılımlarında kullanılan modelleme tekniklerinin ve kullanıcı deneyimi odaklı yaklaşımların, SG yazılımlarına entegre edilerek farklı disiplinlerde tasarımcılar için yeni olanaklar sunacak şekilde güncellendikleri gözlemlenmektedir. Söz konusu yazılımlar, kullanıcıların sezgisel bir arayüzle etkileşim kurmasını sağlamalarının yanı sıra, tasarım

sürecini hızlandıran ve kolaylaştıran araçlar içermektedir. Bu yazılımların en bilinen örneklerinden biri olan Quill By Smooth Step, animasyon alanında çalışan tasarımcılar için, üçboyutlu sanal uzamı, hareketli grafik arayüzü haline getirmektedir (Quill, 2024). SG yazılımlarının temel işlevlerinden biri, kullanıcıya gerçek dünyadakine benzer bir etkileşim sunmaktır. Bu, donanım araçlarının kullanıcı duyularını (örneğin görme, işitme ve dokunma) etkin bir şekilde aktarması sayesinde mümkün hale gelmektedir. Kullanıcılar, bu tür yazılımlar aracılığıyla sanal ortamda özgürce hareket edebilmekte ve tasarımlarını gerçek hayattakine benzer bir doğal süreç içerisinde oluşturabilmektedir. Sanal gerçekliğin bir diğer yazılımı olan Adobe Medium yazılımı ise, dijitalize edilmiş yığınlarının çeşitli modelaj araçları ile biçimlendirilebildiği bir tasarım yazılımı olma özelliği göstermektedir (Adobe, 2024). Söz konusu yazılımlar, SG yazılımlarının, geleneksel masaüstü yazılımlarından farklı olarak, kullanıcı merkezli bir tasarım deneyimi sunduğunu göstermektedir. Çalışmada kullanılan Gravity Sketch yazılımı, tasarım süreçlerini doğrudan üç boyutlu bir uzamda gerçekleştirebilme özelliği sunmasının yanı sıra, SG ortamında SubD modelleme araçları sunan bir tasarım platformu olma özelliğiyle öne çıkmakta ve bu yönüyle sanal gerçekliğin diğer modelleme yazılımlarından ayrılmaktadır (Gravity Sketch, 2024).

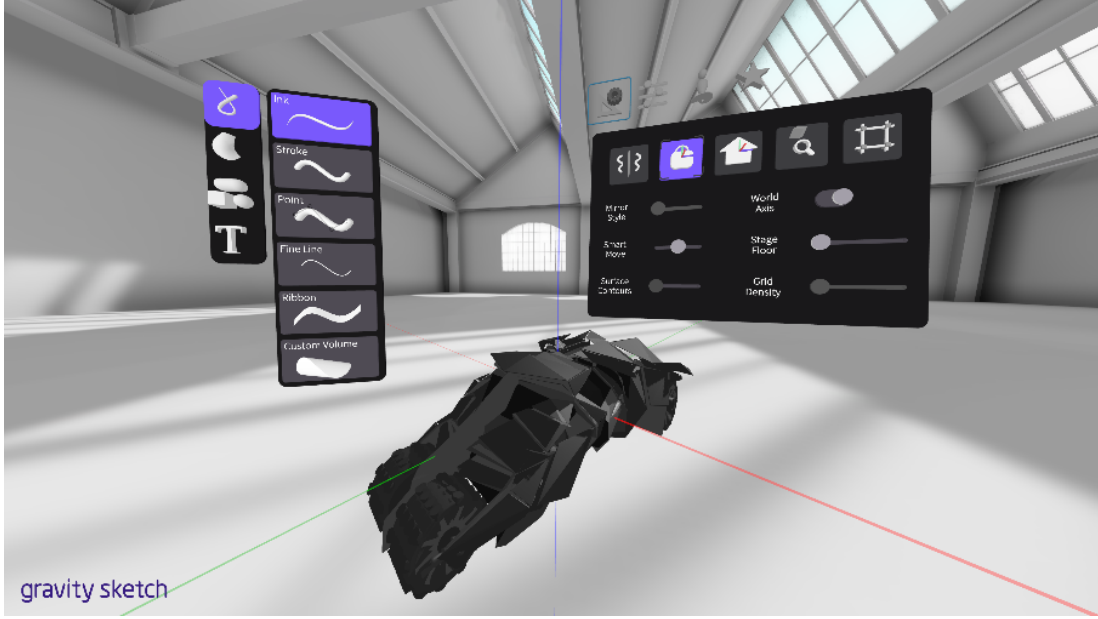
SubD modelleme yöntemi, tasarım sürecini alt modelleme türlerini işin içerisine katarak daha kapsamlı bir hale getirmekte ve özellikle düşük çözünürlüklü ağlarla karmaşık modeller oluşturma imkânı sağlamaktadır (Gravity Sketch 2024). Makalenin uygulamaya dönük kısımlarında detaylarıyla bahsedilen bu özellikler, sanal ortamda tasarımların modellenmesi için önemli avantajlar sunmaktadır. Ancak, bu çalışmada kullanılan yazılımın seçimi yalnızca bu özelliklerine dayanmayıp, aynı zamanda kullanıcı deneyimi, erişilebilirlik, birlikte çalışabilme (İng. *collaboration*) ve uygulama sürecindeki pratik katkıları dikkate alınarak yapılmıştır.

Sanal gerçeklik için bir kullanıcı deneyimi tasarlamamanın temel aşaması, yazılım geliştiricilerin oluşturduğu simülatif dünya ile sanal nesne arasında kullanıcı etkileşiminin kurulabilmesidir. Söz konusu etki, donanım araçlarının, kullanıcı ile sanal dünya arasında görme, işitme ve dokunma duyularına dair bir bağ kurması, yani gerekli verileri bu duyular aracılığıyla kullanıcıya aktararak, gerçek dünyadakine benzer bir deneyim sunmasıyla mümkün hale gelmektedir. Böylece bu ortamlarda hareketlerini gerçek dünyada olduğu gibi kontrol edebilme yeteneğine sahip olan tasarımcı, yazılım araçlarını kullanarak tasarımlarını oluşturabilmektedir. Makalede Gravity Sketch yazılımı, SG ortamında karakter tasarımı ve modelleme süreçlerinin nasıl optimize edilebileceğini araştırmak için bir dijital araç olarak ele alınmıştır. Dolayısıyla yazılıma dair araştırma ve incelemeler, doğrudan bu araştırmanın kapsamı ile ilişkilidir ve yazılımın karakter tasarım süreçlerindeki potansiyel etkilerini anlamaya yönelik belirli bir çerçeve sunmaktadır.

Gravity Sketch VR Tasarım Yazılımı

Sanat ve tasarım alanları, sadece estetik değerler yaratmakla kalmaz, aynı zamanda belirli bir planlama ve düşünsel sürecin ürünleridir. Bu iki alan, bilinçli olarak yapılan seçimler ve yapılarla şekillenir. Malcolm Barnard, (2010) Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür isimli kitabında bu durumu şöyle ifade eder: "Sanat ve tasarıma dair ele alınacak ilk tanım, bilinçli yapılan çalışmalar ve planlama süreçleri sonucunda ortaya çıktıklarıdır" (s. 166). Sanat ve

tasarımda bilinçli eylemler, insan üretimi olan diğer araç gereçler ve atölye olanakları ile gerçekleştirilmektedir. Makalenin karakter tasarımı modelleme aşamaları için kullanılan Gravity Sketch yazılımı, tasarımcılara ilgili araç, gereç ve atölye ortamını sayısal bir düzlemde, enerjisini elektrik sinyallerinden alan bir arayüz üzerinden sunmaktadır. Bu bağlamda yazılım, özel olarak sanal gerçeklik ortamı için tasarlanmış bir üç boyutlu modelleme yazılımı özelliği göstermekte ve üç boyutlu atölye ortamını simüle ederek eserleri sergileme imkânı vermektedir (Görsel 11).



Görsel 11 Gravity Sketch yazılımı, dijital uzam arayüzünü ve Araçlar (Tools) panelini gösteren imaj (Kişisel arşiv, 2024)

Yazılım arayüzünde bulunan dijital araç menüsünde, Mesh, NURBS ve SubD gibi üç boyutlu tasarlama teknikleri, masaüstü yazılımlarda kullanıldığı haliyle sanal gerçeklik ortamında kullanılabilir. Bu özelliğiyle yazılım, sanal ortam içerisinde, geleneksel tasarım yazılımlarıyla üretilebilen üç boyutlu modellerin benzer süreçlerle üretilebilmesine olanak vermektedir. Tasarımcılar tarafından uzun zamandır kullanılan masaüstü tasarım yazılımları ile sanal gerçeklik yazılımlarının benzer arayüz özellikleri göstermesi, tasarımcıların, tasarlama dair mevcut bilgilerini bu yeni ortama aktarabilmeleri açısından önem taşımaktadır. Örneğin masaüstü yazılımlarda bulunan sınırsız katman desteği, düzenlenebilir çalışma alanı, imaj ve video aktarım imkânı gibi pek çok özelliğin sanal gerçeklikte de kullanılabilir olması, bu bilgileri yeniden öğrenme gerekliliğini en aza indirgeyerek, masaüstü yazılımlarda elde edilen bilgi birikiminin sanal düzleme aktarılmasına olanak vermektedir. Gravity Sketch yazılımının, makalede karakter tasarımlarının sanal ortamda oluşturulması amacıyla kullanılmasının diğer bir nedeni de, yine geleneksel masaüstü yazılımlarda sıklıkla kullanılan, çizim ve taslakları detaylı 3B modellere dönüştürme olanağı veren, eskiz aktarım arayüzünü sanal ortamda uygulayabilme özelliğidir. Yazılımın LandingPad bulut tabanlı sistemi ile tasarım eskizleri, yazılıma veya yazılım ortamından masaüstüne aktarılabilir ve organize edilerek diğer iş akışlarına entegre edilebilmektedir (Görsel 12). Bu özellikler, tasarımcıların sanal



Görsel 12. LandingPad arayüzünde görülen karakter ve araç tasarımı görseli (Kişisel arşiv, 2024)

ortamda ürettikleri eserleri farklı yazılımlar aracılığıyla geliştirebilmeleri açısından önem taşımaktadır.

Sanat ve tasarımı geniş bir insan kitlesine ulaştırabilmek için teknoloji kullanışlı bir araçtır (Olgun-Kelekçi, 2024, s. 53). Bu durum sanal gerçeklik ortamının donanım teknolojileri ve yazılımları ile daha anlamlı hale gelmiş, sanatçı ve tasarımcıların mekân ve ergonomiyle ilgili sorunlarına gerçek zamanlı çözümler üretme imkânı sunmuştur. Sanal gerçeklik teknolojisi, sanatçı ve tasarımcıların, eserlerini hedef kitleleriyle buluşturma sürecinde zaman ve mekânın kısıtlamalarını elimine etmekte, sanal gerçeklik ortamında tasarımcılar, eserlerini oluştururken, donanımları, yazılımları ve internetin imkânlarını bir arada kullanabilmektedirler. Yazılım arayüzünde çalışan bir tasarımcı, donanım sayesinde uzama erişmekte, yazılım sayesinde sanal ortam araçlarını tasarım sürecinde kullanmakta ve tasarımlarını, henüz tasarım sürecindeyken hedef kitlesi ile paylaşabilmektedir. Yanı sıra yazılımın sahip olduğu iş birliği içerisinde çalışma özelliği, tasarımcının dünya genelindeki meslektaşlarıyla aynı dijital ortamda tasarım yapabilme imkânına sahip olmasını sağlamaktadır. Bu teknolojilerin bir araya gelmesi, tasarımcılara, tasarım amaçlarını hedef kitlelerine aktarma ve tasarım sürecine izleyiciyi de dâhil etme imkânı sağlamakta ve tasarımcılar, henüz tamamlanmamış çalışmaların dijital atölyelerdeki ilerlemelerini ya da eserin nihai versiyonunu sergileme olanağı bulmaktadır.

Gravity Sketch yazılımı, geleneksel masaüstü yazılımların içeri ve dışarı aktarım yeteneklerine sahiptir. *Import* ve *Export* kavramları ile ifade edilen bu yetenekler, kontrol panelleri aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Mesh, NURBS ve SubD tasarıma olanak tanıyan bu paneller, modellerin gerektiğinde *obj*, *iges*, *fbx* vb. formatlarda dışarı aktarılmasını ve diğer yazılımlarla kullanılabilmesini sağlamaktadır. Gravity Sketch, diğer yazılımlarda olduğu gibi, tasarımcı dönüşlerine göre gelişmekte ve güncellemelerle kullanıcı deneyimini iyileştirmektedir. Bu nedenle yazılım, her gelişim aşamasında yeni menüler, paneller ve

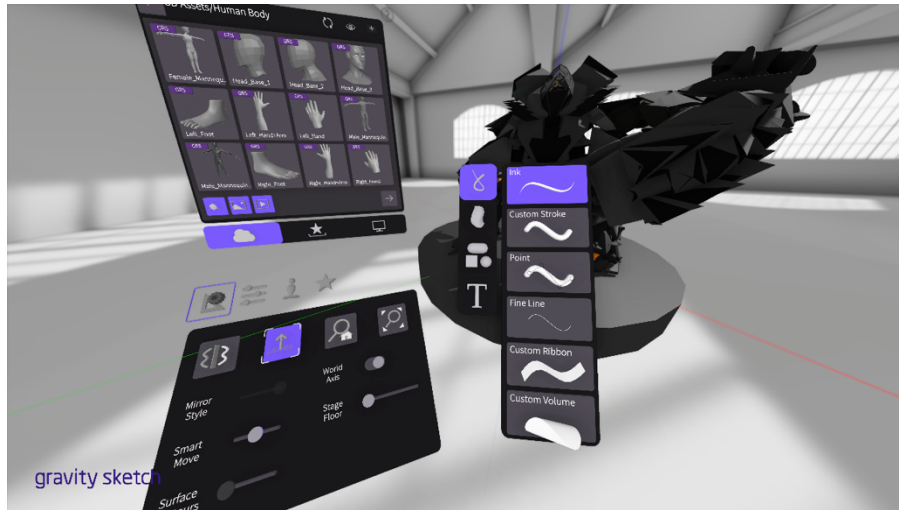
dijital araçlar getirmektedir. Örneğin yazılım içerisine serbest eskiz çalışmalarına yönelik panel ve araçların eklenmesi bu gelişmelerden birisidir. Bu araçlar sayesinde tasarımcı, çizdiği eskizleri üç boyutlu modellere dönüştürebilmekte ve gerçek dünyadaki serbest çizim alıştırmalarını sanal ortamda üç boyutlu bir temelde gerçekleştirebilmektedir (Görsel 13). Bu güncelleme, masaüstü yazılımlarda uygulanan dijital boyama ve eskiz tekniklerinin bir benzerinin, daha gelişmiş bir biçimde, üç boyutlu bir şekilde gerçekleştirilebilmesine olanak vermektedir.

Yazılımın, entegre edilmiş referans modelleri kullanma özelliği, tasarımın modelleme aşamasında klavuz görevi görmektedir. Bu temel üç boyutlu yapılar, kullanıcıların tasarımlarını oran orantı açısından dengeleyebilmeleri amacıyla tasarlanmıştır. Yazılım, tasarımcıların iki boyutlu çizimlerini üç boyutlu sanal mekâna aktarma özelliğiyle kullanılabilir. Yazılımın araç çubuğunda, tasarımcıların modelleme yöntem ve tekniklerini çeşitlendirebilmelerini sağlayan, masaüstü yazılımlarındakine benzer bir arayüz bulunmaktadır (Görsel 14).



Görsel 13. Gravity Sketch yazılımında tasarım eskizi (Free Form Sketch) oluşturan bir tasarımcıyı gösteren imaj (Gravitysketch, 2024)

Yazılım, SubD modelleme özelliği ile kullanıldığında, tasarımcılar için yazılım arayüzü daha gelişmiş bir nitelik kazanmaktadır. Bu özellik, geniş bir modelleme yelpazesi sunarak tasarımcılara farklı seçenekler sağlamakta, bu sayede tasarımcılar, sanal gerçeklik arayüzünü kullanarak karakter tasarımları oluşturma sürecini sezgisel bir kullanımla yürütebilmektedir. Bir sonraki bölümde, yazılımın karakter tasarlama süreçlerine etkisi ve bu alanda sağladığı dijital araç gereç olanakları incelenmiştir.



Görsel 14. Gravity Sketch yazılımının tasarım araçlarını gösteren yazılım arayüzü imajı (Kişisel arşiv, 2024)

Gravity Sketch Yazılımında Karakter Tasarımı

Çizim, tasarım alanında temel bir ifade biçimi olarak kabul edilir ve görsel iletişimin en eski araçlarından biridir. Akademik açıdan bakıldığında, çizim, hem kavramsal düşüncenin bir dışavurumu hem de tasarım sürecinin işlevsel bir aracıdır. Tasarımcılar, çizimi fikirlerini görselleştirmek, araştırmak ve geliştirmek amacıyla kullanırlar. Bu süreçte çizim, yalnızca bir eskiz ya da hazırlık aşaması olarak değil, aynı zamanda düşünceyi yapılandırma, analiz etme ve problem çözüme aracı olarak da değerlendirilmektedir.

Wigan'a (2012) göre çizim, birbirinden çeşitli kalemler, mürekkep türleri, füzeler ve boyama araçlarıyla, belli bir yüzey üzerinde, izlerden ve çizgilerden oluşan yeni bir görsel bütün oluşturma edimidir (s. 68). Tasarım alanında çizim, iki boyutlu bir düzlemde gerçekleştirilen fiziksel bir işlem olmasının ötesinde, soyut kavramları somut hale getiren bir entelektüel süreçtir. Bu süreçte, görsel dil kullanılarak fikirlerin ve biçimlerin araştırılması, kompozisyonun ve formun analiz edilmesi ve sonuç olarak tasarımın nihai haline yaklaşması sağlanır. Çizim, aynı zamanda tasarımın farklı aşamalarında iletişim aracı olarak da kullanılır; hem tasarımcılar arasında hem de tasarımcı ile izleyici arasında fikir alışverişini kolaylaştırır. Tüm bu yönleriyle çizim, tasarım çalışmalarının temelinde yer almaktadır ve günümüz teknolojileri ile sanal gerçeklik ortamında, dijital yazılım araçları ile de kullanılabilir. Sanal gerçeklik teknolojileri, tasarımcılara geleneksel çizim yöntem ve tekniklerini içeren bir arayüz ile birlikte, dijital araçları karakter tasarımının farklı aşamalarında kullanabilme desteği vermektedir.

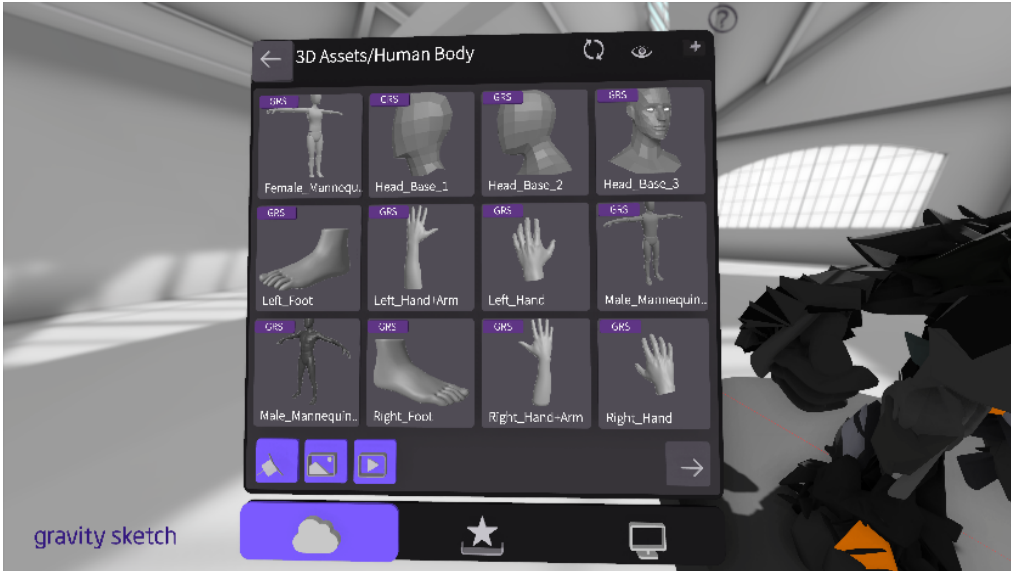
Karakter tasarımı, belirli bir estetik, hikâye veya amaç doğrultusunda insan, hayvan, fantezi ya da mekânîk varlıkların görsel ve kavramsal temellerini oluşturan bir yaratıcı süreçtir. Akademik bağlamda karakter tasarımı, animasyon, video oyunları, çizgi roman, sinema ve dijital sanat gibi çeşitli disiplinlerde kullanılan bir tasarım alt dalıdır. Bu yönüyle "karakter tasarımı, kurgulanmak istenen bir sahnenin oluşturulmasında büyük rol oynamaktadır" (White, 2006, s. 30) ve bir sahne canlandırılırken ilk aşama eskiz çizimleridir. Yapılan eskiz çizimleri, modelleme aşamasında tasarımcılara üç boyutlu mekânda kullanabilecekleri referansları sunarak, geleneksel yöntemlerin dijital ortamda da kullanılmasına olanak tanımaktadır.

Sanal gerçeklik ortamında karakter tasarımı, üç boyutlu ve etkileşimli dijital dünyalarda kullanıcıların karşılaştığı karakterlerin yaratım sürecini ifade eder. Bu süreç, geleneksel karakter tasarımının estetik ve anlatıya dayalı ilkelerini, sanal gerçekliğin sunduğu fiziksel ve teknolojik olanaklarla birleştirir. Karakter tasarımı süreçleri, sanal gerçekliğin yeni dijital araç gereçleri sayesinde, güncellenerek değişmiş ve dönüşmüştür. Bu dönüşümün sebebi "sanal gerçekliğin, çevremizi algılama şeklimizi, öğrenme süreçlerimizi ve başkalarıyla fikir alışverişini yapma yöntemlerimizi dönüştürmesidir" (Whyte, 2002, s. 73). Geleneksel masaüstü yazılımlarda, iki boyutlu ekran yüzeyinde gerçekleştirilen tasarım süreci, sanal uzamda üç boyutlu bir ortam içerisinde gerçekleşmektedir. Bununla birlikte, masaüstü yazılımlarda sıklıkla kullanılan, tasarımcının çizdiği model eskizini yazılıma aktararak referans imaj olarak kullanma tekniğine benzer yaklaşımlar, sanal gerçeklik ortamında da uygulanabilmekte ve modellemenin başlangıç aşamasını oluşturabilmektedir.

Gravity Sketch yazılımında, tasarımcıların çizimlerini dijital ortama aktarabilmelerini sağlayan bir referans görüntü arayüzü bulunmaktadır. Bu panel, tasarımcıların çevrimiçi ortama aktardıkları imajları veya 3B tasarımları, sanal gerçekliğin atölye ortamına indirme imkânı sunmaktadır (Görsel 15). Bunun yanı sıra, bilgisayar ortamına aktardıkları çizimleri doğrudan ilgili panel aracılığıyla sahneye alarak, yazılım içerisinde yer alan 3B modelleri kullanma seçeneğine de sahip olmaktadır (Görsel 16).

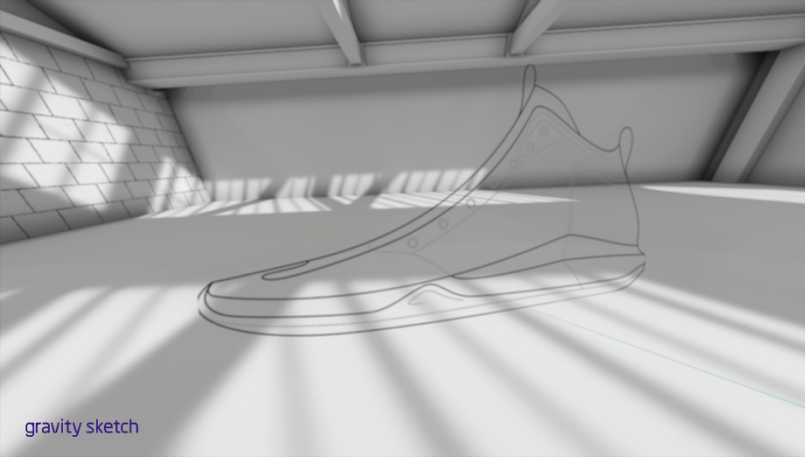


Görsel 15. Gravity Sketch yazılım arayüzünden 2B referans görüntü indirme paneli imajı (Kişisel arşiv, 2024)



Görsel 16. Gravity Sketch yazılım arayüzünden 3B referans görüntü indirme paneli görseli (Kişisel arşiv, 2024)

Tasarımcılar tarafından hazırlanıp yazılım içerisine aktarılan eskiz çizimleri, tasarımcının kendi referanslarını tasarım sürecine dâhil etmesine olanak vermekte, bununla birlikte yazılımın kendi 3B eskiz kütüphanesinden de faydalanılabilmektedir (Görsel 17). Bu durum



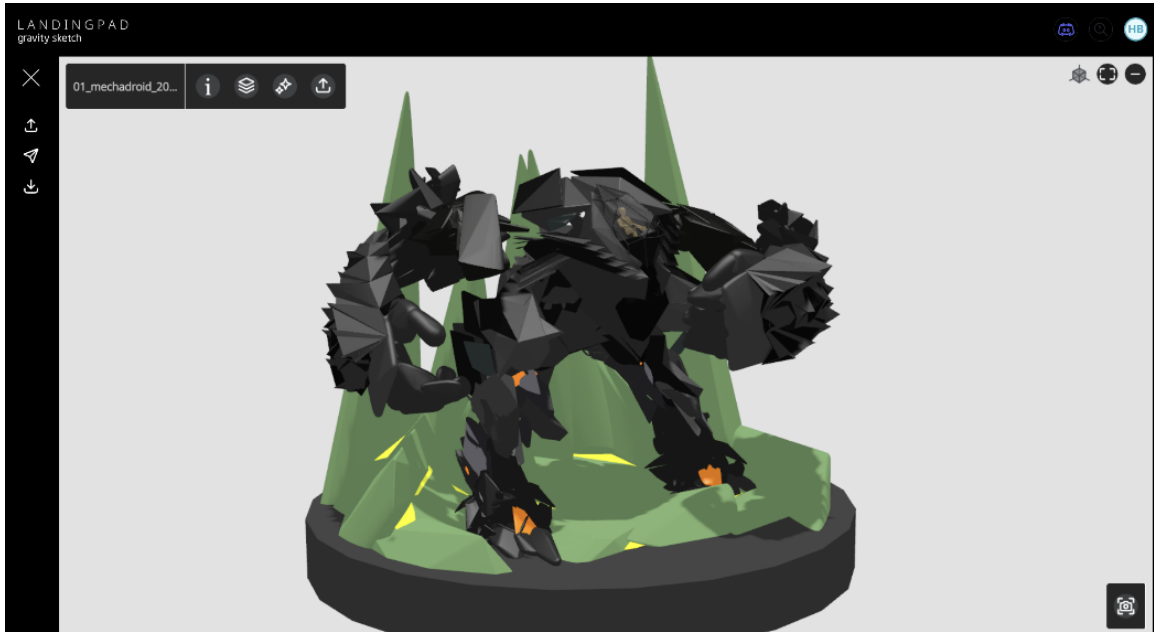
Görsel 17. Gravity Sketch yazılım arayüzünde üç boyutlu çizim referans imajı (Kişisel Arşiv, 2024)

tasarımcıların, geleneksel çizim tekniklerini, modern donanım ve yazılımların sunduğu dijital araçlarla bir araya getirmelerine olanak vermektedir.

Göstergebilimsel Serüven isimli kitabında Barthes “Karakter tasarımlarında, dikkat çekici ve ilginç detaylar oluşturmanın etkili bir yöntem olarak tercih edildiğinden bahseder” (Barthes, 2005). Gravity Sketch yazılımı ile oluşturulan modellerin, yazılımın çevrimiçi LandingPad arayüzü sayesinde olduğundan farklı formatlarda

sunulabilmesi ve yeni görsel öğeler eklenerek, izlenebilmesi, işlenebilmesi ve düzenlenebilmesi, karakter tasarımının bu yönünü, sanal gerçeklikte uygulanabilir kılmaktadır. Yazılım bu yönüyle, tasarımların detaylandırılabilmesi ve kendine has özelliklerle ilgi çekici hale getirilebilmesi açısından tasarımcıya alternatif bir arayüz daha sunmaktadır.

“Karakter tasarlama edimi, görsel iletişim araçlarında kullanılmak üzere, figürlerin kendine özgü ve dikkat çekici özelliklerle yaratılması sürecini” (Su ve Zhao, 2011, s. 12) ifade etmekle birlikte sanal gerçeklikte karakter tasarımı, görsel estetiğin ötesine geçerek, kullanıcı ile karakter arasındaki etkileşimi de derinleştiren bir süreçtir. Bu bağlamda, sanal gerçeklik ortamında karakterler, kullanıcıların hem fiziksel hem de duygusal bağ kurabileceği özellikte tasarlanır. Bu süreç tasarımcının, karakterlerin hem görsel özelliklerini hem de etkileşim mekanizmalarını göz önünde bulundurduğu bir süreçtir.



Görsel 18. Bir karakter tasarımının LandingPad arayüzünde gösterilen ham haldeki imajı (Kişisel arşiv, 2024)

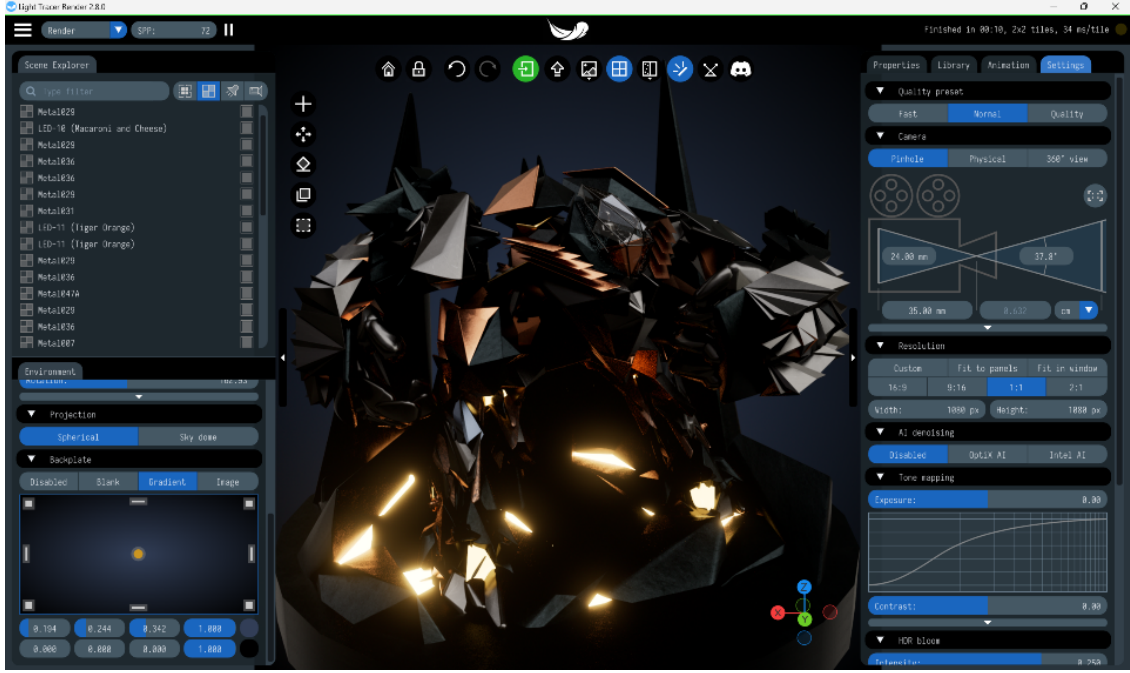
Gravity Sketch yazılımı, karakter tasarımları oluşturulurken bu süreçlerin yönetilebileceği, tasarımların dosya yönetim özellikleri ile organize edilmesini sağlayan bir arayüze sahiptir (Görsel 19).



Görsel 19. Gravity Sketch yazılımında tasarlanan karakterin, layer paneliyle organize edilme yöntemini gösteren arayüz imajı (Kişisel arşiv, 2024)

Yazılımda, tarayıcı üzerinden aktarılan referans görseller ve üç boyutlu modeller, yazılım içinde kullanılmak üzere çevrimiçi ağa yüklenebilmektedir. Bu işlem sonucunda ekran görüntüleri oluşturulabilmekte ve işlenmiş modeller dışa aktarılarak farklı platformlarda kullanılabilir hale getirilebilmektedir. Böylelikle Gravity Sketch yazılımında tasarlanan karakterler, çevrimiçi ortam üzerinden yönetilebilir ve oluşturulan modeller geliştirilerek paylaşılabilir hale getirilmektedir.

Gravity Sketch yazılımı tasarımcıya, eserlerini geliştirmesi için tanınması gereken birçok dijital araç sunmaktadır ve “bir tasarımcının, kullandığı platformun sağladığı imkânları ve kısıtlamaları iyi anlaması önemlidir (Crawford, 1997, s.102). Ancak çok iyi anlaşılmalı bir arayüz ile o arayüzün sağladığı tasarım olanakları kullanılarak üretim gerçekleştirilebilir. Örneğin Gravity Sketch yazılımda oluşturulan tasarımlar, *export* paneli kullanılarak obj, fbx, glb veya iges dosya uzantıları ile dışarıya aktarılabilir ve birçok masaüstü modelleme yazılımına aktararak geliştirilebilmektedir. Bu sayede tasarımlar, diğer masaüstü modelleme yazılımlarında içe aktarılarak *import*, yazılımların alternatif özellikleriyle, gerek modelleme, gerekse render anlamında detaylandırılabilir (Görsel 20).



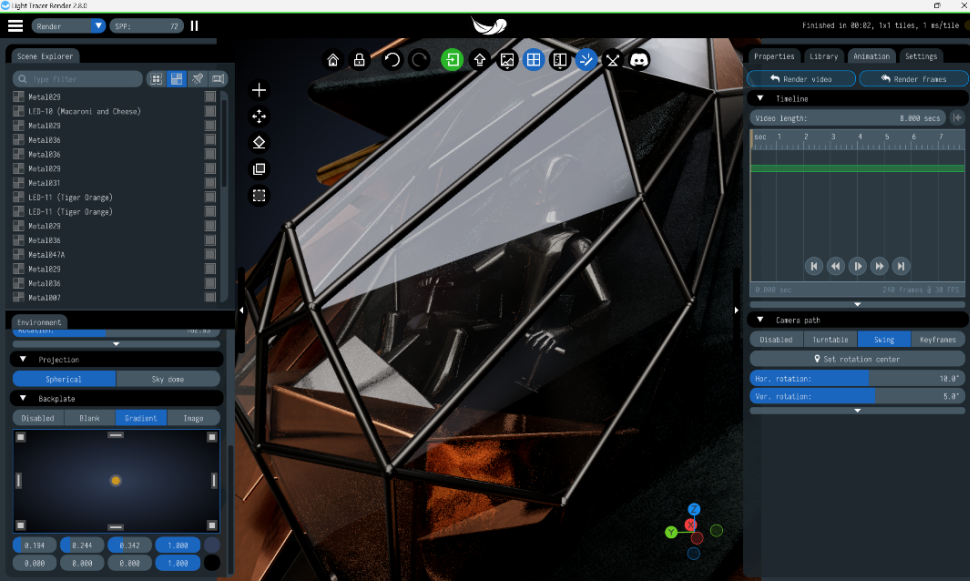
Görsel 20. Gravity Sketch yazılımında modellenmiş bir droid karakterinin Light Tracer arayüzündeki gerçek zamanlı render görünümü (Kişisel arşiv, 2024)

Böylece sanal gerçeklik ortamında yapılan bir tasarım, örneğin bir render yazılımı içerisinde, farklı bir sahnede, o yazılıma özgü doku kaplama, renklendirme, ışıklandırma, kamera kullanımı ve sahne oluşturma seçenekleri gibi alternatiflerle yeniden düzenlenebilmektedir. Bu yazılımların en yenilerinden biri, bu makalenin konusu olan ve sanal gerçeklikte tasarlanan Cyberpunk Droid tasarımlarının renderlarının da alındığı, Light Tracer yazılımıdır.

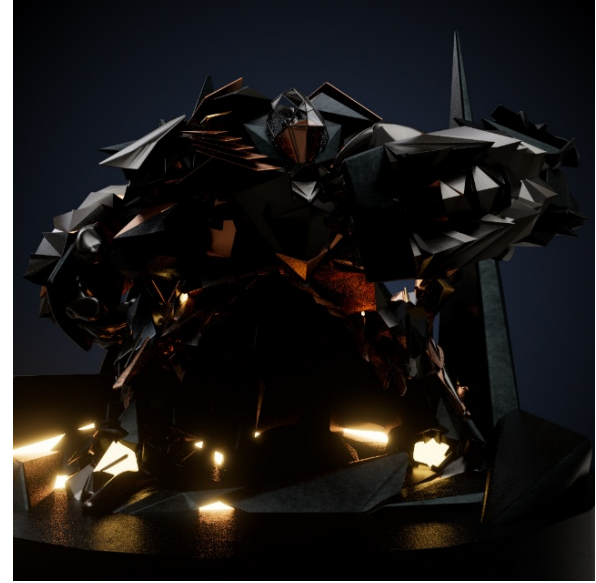
Karakter Tasarımlarının Light Tracer Yazılımında Render Edilmesi

Render süreci, karakter tasarımında büyük bir öneme sahiptir ve tasarımın nihai görselliğini belirleyen en kritik aşamalardan biri olarak görülmektedir. Render kavramı, bir tasarımın veya modelin dijital ortamda işlenmesi ve son halinin oluşturulması sürecini tanımlamaktadır. Bu süreç, özellikle üç boyutlu karakter tasarımında, modelin yüzey dokularının, ışıklandırmanın, gölgelerin ve materyallerin doğru bir şekilde işlenmesi için gerekmektedir. Tasarımın hem teknik doğruluğunu hem de görsel estetiğini ortaya çıkarmak amacıyla uygulanan render, karakter tasarımında, tasarımcının oluşturduğu geometrik form ve yapının, izleyiciye veya kullanıcıya nasıl görüneceğini belirlemektedir. Yüksek kaliteli renderlar, karakterin yüzey detaylarının gerçekçi bir biçimde görünmesini sağlamakta ve ışık kaynaklarının karakterle etkileşimini en doğru şekilde simüle etmektedir. Ayrıca, karakterin hareketli video akışında nasıl görüneceği, farklı açılardan nasıl algılanacağı gibi unsurlar da render süreci ile netlik kazanmaktadır. Makalede yer verilen Cyberpunk Droid tasarımları, sergide video renderlar biçiminde üç boyutlu bir biçimde sunulmuş ve karakterin görsel dili ve anlatısal bağlamını zenginleştirmek amaçlanmıştır.

Light Tracer yazılımı dijital ortamda modellenmiş görüntülerin işlenmesinde (render) kullanılan masaüstü yazılımlardan biridir. Yazılım, üç boyutlu tasarımların, gerçek zamanlı, fotorealistik tek kare veya hareketli video biçiminde işlenebilmesini sağlamaktadır (Görsel 21). Gerçek zamanlı görüntü işleme özelliğine sahip olan Light Tracer yazılımı, “karakter tasarımı sürecinde tasarımların nasıl konumlandırılacağı” (Hess, 2012, s. 60) ve tüm sahne değişikliklerine etkileşimli olarak tepki verme hususlarında, tasarımcının süreci sistemli bir biçimde yönetmesine olanak vermektedir (Görsel 22).



Görsel 21. Light Tracer yazılımının gerçek zamanlı render arayüzü görseli (Kişisel arşiv, 2024)



Görsel 22. Light Tracer yazılımında bir karakter tasarımı render görseli (Kişisel arşiv, 2024)

“Karakter oluşturmanın önemli bir bölümü olan, karakterlerin nasıl bir duruş sergilediğini anlama konusu” (Krefta, 2007, s. 130) görüntü işleme yazılımlarında ortam nesnelere, ışık kaynakları ve diğer sahne etkenleri ile birlikte, tasarlanan karakterin duruşunun şekillenmesi bağlamında önem taşımaktadır. Karakterlerin çeşitli pozlarda ve görüntü tabanlı aydınlatma kullanan bir yazılım içerisinde işlenmesi, yerleşik bir HDRI düzenleyici ile stüdyo aydınlatma ortamlarının hızla oluşturulmasını ve sahne etkilerinin artırılmasını sağlamaktadır. Light Tracer yazılımı, Gravity Sketch yazılımının desteklediği OBJ, glTF ve FBX formatlarında, içe aktarımı gerçekleştirme özellikleriyle, karakter tasarımlarının hızlı bir biçimde işlenmesine olanak tanımaktadır. Bununla birlikte yazılım, tüm bu işlemleri web tarayıcısı üzerinden, gerçek zamanlı olarak da gerçekleştirebilmektedir.

Karakter tasarlama sürecinin en önemli adımlarından bir tanesi olan, tasarlanan karakterin render süreçlerinin tamamlanması, günümüz render yazılımları ile hem gerçekçilik hem de sunum anlamında fotorealistik bir düzeye ulaşmıştır. Bu yazılımlar ile tasarımların farklı ortamlarda, farklı ışık ve mekân etkileşimleri altında nasıl bir görsel estetiğe sahip olacağı belirlenebilmektedir (Görsel 23).



Görsel 23. Solda Gravity Sketch yazılımında modellenmiş Landing Pad arayüzündeki karakter tasarımı, sağda aynı tasarımın Light Tracer yazılımında tamamlanmış render görseli (Kişisel arşiv, 2024)

Sanal gerçeklik teknolojileri söz konusu olduğunda, bu deneyim, karakterin sadece masaüstü ortamlarda değil, aynı zamanda sanal gerçekliğin gerçek hayattakine benzer üç boyutlu mekânında da izlenebilmesini mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda, sanal gerçeklik teknolojileri, tasarımcıya eserle doğrudan etkileşimde bulunma fırsatı sunarken, üç boyutlu mekân algısını güçlendirmekte ve tasarım sürecini gerçek yaşam etkileşiminin bir parçası haline getirmektedir. Bu, tasarımcının görsel algı ve sanatsal ifade yeteneğini zenginleştirerek, karakterin hem fiziksel hem de dijital ortamda çok boyutlu bir anlatıya dönüşmesini sağlamaktadır.

Sanal gerçeklik ve yazılım teknolojilerinin bir arada kullanımı, tasarımcılara yalnızca eser üretme fırsatı sunmakla kalmayıp, aynı zamanda geleceğin tasarım anlayışına, geliştirilen yeni yöntem ve teknikler anlamında etki etme potansiyeli taşımaktadır. Dijital araçların sunduğu çeşitlilik ve esneklik, karakter tasarım süreçlerinde yaratıcı sınırları genişletirken, özellikle sanal gerçeklik ortamında gerçekleştirilen üç boyutlu modelleme süreçleri, tasarımcı ile tasarım arasındaki etkileşimi derinleştirmektedir. Bu bağlamda, Cyberpunk Robotics serisinde yer alan droid karakterlerinin her biri, bu teknolojilerin sunduğu olanaklar kullanılarak dijital ortamda üretilmiş ve izleyiciye sunulmuştur. Tasarımlar, sanal gerçeklik ve dijital modelleme süreçlerinin somut bir örneğini oluşturmak ve sanal gerçeklik teknolojisinin karakter tasarımındaki yenilikçi kullanımını örneklemeyi amaçlamaktadır. Serideki karakter tasarımları, makalede ele alınan teorik çerçevenin

uygulamaya dönük bir yansıması olarak tasarlanmıştır. Bu bağlamda, bir sonraki bölümde sunulan droid tasarım görselleri, sanal gerçeklik teknolojilerinin karakter tasarımı ve render süreçlerindeki etkilerini somutlaştırmak amacıyla, dijital sanatın potansiyel yönelimlerine dair örneklem oluşturma amacını taşımaktadır.

Cyberpunk Robotics Karakter Tasarımları. Makalenin bu bölümünde yer alan karakter tasarım konseptleri, makalede ele alınan konunun uygulama çalışmaları ile somutlaştırılması amacıyla tasarlanmıştır. Makaleyi tutarlı kılmak amacıyla, araştırılan ve uygulamaya dönük bir biçimde ele alınan sanal gerçekliğin donanım teknolojileri ve yazılım arayüzünde karakter tasarımı konusu, sanal gerçeklik teknolojileri, yazılım ve tasarımcı etkileşimleri bağlamında bir araya getirilmiştir. İzleyicisine kurguya dayalı bir evrenin karakter tasarımlarını sunma amacı taşıyan Cyberpunk Robotics serisi, geleneksel sanatta sıklıkla kullanılan insana dair postürü, üç boyutlu bir izlek üzerinden, dijital dünya perspektifiyle deneyimlemeyi hedeflemiştir. Serinin adı, sanal gerçeklik gibi yeni bir teknoloji ve bu teknolojinin tasarım yazılımları ile oluşturulan karakter tasarımlarıyla, bu robotik tasarımların temsil ettiği teknolojik alt kültür bağlamına işaret etmektedir. Siberpunk, tasarımda sınırların bulanıklaşması, gerçekliğin sorgulanması, teknolojinin hayatın merkezine yerleştirilmesi ve alternatif gerçekliklerin oluşturulması gibi kavramlarla sıkı bir şekilde ilişki içindedir (Demir, 2023, s. 302).

Seride yer alan yirmi farklı droid figürü makalede detaylandırılan süreçlerle, Gravity Sketch yazılımında modellenmiş ve Light Tracer yazılımında işlenerek üç boyutlu video renderlar biçiminde sunulmuştur. Figürler, yalnızca birer karakter tasarımı olmanın ötesinde, sanat ve tasarıma dair gelişimin günümüz perspektifiyle ele alınarak uygulamaya dökülmesinin

bir yansıması olma amacını taşımaktadır. Droid tasarımları, insan ve teknoloji arasındaki ilişkiyi yeniden yorumlayan, post-hümanist ve siberpunk estetiğini merkeze alan karakterler olarak kurgulanmıştır. Karakter tasarımları ile siberpunk alt kültürü arasındaki ilişki, sanal gerçeklik gibi teknolojilerin ve donanımların sadece birer araç değil, insan-makine ilişkisinin yeniden şekillendiği tasarım alanlarına dönük bir sahne olabileceği kurgusuna dayanmaktadır. Bu karakterler, teknolojinin hem yaratıcı bir araç hem de bir düşünsel zemin olarak nasıl kullanılabileceğini sorgulamakta, izleyiciyi dijital çağda insan olmanın anlamı üzerine düşündürmeyi amaçlamaktadır. Runner,

Görsel 24. Hüseyin Baran, *Runner*, Cyberpunk Robotics, Gravity Sketch VR, Light Tracer (Kişisel arşiv, 2023)





Görsel 25. Hüseyin Baran, *Samurai*, Cyberpunk Robotics, Gravity Sketch VR, Light Tracer (Kişisel arşiv, 2023)



Görsel 26. Hüseyin Baran, *MetalPunk*, Cyberpunk Robotics, Gravity Sketch VR, Light Tracer (Kişisel arşiv, 2023)

Samurai, Martian, MetalPunk, Junkyarder, Junk Goblin, Fragment Frog gibi popüler kültürün öne çıkardığı karakter isimlerinden de esinlenen bu figürler kendi çağına dair bir koleksiyon oluşturmaktadır (Görsel 24-27).

Siberpunk, gelişen teknoloji ile beraber internet, sanal ortam, bilgisayar teknolojileri ve buna bağlı gelişen iletişim teknolojilerinin tanımlanabilmesini sağlayan ortak bir dil oluşturmuştur (Alptekin, 2022, s. 85). Sanal gerçeklik teknolojisinin sağladığı olanaklar, tasarım sürecini geleneksel yöntemlerin ötesine taşıyarak, tasarımcının fiziksel dünyadan bağımsız bir yaratım alanı elde etmesini, yani yalnızca tasarımın değil, tasarımcının da dijital dünyanın bir parçası olmasını sağlamaktadır. Siberpunk bu bağlamda sanal ve gerçek arasındaki tasarıma dair süreci ele alarak bireyin gerçeklik algısının nasıl değiştiğini ve bu süreçte plastik sanat üretiminin hangi formları alabileceğini irdelemektedir. Dijital dünya nesnelere gerçek dünyada, gerçek dünya nesnelere dijital ortamda varolabileceği yeni teknolojiler bağlamında Cyberpunk Robotics serisinde yer alan droid tasarımları yalnızca görsel açıdan değil, aynı zamanda sanal gerçeklik teknolojisinin karakter tasarımı alanına sunduğu teknolojik potansiyelin uygulama alanına bir örnek olarak tasarlanmıştır.

Gelişiminin post-endüstriyel çağın teknolojik ve sosyal gelişmeleriyle ilişkili olabileceği vurgulanan ve bilim kurgu alt türü olan siberpunk, insanın değişen varlığını hızla “insanlıktan çıkan” bir dünyada incelemekle ilgilidir (Serttaş, 2018, s.350). Üç boyutlu siberpunk karakter tasarımları da, dijital medyumun yeni atölye anlayışında, fütüristik karakterler üretme fikrini temsil ederken, aynı zamanda insan ve makine arasındaki sınırları, bu imgesel tasarımlar üzerinden sorgulamaktadır. Karakter



Görsel 27. Hüseyin Baran, *Junk Goblin*, Cyberpunk Robotics, Gravity Sketch VR, Light Tracer.(Kişisel arşiv, 2023)

tasarımları, tasarımcının teknolojiye sadece bir araç olarak değil, aynı zamanda yaratıcılığını şekillendiren bir ilham kaynağı olarak nasıl yaklaşabileceğini göstermektedir.

Droidler, teknoloji kullanılarak tasarlanan distopik birer teknoloji ürünü olma özellikleri ile hem teknolojinin tasarım sürecine entegrasyonunu hem de bu süreçte teknolojinin yarattığı temsilleri yeniden şekillendirme potansiyelini yansıtmayı amaçlamaktadır. Droid karakterleri, özellikle dijital oyun ve sinema alanında kullanılan distopik bir süje olma özellikleriyle, teknolojinin tasarım sürecine entegre edilmesinin sadece bir aracı değil, aynı zamanda, teknolojik aracın, henüz var olmayan bir teknolojiyi hayali bir formda yaratım biçimi olarak var edebilme potansiyelini vurgulamaktadır.

Serideki karakterler, makalede detaylandırıldığı gibi skeç, tasarım ve modelleme süreçlerinin ardından, render adımları ile işlenmiş ve fotogerçekçi üç boyutlu video sunum versiyonları ile tamamlanmıştır. Droid tasarımları, sanal gerçeklik teknolojisinin bir karakter tasarım platformu olarak sunduğu potansiyeli ortaya çıkarırken, dijital ve fiziksel dünya arasındaki sınırları belirsizleştiren bir yaratım alanını da izleyiciye sunmayı

amaçlamıştır. Masaüstü bilgisayarlarda yönetilen render süreçleri, sanal gerçeklikte oluşturulan modellerin fiziksel dünyaya yakın görsellikle nasıl tamamlanabileceğini gösterirken, bu tasarımların her birinin uygun sanal gerçeklik donanımlarıyla kendi sanal uzamlarında deneyimlenebileceği yeni bir sergi alternatifinin de potansiyelini barındırmaktadır.

Karakter tasarımlarının siberpunk kültürü üzerinden oluşturulmasının sebebi, sanal gerçeklik teknolojilerinin, giyilebilir donanımlar olan özellikleriyle kullanıcının kendisini bir dijital varlığa dönüştürmeleri ve sadece üretim araçları olarak değil, aynı zamanda yeni bir sanatsal ifade biçiminin ve yaklaşımın temel taşları olarak görülmesinden kaynaklanmaktadır. Böylece bu tasarımlar, dijital teknolojilerin sunduğu geniş ifade alanını hem masaüstü bilgisayarlarda hem de sanal ve artırılmış gerçeklik ortamlarında sergilenebilecek eserlerle yeniden tanımlamakta ve yalnızca teknoloji alanıyla sınırlı kalmayıp, bununla birlikte sanat ve tasarım alanlarının eser üretim yöntem ve tekniklerinin dönüşümünün uygulama örnekleri olma amacı taşımaktadır.

Sonuç

Sanal gerçeklik teknolojileri ve bu teknolojilere dair yazılımlar, sundukları yeni dijital araçlarla, sezgisel çalışma prensipleri sayesinde hem fiziksel dünyadaki üç boyutlu araçlara benzer biçimde işlev görmek hem de masaüstü yazılımların kişiselleştirilebilir arayüz yapılarını taşımaktadır. Bu makale, dijital teknolojilerin sanat ve tasarım alanlarında yarattığı dönüşümlerin teorik ve uygulamalı yönlerini ele alarak, sanal gerçeklik teknolojilerinin karakter tasarımına dair süreçlerdeki belirgin rolünü incelemiştir. Geleneksel yöntemlerden modern tekniklere uzanan bir köprü oluşturan bu teknolojiler, estetik ve teknik sınırları yeniden tanımlayarak, sanat ve tasarım süreçlerinin dinamiklerini yeniden yapılandırmaktadır.

Masaüstü yazılımların kullanıldığı dönemlerde, teknolojik sınırlamalar nedeniyle sadece iki boyutlu ekranlar için üretilen tasarım araçları, günümüzde gelişmiş donanım sistemleri ile gerçekçi izlenimler sunan üç boyutlu dijital mekânlara taşınmıştır. Bu yeni nesil sanal ortam, derinlik seçenekleri ile zenginleştirilmiş bir dijital evren yaratmış ve tasarım yazılımlarını, tasarımcıların geniş bir hareket alanı bulabileceği biçimde kullanıma sunmuştur. Böylelikle, masaüstü bilgisayarlarda yalnızca iki boyutlu ekran yüzeylerinde sınırlı kalan eserler, yeni teknolojilerle üç boyutlu dijital mekânlarda kişiselleştirilebilir, hareketlendirilebilir ve deneyimlenebilir hale gelmiştir.

Makalede ele alınan Gravity Sketch ve Light Tracer yazılımları, dijital medyumların tasarımcılara sunduğu yaratıcı olanakların birer örneği olarak, hem teorik çerçevede hem de uygulamalı süreçlerle değerlendirilmiştir. Sanat ve tasarım, tarih boyunca teknolojik ilerlemelerle yeniden şekillenmiş; her yeni dönemde dönemin teknolojik olanaklarını estetik bir ifadeye dönüştürmüştür. Bu bağlamda günümüzde, sanal gerçeklik teknolojileri, fiziksel sınırların ötesine geçerek, tasarımcıların üç boyutlu dijital uzamlarda çalışmasına olanak tanımaktadır. Bu çalışma, sanal gerçeklik teknolojilerinin tasarım araçlarıyla bütünleşerek yalnızca birer araç olmaktan öteye geçtiğini ve bir yaratım alanı olarak nasıl konumlandığını ortaya koymayı amaçlamıştır. Dijital araçlar ve donanımların sağladığı

imkânlar, tasarımcının mekânsal algısını genişletmekte, duyuşsal etkileşimler ve işbirlikçi çalışma yöntemleriyle yaratıcı süreçleri derinleştirmektedir.

Cyberpunk Robotics serisiyle sunulan droid tasarımları, makalenin teorik çerçevesinin uygulamaya dönük somut bir yansımasını oluşturmaktadır. Bu tasarımlar, üretim yöntemleriyle hem dijital ve fiziksel dünya arasındaki sınırları dönüştürmekte, hem de sanat ve tasarım süreçlerine dair yeni bir vizyon sunmayı amaçlamaktadır. Böylelikle, dijital teknolojilerin ve sanal gerçeklik yazılımlarının sanat ve tasarım alanında sunduğu yenilikçi yaklaşımları ele alırken, gelecekte bu teknolojilerin daha geniş ölçekli uygulamalar için temel oluşturabileceğini öne sürmektedir. Sanal gerçeklik teknolojilerinin sağladığı sezgisel arayüzler, duyuşsal etkileşimler ve üç boyutlu dijital modelleme olanakları, tasarım süreçlerinin yaratıcı sınırlarını genişletmekte ve sanatçılar ile tasarımcılar için yeni anlatı biçimlerinin keşfini mümkün kılmaktadır. Bu açıdan makale, sanat ve tasarım dünyasında dijital teknolojilerin sunduğu olanakların ve bu teknolojilerle oluşturulan karakter tasarımlarının kapsamlı bir değerlendirmesini de sunmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin sunduğu yeni ifade biçimlerinin, yalnızca bugünün değil, geleceğin sanat ve tasarım paradigmasını da şekillendireceği açıktır. Bu bağlamda, çalışma, hem akademik literatüre katkı sağlamayı amaçlamakta hem de uygulayıcılar için yenilikçi yöntemlerin kapılarını aralamaktadır.

Sanal atölyeler, tasarımcılara gerçek dünyadaki hareket yeteneklerini simüle eden bir ortam sağlayarak, bilgisayar yazılımlarındaki katman, animasyon, 3B modelleme ve dijital renklendirme gibi işlemlerin, sanal uzamda uygulanmasına olanak tanımıştır. Sanal gerçeklik teknolojileri, yalnızca masaüstü yazılımların dijital araçlarını geliştirmekle kalmamış, aynı zamanda geleneksel eskiz çizimi, üç boyutlu modelleme ve grafik animasyon gibi teknikleri de dijital ortama taşımıştır. Bu yeni dijital evren, tasarımcılara, konseptlerini gerçek yaşam perspektifiyle sanal gerçeklik yazılımlarında üretme fırsatı sunmuştur. Tasarımcılar, geçmişin tasarım kültürüne dair birikimini modern teknolojinin sunduğu olanaklarla birleştirerek, daha zengin ve artırılmış algı temelli donanımlarla, tasarım süreçlerini uygulayabilir hale gelmişlerdir. Karakter tasarımı, sanal gerçeklik donanımları ile yeni bir ifade ve sunum alanı bularak, bu entegrasyon sonucunda çizim, kavramsal sanat, grafik illüstrasyon, 3B modelleme ve animasyon gibi alanlarda yeni tekniklerin geliştirilmesine öncülük etmiştir. Geliştirilen yeni render yazılımları ise, tasarımların alternatif ortamlara uyarlanabilmesini hızlandırmış ve yazılımlar arası iş birliğini güçlendirmiştir. Tüm bu süreç, sanat ve tasarım alanında yeni bakış açılarını doğurmuş, dijital ortamda farklı uygulama biçimlerinin gelişmesine katkı sağlamış ve karakter tasarımının gelecekte çok daha çeşitli ve yenilikçi formlarda uygulanabilmesinin önünü açmıştır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin, sanat ve tasarım eserlerinin üretim araçlarına dönüşmesi ve atölye kavramını dijitalleştirerek, atölyeleri her an her yerde ulaşılabilen bir ortam haline getirmesi, teknolojik gelişmelerin tasarım kültürüne olan etkisinin yanı sıra, tasarlama yöntem ve tekniklerinin de teknolojiyi dönüştürdüğüne en açık örneklerdendir.

Kaynakça

- Adobe. (2024). *Medium by Adobe Explore VR modeling*. www.adobe.com/tr/products/medium.html
- Alonso, Lida Pelayo. (2015). *Altamira*. www.worldhistory.org/Altamira
- Alptekin, Bahadır. (2022). Siberpunk filmlerinin tür çözümlemesi: Blade Runner ve Ghost in the Shell örneği. *SDÜ İfade*, 4(1), ss. 76-94.
- Aydoğan, Derya., Yengin, Deniz ve Bayrak, Tamer. (2022). Sanatın hibrit gerçeklik alanı: 'Metaverse'. *Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, 28, s. 56.
- Baily, Lance. (2021). *Haptic vr gloves offer immersive clinical simulation experiences*. www.healthysimulation.com/haptic-vr-gloves
- Barnard, Malcolm. (2010). *Sanat, tasarım ve görsel kültür*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Barthes, Roland. (2005). *Göstergebilimsel serüven*. (çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bayraktar, Erkan ve Kaleli, Fatih. (2007). Sanal gerçeklik ve uygulama alanları. *Dumlupınar Üniversitesi IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, s. 254.
- Brzozowska, Maria Helena. (2019). Sözel ifadenin görsel iletişim diline dönüştürülmesi. Grafik tasarımı etki. (Ed, Z. Sayın). Çev. Barış Hasırcı, Pegem Akademi: Ankara.
- Coşkun, Cumhur. (2017). Bir sergileme yöntemi olarak artırılmış gerçeklik. *Sanat ve Tasarım Dergisi* 20, s. 66.
- Crawford, Chris. (1997). *The art of computer game design*. Vancouver: Washington State University.
- Ferhat, Savaş. (2016). Dijital dünyanın gerçekliği, gerçek dünyanın sanallığı bir dijital medya ürünü olarak sanal gerçeklik. *TRT Akademi Dergisi*, 2, s. 725.
- Develop3D. (2020). *Gravity sketch adds remote collaboration features*. www.develop3d.com/vr-armr/gravity-sketch-adds-remote-collaboration-features
- Demir, Hülya. (2023). Postmodern distopik geleceğin estetiği: Siberpunk estetik ve grafik tasarım. *Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Science (SOBİDER)*, no.66, ss. 296-316.
- Durose, Oz. (2019). *Quill VR tests*. www.ozdurose.com/2019/04/10/quill-vr-tests
- Freund, Gisele. (2016). *Fotoğraf ve toplum*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Górski, Filip., Buń, Pawel., Wichniarek, Radoslaw., Zawadzki, Przemysław., Hamrol, Adam. (2017). Effective design of educational virtual reality applications for medicine using knowledge engineering technique. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 3, s. 398.
- Gravity Sketch. (2024). *Transform your workflow*. www.gravitysketch.com/home
- Gravity Sketch. (2023). *Think in 3D create in 3D*. www.gravitysketch.com
- Gravity Sketch. (2021). *Intro to gravity sketch*. www.youtube.com/watch?v=N1RMAav-mSM
- Gravity Sketch. (2024). *Create subdivision content*. www.gravitysketch.com/products
- Gültekin, Tuba ve Tokdil, Ezgi. (2017). Gerçeklik ve sanı yaklaşımı üzerine karşılaştırmalı bir inceleme: Denemeler sergi örneği. *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 23, s. 286.
- Hamilton, Ian. (2021). *Gravity sketch's art creation platform goes free, even on oculus quest*. www.uploadvr.com/gravity-sketch-free-art
- Hess, Roland. (2012). *Blender production: Creating short animations from start to finish*, Oxford: CRC Press.
- Krefta, Ben. (2007). *The art of drawing manga*. London: Arcturus Publishing.
- LaValle, M. Steven. (2019). *Virtual reality*. Cambridge University Press.
- Lemmerz, Christian., Parker, Erik., McCarthy, Paul., Oursler, Tony., Hong, Yu. (2018). *Group exhibition virtual reality art*. www.fourschou.com/exhibition/virtual-reality-art
- Light Tracer. (2023). *Intuitive tool for highest quality product rendering*. www.lightracer.org
- Meta (2024). Meta quest 3 sanal gerçeklik donanımı. www.meta.com/quest/quest-3

- Olgun-Kelekçi, M. (2024). Görsel zekanın sanat ve tasarımla sınırsız etkileşimi. *Beykoz Akademi Dergisi*, Özel Sayı, s. 53.
- Quill. (2024). *Features*. www.quill.art/features.html
- Sherman, William., Craig, Alan. (2019). *Understanding virtual reality*. Cambridge: Morgan Kaufmann Publishers.
- Serttaş, Aybike. (2018). Sinemada yabancılaşma ve teknoloji temalı distopya: Siberpunk anlatı. *TRT Akademi*, 3(5), ss. 344-360.
- Su, H., ve Zhao, V. (2011). *Alive character design: For games, animation and film*, Beijing: CYPI Press.
- Titon, Jeff Todd. 2009. Metin. Çev. Öykü Terzioğlu. *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 3*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, ss. 260-277.
- White, Tony. (2006). *Animation From Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Focal Press.
- Whyte, Jennifer. (2002). *Virtual reality and the built environment*. Oxford: Architectural Press.
- Wigan, Mark. (2012). *Görsel illüstrasyon Sözlüğü*. Literatür Yayınları: İstanbul.
- Xiong F., Zhao X., Zhang Y. (2006). 3D Animation and virtual reality. Management and decision support systems, in *CIGR Handbook of Agricultural Engineering Volume VI Information Technology*, s. 459.

Görsel Kaynakça

- Adobe, (2024). Sanal gerçeklikte, Adobe Medium yazılımı arayüzünde, 300'den fazla seçenek arasından karakter tasarımları oluşturmaya imkân veren, özelleştirilmiş damga araçları menüsü. www.adobe.com/content/dam/cc/us/en/products/medium/Medium_page_features3.jpg
- Baily, (2021). Dokunsal (Haptic) geri bildirim eldivenleri takan bir kullanıcıyı gösteren imaj. www.healthysimulation.com/wp-content/uploads/2021/02/SenseGlove-vr-glove.jpg
- Develop3d, (2020). Gravity Sketch sanal gerçeklik yazılımında gerçekleştirilen işbirlikli (collaborative) tasarım ortamını ve tasarımcıların isimlerinin yer aldığı avatarları gösteren imaj. www.develop3d.com/vr-ar-mr/gravity-sketch-adds-remote-collaboration-features
- Dezeen, (2024). Sanal gerçeklik kaskı ve dokunmatik kontrol donanımlarını kullanarak Gravity Sketch yazılımında üç boyutlu model oluşturan tasarımcı. www.dezeen.com/2017/01/13/gravity-sketch-virtual-reality-vr-software-creative-professionals-launches-beta-testing-platform-design-technology
- Durose, (2019). Sanal gerçeklik donanımı ile Quill VR yazılım arayüzünde çalışan tasarımcı. www.ozdurose.com/wp-content/uploads/2019/04/woringinvr2-e1554718618876.jpg?w=1568
- Enviragallery, (2024). Photoshop yazılım arayüzünde gösterilen dijital kalem araçları paneli. www.enviragallery.com/wp-content/uploads/2019/08/Photoshop-cs6-pen-tool-palette.jpg
- Gravity Sketch, (2021). Gravity Sketch'te, bir tasarımcının üç boyutlu skeç çizim sürecini gösteren imaj. www.i.ytimg.com/vi/N1RMaav-mSM/maxresdefault.jpg
- Gravitysketch, (2024). Gravity Sketch yazılımında tasarım eskizi (Free Form Sketch) oluşturan bir tasarımcıyı gösteren imaj. www.gravitysketch.com/blog-post/articles/how-3d-sketching-stimulates-a-more-creative-workflow/
- Lemmerz vd., (2018). G Faurschou vakfı tarafından gerçekleştirilen, Christian Lemmerz, Erik Parker, Paul McCarthy, Tony Oursler ve Yu Hong'un eserlerinden oluşan sanal gerçeklik sergisinin, deneyimlenme anını gösteren imaj. www.feurschou.com/exhibition/virtual-reality-art
- Midjourney AI, (2024). Yapay Zeka görselleştirme programı ile üretilen mağara resmi. Kişisel Arşiv

Worldhistory, (2015). İspanya'nın Kantabria bölgesindeki Altamira Mağarası'nda tasvir edilen Üst Paleolitik döneme ait bizon.
www.worldhistory.org/img/r/p/1500x1500/3537.jpg.webp?v=1718604674

Yukarı Bak Animasyon Filmi İzleyici Yorumlarının Mimarlık Disiplini Kapsamında İncelenmesi

Sena Şen¹, Hande Eyüboğlu², Sevde Dinçer³, Gürkan Topaloğlu⁴

Öz

Sinema ve mimarlık, içinde yer aldıkları sanatsal boyutta birbirine sürekli temas eden ve etkileşimleriyle birbirini besleyen iki disiplindir. Bu etkileşim, günümüzde çeşitli araştırma konularına başlık oluşturarak hem mimarlık hem de sinema için farklı bakış açıları ve tasarım girdilerine dönüşmektedir. Sinema ve mimarlık arasındaki bu etkileşimi animasyon filmleri üzerinden incelemek yeni bakış açıları ve anlamların ortaya çıkmasına olanak sağlamaktadır. Bu çalışma, yönetmenliğini Pete Docter'in yaptığı 2009 yılı yapımı *Yukarı Bak* bir animasyon filmi üzerinden mimarlık sinema etkileşiminin genel izleyiciler üzerindeki etkisi ve farkındalığını sorgulamayı ve sinemasal kurgu içerisinde mimarlık-kullanıcı-zaman değişimini tartışabilmeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, IMDb resmi web sayfasında filme yönelik eleştirel izleyici yorumları üzerinden mimarlık algısı, bilgisi ve farkındalığı incelenmiştir. Pixar Animasyon Stüdyosu tarafından hazırlanan ve yayınlandığı yıl En İyi Animasyon Filmi Oscar'ı dahil birçok ödül alan *Yukarı Bak*, mimarlığın fiziksel ve psikolojik unsurlarını vurgulaması, kullanıcı ve mekân çeşitliliğini (kentsel mekân, dış mekân, iç mekân) içinde barındırması ve karakterler ve mekânlar açısından yayınlandığı zamana kadar yapılan en gerçekçi animasyonlardan biri olması sebebi ile örneklem olarak seçilmiştir. Çalışmada analizler, görsel içerik analizleri ve izleyici yorumlarına ilişkin metinsel içerik analizleri olmak üzere iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada filmde yer alan mimari unsurlar görsel olarak verilmiş ve içerik olarak analiz edilmiştir. İkinci aşamada, IMDb web sayfasında filmle ilgili yapılan yorumlardan seçilen 30 adet eleştirel izleyici yorumu Attoe'nin betimleyici ve yorumlayıcı eleştiri kapsamında analiz edilmiştir. Betimleyici eleştiri kapsamında analiz edilen yorumlarda kentsel mekândan iç mekâna kadar farklı ölçeklerde mimari kavramların/terimlerin kullanıldığı, ana tema olarak kentsel mekânın ve alt tema olarak Güney Amerika'nın öne çıktığı görülmektedir. Yorumlayıcı eleştiri bağlamında ise ana tema olarak mekânın anlamına ilişkin yorumların, alt tema olarak ise Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam/mekânsal ilişkilerin öne çıktığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık, Sinema, Eleştiri, Animasyon, Yukarı Bak filmi.

¹ Doktora Öğrencisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, ORCID NO: 0000-0001-9705-6008, senasen758@gmail.com

² Arş.Gör., Samsun Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-0504-2886, hande.eyuboglu@samsun.edu.tr

³ Doktora Öğrencisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, ORCID NO: 0000-0003-4588-2222, trsevededincer@gmail.com

⁴ Dr. Öğr. Üyesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü ORCID NO: 0000-0001-9543-8520, gtopaloglu@ktu.edu.tr

Analyzing Viewer Comments of the Animated Film 'Up' within the Discipline of Architecture

Abstract

Cinema and architecture are two disciplines that are in constant contact with each other in the artistic dimension in which they take place and feed each other with their interactions. Today, this interaction is turning into different perspectives and design inputs for both architecture and cinema by forming the title of various research topics. Examining this interaction between cinema and architecture through animated films allows new perspectives and meanings to emerge. This study aims to question the impact and awareness of architecture-cinema interaction on general audiences and to discuss the change of architecture-user-time in cinematic fiction through an animated film. In this direction, the 2009 animated film *Up* directed by Pete Docter was analyzed. For this purpose, the study aims to question the perception, knowledge and awareness of architecture through critical audience comments on the IMDb official web page. The animated film *Up* which was produced by Pixar Animation Studio and received many awards including the Best Animated Film Oscar in the year it was released, was chosen as a sample because it emphasizes the physical and psychological elements of architecture, contains a variety of users and spaces (urban space, outdoor space, indoor space), and is one of the most realistic animations made until the time of its release in terms of characters and spaces. In the study, the analysis was carried out in two stages: visual content analysis and textual content analysis of audience comments. In the first stage, the architectural elements in the film were given visually and analyzed in terms of content. In the second stage, 30 critical audience comments selected from the comments made about the film on the IMDb web page were analyzed within the scope of Attoe's descriptive and interpretive criticism. In the comments analyzed within the scope of descriptive criticism, it is seen that architectural concepts/terms are used at different scales from urban space to interior space, urban space as the main theme and South America as a sub-theme. In the context of interpretive criticism, comments on the meaning of space as the main theme and the meaning/spatial relations that Carl and Ellie attribute to the house as a sub-theme stand out.

Keywords: Architecture, Cinema, Criticism, Animation, Up movie.

Bu makalede *Yukarı Bak* (Orj. *Up*) animasyon filmi üzerinden sinema mimarlık etkileşiminin genel izleyiciler üzerindeki farkındalığı ve izleyicilerin mimarlık algısı değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda film iki aşamalı olarak ele alınmıştır. İlk olarak çalışmanın araştırmacıları tarafından görsel içerik analizi yapılarak çeşitli mesaj ve temalar ortaya çıkarılmıştır. Ardından film sektöründe öne çıkan kapsamlı bir çevrimiçi platform olan IMDb'nin resmî web adresinde yer alan 30 eleştirel yorum üzerinden betimleyici ve yorumlayıcı eleştiri yöntemleri kapsamında içerik analizi yapılmıştır. Çalışma sinema mimarlık etkileşimi, animasyon filmlerinde mimari mekân üretimi ve mimarlık disiplininin önemi üzerine olup, genel izleyici kitlesinin algı ve farkındalığını değerlendirmesi bakımından önemlidir. Aynı zamanda çalışma mekanların fiziksel varlığının yanı sıra anlamsal ve psikolojik boyutları ile ele alarak mimarlık disiplininin insan-mekân ilişkileri üzerindeki etkisine bir bakış sunmaktadır.

Mimarlık, sanat ve bilimin arakesitinde yer alan bir disiplindir. Aynı zamanda, hitap ettiği kitlenin gereksinimlerini gözeterek bir tasarım, siyaset ve ekonomiden etkilenen bir olgu ve içinde çeşitli anlamlar barındıran bir metindir. Bu bağlamda mimarlık, sinema gibi farklı disiplinlerle iletişim kurarak yeni oluşumların önünü açmaktadır. Sinema ve mimarlık,

içinde yer aldıkları sanatsal boyutta birbirine sürekli temas eden ve etkileşimleriyle birbirini besleyen iki disiplindir. Sinemada kullanılan öğeler, duyuşal bir deneyime olanak sağlayarak mimarlığı deneyimlenebilir hale getirmektedir (Pallasma, 2001, ss. 13-23). Mimarlık bir gerçeklik yaratma olarak tanımlanabilirken sinema bu gerçekliği kurgulayan, dönüştüren ve şekillendiren bir güçtür (Güney ve Yürekli, 2004, s. 33). Burada ifade edilen gerçeklik, mekân tasarımı ile sağlanmaktadır. Sinemada mekân oluşumu, mevcut mekân ve kurgusal mekân olarak iki başlık altında incelenebilmektedir. Sinemada kullanılan mekân ise fon mekân, tamamlayıcı mekân ve asıl eleman olarak mekân şeklinde sınıflandırılabilir (İnce, 2007, ss. 49-51). Sinemada mekân kullanımı, geçmişe dair bir belge, şimdinin paralel yaşam biçimleri, geleceğe dair bir öngörü şeklinde farklı gerçeklik ve zaman kurgularının temsili/yorumu/yeniden üretilmesi biçiminde görülebilmektedir. Işık, ses, kamera hareketleri, deęişen çekim açıları ve aktarılan duyuşal deneyimler yardımıyla mekânsal görüntüler oluşmaktadır. Her görüntü yeni bir anlamın oluşumuna katkı sağlarken her anlam ise asıl gerçekliği, ana fikri ve amacı ortaya çıkarmaya yardımcı olmaktadır (Şen, 2022, s. 30).

Sinema ve mimarlık ilişkisini yaratıcı ve özgün bir şekilde ortaya koyan en önemli film üretim tekniklerinden biri animasyondur. Dolayısıyla animasyon filmleri, sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimi incelemek için önemli bir alan sunmaktadır. Animasyon, canlandırma anlamına gelen ve sinemanın ortaya çıkışından itibaren günümüze kadar önemini koruyan bir sinema türü olarak kabul edilebilmektedir. Büyücülük ve gözbağcılığı dönemiyle başlayan animasyon filmleri, teknoloji paralelinde gelişerek günümüze ulaşmıştır. Geçmişte animasyon filmlerinde iki boyutlu klasik teknikler kullanılırken günümüzde üç boyutlu tekniklerin önem kazandığı görülmektedir (Şenler, 2005, ss. 100-102; Ürtekin ve Özker, 2018, ss. 36-37). Animasyon filmleri birçok aşamadan meydana gelmektedir. Bu aşamalar özetle konsept, iş programı oluşturma, hikâye oluşturma, hazırlık görselleştirmesi, karakterin, kostüm tasarımı ve yaşadığı bağlam/mekân tasarımı, *storyboard* oluşturma, ses, estetik ve sinematik analizler, tüm elemanların bir araya getirilmesi, üretim, üretim sonrası analiz, sergileme şeklinde sıralanabilir (Wells, 2006, s. 10).

Animasyon filmleri kapsamında yurtiçi ve yurt dışında farklı disiplinler bağlamında birçok çalışma yapılmıştır. Acar'ın (2023) çalışmasında, DergiPark'ta yayınlanan animasyon başlıklı makalelerin bibliyometrik analizi yapılmıştır (s. 1153). Bu bağlamda son 10 yılda yayınlanan ve başlığında animasyon kelimesi yer alan farklı disiplinlere ait 71 makalenin bulunduğu ve 2020 yılından itibaren animasyon konulu makalelerde artışın yaşandığı tespit edilmiştir. Bieberstein ve Feyersinger'in (2022) çalışmasında animasyon tarihi ve tarih yazımı hakkındaki güncel tartışmalar, farklı disiplinler bağlamında incelenmiş ve çok sesliliğin önemi vurgulanmıştır (s. 10). Devika ve Sreena'nın (2023) görsel medya, psikoloji ve edebiyatı içeren disiplinlerarası çalışmasında *Soul* (Docter, 2020) animasyon filmi aetonormativite kavramı bağlamında eleştirel bir okuma yapılarak analiz edilmiştir (s. 175). Karaşahinoğlu ve Dönmez'in (2024) çalışmasında Amerika Birleşik Devletleri'nde üretilen önemli animasyon dizileri, betimsel analiz yöntemi çerçevesinde incelenmiş ve uzman görüşlerine yer verilmiştir (s. 479). Örneklem grubu olarak belirlenen *Batman*

(Burton, 1992; Schumacher, 1995) animasyon serisi, görsel kimlik unsurları (logo, renk paleti vb.) bağlamında irdelenmiştir. Ogden ve Chohan'ın (2024) çalışmasında Disney animasyon filmlerinde (1937–2021) yer alan vücut ağırlığı diyalogları kahramanlar özellikleri, konuşma sıklığı ve cinsiyetleri gibi farklı özellikler bağlamında içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir (s. 1). Öztürk ve Balaban'ın (2024) çalışmasında, *Ters Yüz* (Docter, 2015) animasyon filmindeki karakterlerin sahip oldukları renkler ile duyguları arasındaki ilişki, göstergebilimsel analiz yaklaşımıyla (gösterge, gösteren ve gösterilen kavramları bağlamında) çözümlenerek ortaya çıkarılmıştır (s. 128). Sevindi'nin (2021) çalışmasında Sovyet animasyonlarında yer alan propaganda içerikli kısa filmler, ideolojik söylem analizi yöntemi ile incelenmiştir (s. 594). Yukarıda incelenen çalışmalar doğrultusunda animasyonun psikoloji, sinema, sağlık gibi farklı disiplinlerde yer aldığı görülmektedir. Buna ek olarak çalışmalarda söylem analizi, içerik analizi, betimsel analiz, göstergebilimsel analiz yöntemi gibi oldukça farklı analiz yöntemlerinin kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Animasyon Filmleri Bağlamında Sinema ve Mimarlık İlişkisi

Animasyon filmlerinde yer alan mimari öğeler, karakterlerin yaşantısını anlatmada önemli rol oynamaktadır. Bu bağlamda, mimari mekânlar/öğeler üzerinden yapılan analizler ile filmin dönemi, kültürü ve karakterlerin yaşam biçimleri anlaşılır hale gelmektedir. Kullanılan renk, form, oran-orantı, malzeme ve yapı bilgisi gibi mimarlık bilgileriyle kurgulanan hikâye desteklenmekte ve senaryonun gerçekliği artmaktadır. Bu sayede animasyon filmlerinde inandırıcılık sağlanmaktadır (Ürtekin, 2018, s. 31). Karakterlerin yaşadığı kurgusal mekânların tasarımının, animasyon filmlerinin önemli bir adımını oluşturduğu söylenebilir. Mekânsal kurgunun asıl hedefi, bir binayı ya da bir kenti sinema tekniklerini kullanarak dinamik ve canlı bir şekilde temsil etmek ve izleyiciye aktarmaktır. Dolayısıyla binaların ve tüm mekânsal unsurların bir başkarakter olduğu söylenebilir (Ng, Schnabel ve Kvan, 2006, s. 598). Bu veriler ışığında bir sinema yönetmeninin bir mimar ve mühendis gibi düşünerek mekânı eleştirel bir göz yardımıyla hareket, imge ve zaman kapsamında kurgulaması gerekmektedir (Deleuze, 2004, s. 10). Animasyon filminde yer alan mekânlarda yer, ölçek, atmosfer, renk ve ışık gibi mimari unsurlar dikkatle ele alınmalıdır (Wells, 2006, s. 50).

Mimarlık disiplini kapsamında animasyon filmleri üzerine birçok çalışmanın yapıldığı görülmektedir. Ürtekin (2018) yapmış olduğu çalışmada, animasyon sinemasının gelişim sürecindeki mekân kurgusunu, 11 farklı ödüllü film üzerinden analiz etmiştir. Arısal (2019) çalışmasında, animasyon/anime ve mimarlık/iç mimarlık ilişkisi üzerinden mekân algısını güçlendirmeyi amaçladığı bir eğitim yöntemi önermektedir (s. 50). Çalışma kapsamında öğrencilerin görme ve işitme duyusunun yanında bedenlerini ve hareketin farklı biçimlerini kullanması ve bunların üzerinden tartışma, sorgulama ve irdelemeler yaparak farkındalık kazanması hedeflenmiştir. Sadıklar vd. (2021) bir anime filmini Novak'ın eleştirel, düşünsel ve kavramsal parametreleri kapsamında analiz etmiştir (s. 398). Tulum Okur ve Gezer Çatalbaş (2022) animasyon filmlerinde mimarlık ve kentsel bağlamda geçmişten günümüze gelecek kurgusunun nasıl işlendiğini incelemiştir (s. 389). Atabeyoğlu ve Alkan (2021) çalışmasında, animasyon filmleri kapsamında değişen kurgusal zamanlardaki kent kurgusu, ulaşım, sirkülasyon ve donatı gibi farklı konular üzerinden bir değerlendirme yaparak kent

ve kentli etkileşimini incelemiştir (s. 201). Bunun yanında hayal gücünün dâhil edildiği farklı ulaşım biçimleri ve farklı malzemelerle sunulan yapı kitleleri gibi çeşitli tasarımlarla da karakterlerin yaşantısı ve filmlerin kurgusal arka planları aktarılmaya çalışılmıştır. Sonuç olarak animasyon filmlerini ele alan bu ve benzeri çalışmalar yaşam, mimarlık, kent, mekân ve kültür okumalarını, çeşitli analizleri ve yöntem önerilerini içermektedir.

Sinema-Mimarlık Ara Kesitinde İzleyici Yorumlarının ve Eleştirinin Yeri

Sinema, izleyiciler üzerinde farklı düzeylerde duyuşsal ve dūşūnsel etkiler yaratmaktadır. Bu bağlamda izleyici merkezli eleştirel çalışmaların sinemanın gelişimi açısından oldukça önemli olduğu söylenebilir (Göker, 2018, s. 270). İzleyici yorumları ve eleştirileri kapsamında kültürel, sosyolojik, siyasal ve mimari anlamda farklı okumalar yapılabileceği ve bu yorumların farklı temalar altında incelenebileceği görülmektedir (Çağlar, 2018, ss. 159-182). Dolayısıyla filmlerin mimarlık eleştirisi bağlamında bir ifade ortamı olarak kullanılabileceği söylenebilir. Bu bağlamda mimarlık öğeleri, bir film vasıtasıyla dolaysız bir şekilde mimar veya mimar olmayan kişi tarafından eleştirilebileceği gibi mimar veya mimar olmayan kişinin film üzerinden ürettiği yazılı bir metin vasıtasıyla da eleştirilebilir (Dinç Kalaycı, 2015, ss. 33, 69, 74). Bu veriler ışığında yönetmenin hem eleştiren hem de eleştirilen olduğu söylenebilir. Yönetmen, gerçek ve/veya kurgusal mekânları eleştirel bir şekilde değerlendiren filmi tasarlamakta ve eleştiren olmaktadır. Aynı zamanda yönetmen ve onun tasarladığı film, izleyiciler tarafından eleştirilen şey, yani eleştiri nesnesi haline gelmektedir. Bu bağlamda sinema ve mimarlık etkileşiminde katmanlaşan bir eleştiri pratiğinin meydana geldiği söylenebilir.

Eleştiri, bir yargı, yorum, arayış, inceleme, açıklama, yeniden tanımlama, değerlendirme, değişen bağlamlarda değişen ürünler oluşturan bir mekanizma olarak tanımlanabilmektedir (Dinç Kalaycı, 2015, s. 4). Eleştiri sürecinde birden fazla yol ve yöntem izlemek mümkündür. Dolayısıyla eleştiren kişinin kendine seçeceği yol ve yöntem, eleştirinin yaratıcılığı açısından oldukça önem taşımaktadır. Mimari eleştiri metotları W. Attoe tarafından kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır (Dinç Kalaycı, 2015, s. 12). Bu metotlar, kural koyucu, yorumlayıcı ve betimleyici eleştiri olarak sıralanmaktadır. Kural koyucu eleştiri, belirli bir standart veya doktrine dayanan ve buna göre şekillenen eleştiri çeşididir. Yorumlayıcı eleştiri, kişisel özellik taşıyan, nesnellik kaygısı gütmeyen ve nesneye yeni bakış açıları kazandıran eleştiri türüdür. Betimleyici eleştiri, yargılama ve yorumlamayı içermeyen, çevredeki gerçeklik ile ilgilenen ve çevrede ne olduğunu aktarmaya çalışan eleştiri çeşididir (Attoe, 1976, ss. 20-21). Bu kapsamda betimleme, görülen şeyleri kelimelerle aktarmaktır. Yorumlama ise görülen şeylerden anlam çıkarmak ve değer biçmektir. Bir nesneyle ilgili yorum yapılabilmesi için öncelikle nesnenin betimlenmesi gerekmektedir. Betimleme sayesinde yorumların ve yargıların güvenilirliği artmaktadır (Barrett, 2020, ss. 77-80). Bu bağlamda bir sinema filminde yer alan mimarlık öğeleri, kural koyucu, yorumlayıcı ve betimleyici eleştiri kapsamında değerlendirilebilir.

İzleyici, bir filmi değerlendirirken bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde farklı eleştiri metotlarından yararlanabilmektedir. Bu bağlamda bir izleyici betimleyici eleştiri metodunu kullanarak filmdeki yapıların türlerini, büyük ölçekten küçük ölçeğe olan tüm mekânsal

öğelerin fiziksel özelliklerini (renk, doku, malzeme, boyut vb.) ve filmdeki mekânlara ilişkin araştırmalarını aktarabilir. Aynı zamanda bir izleyici, yorumlayıcı eleştiri metodunu kullanarak filmdeki mekânın kendinde uyandırdığı hisleri, film karakterlerinin mekâna yüklediği anlamları, mekâna ilişkin yan anlamları ve göstergeleri belirtebilir ve bu bağlamda yeni bakış açıları geliştirebilir.

Gökyüzü ile Yeryüzü Arasında Bir Ev

Mimarlık ve sinema arakesitinde animasyon filmleri üzerine birçok çalışma yapıldığı ancak izleyici yorumları ve eleştiri kapsamında yapılan çalışmaların oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı, mimarlık ve sinema etkileşiminin mimarlık disiplini ile doğrudan ilişkisi olmayan izleyiciler üzerindeki etkisini incelemek ve izleyicilerin mimari algı, bilgi ve farkındalığını sorgulamaktır. Bu doğrultuda mimarlık, kullanıcı ve zaman değişimi, animasyon filmi üzerinden mimari eleştiri kapsamında analiz edilmiştir.

Çalışma kapsamında örneklem olarak yönetmenliğini Pete Docter'in yaptığı 2009 yılı ABD yapımı *Yukarı Bak* animasyon filmi belirlenmiştir. Bu filmin seçilmesinde, geniş hayal gücü ve yaratıcılık ile kurgulanan mekânsal anlatımların bulunması, gerçeküstü dünya kurgusunun varlığı, zengin ve estetik bir görsel anlatımın olması, hareket ve zamanın etkili bir şekilde kullanılması rol oynamıştır. Filmin ödül kazanmış olması da örneklem seçiminde etkili olan kriterlerden bir diğeridir.

Filmde, Carl ve Ellie'nin çocukluk döneminden yaşlılık dönemine uzanan süreç içerisindeki maceraları ele alınmaktadır. Çocukluk arkadaşları olan maceraperest Carl ve Ellie, yetişkinlik dönemlerinde evlenmeye karar vermiştir. Çocukluk döneminde sürekli oyun oynadıkları harap durumda olan evi düzenleyerek bir yuva haline getiren bu ailenin amacı, Güney Amerika'daki Cennet Şelaleleri'ne seyahat hayalini gerçekleştirmektir. Carl ve Ellie bu macera için biriktirdikleri paraları zorunlu ihtiyaçları (evdeki tadilat işleri, araba tamiri vb.) nedeniyle harcadığından seyahatleri sürekli ertelenmiştir. Ancak yaşlılık dönemindeyken bu fırsata erişebilen Carl, uçak biletlerini alarak Ellie'ye sürpriz yapmak istemiştir. Ancak Ellie vefat etmiştir. Bu üzücü olaydan sonra yaşlı Carl, anılarla dolu evinde mutsuz bir hayat sürmeye başlamıştır. Kentsel dönüşüm faaliyetlerinin yapıldığı ve gökdelenlerin boy gösterdiği bir çevrede eski evini satmamak için mücadele veren Carl, bir işçi ile tartışarak ona fiziksel zarar vermiştir. Mahkeme kararınca bakım evine gitmesi kararlaştırılan Carl, bu sırada Ellie ile olan hayallerini gerçekleştirmenin bir yolunu aramıştır. Zaten bir balon satıcısı olan Carl evini binlerce rengârenk balona bağlayarak havalanmış ve Güney Amerika'ya doğru yola çıkmıştır. Bu sırada verandada bulunan davetsiz misafir izci Russell, Carl'a macerasında eşlik etmiştir. Yolculuk boyunca zorlu mücadeleler vererek farklı karakterlerle (Kuş Kevin, Köpek Dug, Kâşif Muntz, diğer köpekler) karşılaşan Carl ve Russell, en sonunda evi Ellie'nin macera defterine çizdiği yere götürmüştür. Filmin sonunda ise Carl, anılarla dolu evini gökyüzüne uğurlamıştır (Docter, Peterson ve McCarthy, 2014, s. 1-100) (Görsel 1).



Görsel 1. Carl ve Ellie Fredricksen'in çocukluk, yetişkinlik ve yaşlılık dönemi (üstte) ve filmin diğer karakterleri (altta)

Görsel ve Yazınsal Çözümlenmeler

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Veri analizi iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada film çalışmanın yazarları tarafından izlenmiştir. Ardından filmin mimarlık disiplini kapsamında betimleyici ve yorumlayıcı ifadeler ile görsel içerik analizi yapılmıştır. Bu analizlerde filmde yer alan sahnelerin taşıdığı çok katmanlı anlamlar ortaya çıkarılmıştır. Diğer taraftan çocukluk, yetişkinlik ve yaşlılık dönemi başta olmak üzere belirli dönemlerde görsel içeriklerinin nasıl değiştiği ve geliştiği analiz edilmiştir. Görsellerin iletmediği mesajlar ve temalar ortaya çıkarılmıştır. İkinci aşamada ise IMDb'nin resmî web adresindeki eleştirel izleyici yorumlarının mimarlık disiplini kapsamında yazınsal içerik analizi yapılmıştır. Bu doğrultuda, resmî web sitesinde *Critic Reviews* başlığında yer alan 297 adet İngilizce yorum ön analiz sürecinden geçirilmiştir. Okuma sürecinden geçirilen yorumlarda mimarlık disiplini ile ilişkilendirilen, çeşitli mimari anlatım ve detaylara odaklanan 30 adet yorum tespit edilmiştir. Eleştirel izleyici yorumları E1, E2, E3... şeklinde kodlanmıştır.

Elde edilen veriler, Attoe'nin (1976) betimleyici ve yorumlayıcı eleştiri yöntemleri kapsamında analiz edilmiştir. Ardından bu eleştiri türleri ile ilgili ana ve alt tematik kodlar belirlenerek tablo haline getirilmiştir. Kodlamalar Miles ve Huberman'ın (1994) kodlama türlerinden biri olan verilerden çıkarılan kavramlara göre oluşturulmuştur. Son olarak izleyici yorumlarının içerdiği tematik kodlar, tabloda ilgili yere işaretlenmiştir. Yorumların birden fazla kodla ilişkili olması durumunda tabloda birden fazla tema işaretlemesi yapılmıştır. Analiz sonucunda elde edilen veriler değerlendirilerek filme ilişkin eleştirel yeni bir söylem oluşturulmuştur (Görsel 2).

Betimleyici eleştiri kapsamında, yazarlar tarafından herhangi bir yorum yapılmadan, direkt olarak filmin konusunun anlatımında, izleyicinin mimarlık disiplini bağlamında kullandığı ifadeler incelenmiştir. Yorumlayıcı eleştiri kapsamında ele alınan yorumlar ise mekânın anlamına ilişkin yorumlar, mekânın gerçekliğine ilişkin yorumlar ve film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar olmak üzere üç ana tematik kod altında toplanmıştır. Alt tematik kodlar kurguda önemli görülen gelişmeler/ tasarım unsurları dikkate alınarak belirlenmiştir.



Görsel 2. Araştırma tasarımı

Görünenin Söyledikleri: Filmin Mimarlık Disiplini Kapsamında Görsel İçerik Analizi

Film Carl Fredricksen'in çocukluk, yetişkinlik ve yaşlılık dönemi olmak üzere yaşamının üç dönemini yansıtmaktadır. Değişen zaman ile mekânlara yüklenen anlam, işlev ve fiziksel öğeler değişiklik göstermektedir. Film genel olarak Ellie ve Carl Fredricksen'in evi, Muntz'un Zeplin'i ve Cennet Şelalesi olmak üzere üç ana mekânda geçmektedir. Bunun yanı sıra sinema salonu, hayvanat bahçesi ve hastane gibi ayrıntılı tasvirlerle sunulan kısa süreli sahneler de filme dâhil edilmiştir. Bu bağlamda yapılan görsel içerik analizinde film, çocukluktan yetişkinliğe ardından ise yaşlılığa ilerleyen zaman akışı doğrultusunda analiz edilmiştir.

Çocukluk dönemi Carl'ın keşfettiği ve eşinin de dâhil olduğu bir dizi anıyı içermektedir. Filmde ana karakterlerin çocukluk dönemine ilişkin sahnelerinde eski yıkık bir ev ön plandadır. Bakımsız bir görünüme sahip olan ev, filmde karanlık ve merak uyandırıcı bir

atmosferde izleyicilere yansıtılmaktadır (Görsel 3). Bu bölümde kadrajda sınırlı bir görüntü sunulmasına rağmen yapı türü ve yapısal elemanlara yönelik zengin içerik ortaya koyulmaktadır. Mimarlık disiplinine yönelik malzeme kullanımı (ahşap yapı elemanları, çatı örtüsü olarak shingle kullanımı), boyutsal ilişkiler (insan figürünün mekân içindeki boyutuna ilişkin görsel temsiller) ve birleşim detayları (çatı mertek-dikme ilişkisi, döşeme detayları) ayrıntılı şekilde animasyonda temsil edilmiştir.



Görsel 3. Ellie ve Carl Fredricksen'in evi

Filmde mimarlık disiplinine yönelik birden fazla temsil yönteminin kullanıldığı görülmektedir. Albümdeki bir fotoğrafın üzerinde ev eskizi yer almaktadır. Çocukluk döneminin getirmiş olduğu hayalperestliğin bir mimarlık pratiği ve tasarım eylemine dönüştüğü görülmektedir. Bu hayalperestlik ve tasarım eyleminin görüldüğü bir diğer sahne ise battaniyeden çadırın yapıldığı sahnedir. Filmde, battaniyeden tasarlanan bir çadırın gizli/sırlı bir mekân olarak kullanılması ve mekân içerisinde alt mekân oluşumu (yarı özel-özel) görülmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Ellie ve Carl'ın hayalperest kişiliğinin mimarlık pratiğine yansması

Yetişkinlik dönemi ise Carl ve Ellie'nin evlendikleri dönemi ifade etmektedir. Bu dönemde filmde, çocukken keşfettikleri evin dönüşüm süreci yansıtılmaktadır. Çocukluk dönemine kıyasla yetişkinlik dönemi izleyiciye mekâna dair daha genel bir görünüm sunmaktadır. Mekân, Carl ve Ellie'nin her yeni deneyimiyle yeniden anlam kazanmakta ve bu süreç, mekân ile kullanıcılar arasında sürekli olarak yeni ilişkilerin oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Evlilik ile yeni bir hayata başlanması mekânsal açıdan gerçekleştirilen yenileme/restorasyon ile desteklenmektedir. Carl ve Ellie'nin bu yeni başlangıcı ve evin yenilenmesi metafor olarak ilişkilendirilmiştir. Bu çerçevede, mekânın insan için yapılması, insanın mekânı şekillendirmesi ve mekân tarafından şekillendirilmesine yönelik etkili bir temsil oluşturulmuştur (Görsel 5).



Görsel 5. Ellie ve Carl Fredricksen evinin tamirat ve tasarım işleri

Carl ve Ellie'nin maceraperest kişiliğinin evin farklı mekânlarında renk, doku ve malzeme kullanımına bağlı olarak mekânların fiziksel özellikleri üzerinden yansıdığı görülmektedir. Şöminenin iç mekânda odak noktası olarak birçok sahnede kullanıldığı, Carl ve Ellie'nin maceraperest kişiliğinin duvar düzlemine ve objelere yansıdığı görülmektedir. Bu sahnede iç mekânda simetrik bir kullanımın olmasının Ellie ve Carl'ın birbirinin karşısında eşit olduğu düşüncesini yansıttığı söylenebilir. Ancak mekânsal anlatımdan anlaşılacağı üzere evi ev yapanın Ellie'nin varlığı olduğu söylenebilir. Filmde, Carl ve Ellie'nin maceraperest kişiliğini yansıtan bir diğer mekân ise bebek odasıdır. Bebek odasında zeplin figürlü oyuncaklar gibi macera içerikli unsurlar görülmektedir. Bebek düşüncesinin verdiği mutluluk ve çoğalma (genişleme) düşüncesi, iç mekânın açık tonlarda boyanması ve duvar düzlemine işlenen canlı renklerle ifade edilmektedir. Bu durum çağrışımsal anlamın mekânın fiziksel özelliklerine yansıdığı şeklinde yorumlanabilir. Bu pozitif mekân tasvirlerine karşıt bir şekilde, Ellie'nin hastalık sürecinin geçtiği hastane iç mekânının kasvetli ve karanlık olduğu görülmektedir. Mekânda kullanılan renk, doku ve malzeme ile karakterlerin duygusal durumu izleyiciye de aktarılmak istenmiştir. Hastane muayene odasında bulunan Ellie'nin mekânı biçimlendiren donatılardan biri olan hamile kadın tablosuna ters bir şekilde oturması ile çocuk sahibi olamama durumu anlamsal olarak desteklenmektedir (Görsel 6).

Yaşlılık dönemi ise filmin geçtiği mekânların en net şekilde okunduğu bölümdür. Bu bölümde mekân, diğer bölümlere kıyasla daha detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Ellie ve Carl Fredricksen'in evi ahşap malzemeler, geniş pencereler ve çatı katından oluşan klasik bir



Görsel 6. Carl ve Ellie'nin bebek odası ve yaşama mekânındaki iç mekân düzenlemeleri ve filmdeki hastane mekânı

banliyö evini temsil etmektedir. Zeminden birkaç basamakla yükseltile ev aynı zamanda bir verandaya sahiptir. Ev, filmin başlangıcında harabe bir görünüme sahip olsa da ana karakterlerin birtakım onarımları sonucunda yeşil, mor ve sarı başta olmak üzere canlı renklerden oluşan bir görünümde (Görsel 7). Karakterlerin yaşanmışlıklarıyla mekânı anlamlandırmaya devam ettiği söylenebilir. Filmde gerçeklik üzerine çeşitli görüntülerle kurgunun mevcut gerçeklik içinde yaşanılabilirliği desteklense de renk paletinin sağlamış olduğu masalsi atmosferle kurgusal bir gerçekliğin yaratıldığı söylenebilir.



Görsel 7. Ellie ve Carl Fredricksen evinin genel görünümü

Evin iç mekânı ana karakterlerin yaşam öyküsünü anlatan detaylarla doludur. Filmde yer alan yaşama mekânı, evin öne çıkan mekânlarından biridir. Ahşap zeminler, çiçek desenli duvar kâğıtları, geniş rahat mobilyalar, bej ve kahverengi başta olmak üzere sıcak renk tonları ile pozitif duygular aktarılmaya çalışılmıştır. Buna ek olarak mekânda ana karakterlerin anı değeri olan kişisel eşyaları (fotoğraf albümleri, haritalar vb.) ile nostaljik detaylara yer verilmiştir. Tüm bunlar ile iç mekânda sıcaklık ve huzur hissi uyandırılmaya çalışılmıştır. Ayrıca evde katlar arası ulaşım için merdiven asansörünün kullanılması yaşlılık olgusunun mekâna yansıdığını göstermektedir. Buna ek olarak yaşlanmanın getirmiş olduğu güvende olma duygusunun, giriş kapısına yansıdığı görülmektedir. Evin giriş kapısında birden fazla kilit sisteminin bulunduğu görülmektedir. Bu durumun Ellie'nin ölümünün ardından Carl'da meydana gelen aidiyetsizlik ve güvensizlik duygusunun bir yansıması olduğu düşünülebilir. Yaşlılık ve ölüm olgusunun mekânın anlamını yeniden şekillendirmeye başladığı söylenebilir (Görsel 8).



Görsel 8. Ellie ve Carl Fredricksen evi iç mekânları

Filmde evin helyum gazlı balonlar tarafından taşınması ve uçması dikkat çeken noktalardan biridir. Bu sahnenin ardından kentsel mekânlara ilişkin görsellerin belirgin bir şekilde ortaya çıkmaya başladığı görülmektedir. Ellie'nin ölümüyle hayalkırıklığı yaşayan Carl, evinin yakın çevresinde yapılan kentsel dönüşüm nedeniyle eşinin hayalini gerçekleştirmek için cesaret bulmuştur. Eski bir balon satıcısı olan Carl, bu hayali gerçekleştirmek amacıyla evi çok sayıda balonla donatarak evin temelden koparak yükselmesini sağlamıştır (Görsel 9). Bu sahne ile kurgusal mekânın gerçek mekân ile birebir aynı olmadığı gösterilmiştir. Balonlar, filmde hayal gücü, macera ve özlemlerle dolu bir yolculuğun temsilini oluşturmaktadır. Diğer taraftan bu fantastik öğenin filmin duygusal derinliğine ve izleyiciye güçlü bir mesaj iletmeyi amaçladığı söylenebilir.



Görsel 9. Kentsel dönüşüme direnen ev ve evin yükselerek uçuşması

Ev, yer düzleminden ayrılırken üzerinde bulunan taşıyıcı sistem ve tesisat sistemi teknik detayları dikkat çekmektedir. Animasyon filmindeki karakterlerin ve mekânların ayrıntılı tasvirleri, kentsel mekânlar, yapı türleri, yapısal elemanlar ve mekânların fiziksel özellikleri bağlamında film içerisinde gerçeklik kavramının tanımı ve görünürlüğüne yönelik bir kurgu oluşturulduğunu ortaya koymaktadır. Buna ek olarak ev şehirden ayrıldığı sırada verilen kent planlamasının oldukça detaylı şekilde tasvir edildiği görülmektedir (Görsel 10).

Cennet Şelalesi, kırsal bir mekân olarak filmde öne çıkan bir diğer mekândır. Bu şelale filmde ıssız ve keşfedilmemiş bir doğa harikası olarak tasvir edilmektedir. Yüksek kayalıklar, su ögesi ve etrafında çeşitli ağaç ve hayvan türlerinin yer aldığı bu şelale filmin ana karakterlerinin macera ve duygusal gelişimine odaklanan önemli bir simge niteliği



Görsel 10. Evin taşıyıcı, tesisat sistemi detayları ve kente bakış



Görsel 11. Cennet Şelalesi genel görünümüleri

taşımaktadır. Diğer taraftan Cennet Şelalesi duygusal bir bağın yanı sıra hayalin gerçeğe dönüştüğü bir mekân olarak izleyiciye sunulmaktadır (Görsel 11).

Filmdeki bir diğer sahnede Carl, küçük dostu Russell'a yardım edebilmek için anılarla dolu olan iç mekân donatılarını dışarı atarak evi hafifletmeye çalışmaktadır. Bu durum evin anlamına yönelik bir eksiltmenin göstergesidir. Eşyalar ait oldukları iç mekândan ayrılarak dış mekâna taşınmaktadır. Hatıralar, anılar ve yaşama dair çeşitli izlerin geride bırakılması anlamsal açıdan evin ölmeye başlaması olarak yorumlanabilir. Ev, Carl'ın eşyaları boşaltması ve onları kayaların üzerine terk etmesi ile yolculuğunu tamamlamaktadır (Görsel 12).



Görsel 12. Carl'ın evdeki eşyaları boşaltması

Charles Muntz'un zeplini ise filmde öne çıkan mekânlardan bir diğeridir. Bu zeplin, Muntz'un keşif gezilerinde kullandığı bir hava aracıdır. Zeplin, büyük ve gösterişli bir görünüme sahiptir. Muntz'un çeşitli bilimsel çalışmalarına özel olarak tasarlanan zeplin, hayvan iskeletlerinin sergilendiği büyük ve geniş sergi alanlarından/müzeden oluşmaktadır. Bu kapsamda zeplinin yalnızca bir hava aracı olarak kullanılmadığı aynı zamanda bir ev/müze/sergi mekânı olarak da kullanıldığı söylenebilir (Görsel 13).



Görsel 13. Charles Muntz'un zeplini, dış ve iç görünümüler

Sonuç olarak filmde, küçük eski bir ev bulunduğu bağlamdan/yerden ayrılmakta ve bir insan gibi macera geçirmektedir. Filmin sonunda bu ev, gökyüzünde kaybolmakta ve yeni bir ev figürü olan zeplin ön plana çıkmaktadır. Bu durumun mekânların işlevlerini/anlamalarını kaybetmesi, yeniden anlamlandırılması ve işlevlendirilmesine yönelik bir temsil olduğu düşünülebilir. Zeplin bir hava aracı olmasına rağmen Carl ve Russel için anlamsal ve fiziksel olarak dönüşüme uğrayan bir evdir. Zeplin bağlamından koparılmadan havada asılı kalmaktadır. Filmin başlangıcında gösterilen Cennet Şelaleleri, zamanda kaybolmuş bir ülke yazan sahneye benzer şekilde Carl ve Ellie'nin evi de zamanda kaybolmuş bir yere dönüşmektedir (Görsel 14).



Görsel 14. Yeni ev figürü olan zeplinin ortaya çıkışı ve filmin başlangıcında yer alan yazı

Görenin Söyledikleri

Mimarlık Disiplini Kapsamında Eleştirel İzleyici Yorumları

İzleyici yorumları iki tablo altında analiz edilmiştir. Tablo 1'de yorumların Attoe'nin (1976, ss. 20-21) betimleyici eleştirisi kapsamında, yorum içermeden doğrudan film konusunun anlatımına yönelik ifadeler içermesine dikkat edilerek işaretlemeler yapılmıştır. Bu noktada izleyicilerin mimarlık disiplini bağlamında bilinçli ya da bilinçsiz olarak hangi terimleri kullandığı incelenmiştir. Tablo 2'de ise izleyici yorumlarının Attoe'nin (1976, ss. 20-21) yorumlayıcı eleştirisi bağlamında değerlendirilmesini içermektedir. İzleyicilerin nesnel veriler üzerinden yaptığı öznel yorumlarının, mimarlık disiplininin anlamsal ve psikolojik boyutlarıyla ilişkisi tablo üzerinden irdelenmiştir.

İzleyici Yorumlarının Betimleyici Eleştirisi

İzleyici yorumlarından elde edilen verilerin analizinde birbiri ile benzerlik gösteren yanıtlar ortak grupta toplanarak beş ana ve 17 alt tematik koda ayrılmıştır. Ana temalar sırasıyla; kentsel mekân, yapı türü, Carl ve Ellie'nin evine ilişkin mekânlar ve yapısal elemanlar, mekân/ların fiziksel özellikleri, filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalar şeklinde sıralanmaktadır. Eleştirenler tablo içerisinde E1, E2 şeklinde ifade edilmiş olup ve ilgili veri kaynakları kaynakçada gösterilmiştir.

Tablo 1: İzleyici yorumlarının betimleyici eleştiri tematik kodlarına göre sınıflandırılması

Eleştiren	Kentsel Mekân				Yapı Türü							Carl ve Ellie'nin Evine İlişkin Mekânlar ve Yapısal Elemanlar			Mekân/ların Fiziksel Özellikleri		Filmle İlgili Veri Toplamaya İlişkin Yapılan Araştırmalar	
	Carl'ın evi ve yakın çevresi	Güney Amerika	Cennet Şelaleleri	Orman/Venezuela Ormanı	Sinema salonu	Carl ve Ellie'nin evi	Hayvanat bahçesi	Hastane	Mahkeme salonu	Zepilin	Veranda, Bahçe	Bebek odası	Baca, temel vd. teknik detaylar	Renk, doku, malzeme	Işık	Carl ve Ellie'nin evinin uçmasına yönelik teknik araştırmalar	Filmde yer alan mekânlara yönelik araştırmalar	
E1	•	•	•		•	•		•			•	•	•					
E2	•	•	•	•		•	•									•		
E3	•	•	•	•		•					•					•		
E4	•	•	•	•		•				•		•						
E5	•	•				•						•	•	•				
E6	•	•	•	•		•							•	•				
E7	•	•	•	•		•	•	•				•	•				•	
E8	•	•		•	•	•							•					
E9	•	•	•	•		•				•	•		•		•		•	
E10	•	•	•			•					•		•					
E11		•	•	•		•				•			•	•				
E12		•		•		•	•						•					
E13				•		•							•					
E14	•	•	•			•								•			•	
E15		•	•			•					•		•				•	
E16	•	•				•						•	•				•	
E17	•	•	•			•						•	•				•	
E18	•	•	•			•							•					
E19	•					•						•						
E20	•	•				•	•			•			•					
E21	•	•	•	•		•	•			•	•		•					
E22	•	•	•			•						•	•	•				

E23	•	•	•			•											
E24		•	•			•				•				•			
E25	•	•			•	•			•		•						
E26	•	•	•	•		•				•			•	•			
E27	•	•	•	•		•	•			•				•		•	•
E28		•	•			•							•			•	
E29	•	•	•			•				•	•		•			•	•
E30	•	•				•					•			•	•	•	•
Toplam (Alt tematik)	24	28	21	13	3	24	5	3	2	9	9	1	13	17	6	7	9
Toplam (Ana tematik)	86				46						23			23		16	

Tablo1'den hareketle alt tematik kodların sıralanışı; Güney Amerika (28), Carl'ın evi ve yakın çevresi (24), Carl ve Ellie'nin evi (24), Cennet Şelaleleri (21), renk-doku-malzeme (17), orman/Venezuela ormanı (13), baca-temel ve diğer teknik detaylar (13), zeplin (9), veranda/bahçe (9), filmde yer alan mekânlara yönelik araştırmalar (9), Carl ve Ellie'nin evinin uçması hakkında teknik araştırmalar (7), ışık (6), hayvanat bahçesi (5), sinema salonu (3), hastane (3), mahkeme salonu (2), bebek odası (1) şeklindedir.

Betimleyici eleştiri kapsamında ana tematik kodların sıralanışı; kentsel mekân (86), yapı türü (46), mekân/ların fiziksel özellikleri (23), Carl ve Ellie'nin evine ilişkin mekânlar ve yapısal elemanlar (23), filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalar (16) şeklindedir (Tablo 1).

İzleyici Yorumlarının Yorumlayıcı Eleştirisi

Yorumlayıcı eleştiri kapsamında düzenlenen değerlendirme tablosunda izleyicilerin film verilerinden hareketle yaptığı bireysel yorumlar ve çıkarımlar ele alınmıştır. Ele alınan 30 izleyici yorumu birbiri ile benzerlik göstermesi doğrultusunda anlamlı bir biçimde aynı grupta toplanmıştır. Tematik kod belirlemeleri izleyici yorumlarının mimarlık disiplini ile doğrudan ilişkisi ve örtük ilişkisi doğrultusunda şekillenmektedir. Bu şekillenme mekânın anlamına ilişkin yorumlar, mekânın gerçekliğine ilişkin yorumlar ve film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar olmak üzere üç ana tematik kod ile yapılmıştır.

Tablo 2: İzleyici yorumlarının yorumlayıcı eleştiri tematik kodlarına göre sınıflandırılması

Eleştiren	Mekânın Anlamına İlişkin Yorumlar					Mekânın Gerçekliğine İlişkin Yorumlar		Film ile İlgili Veri Toplamaya İlişkin Yapılan Araştırmalara Yönelik Yorumlar
	Kentsel dönüşüm, değişim ve yıkımın Carl üzerindeki etkisi	Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam/ mekânsal ilişkiler	Ellie'nin ölümünün mekâna yansması	Yaşlanma olgusuna bağlı olarak değişen mekânın anlamı	Mekânda kullanılan renk, doku ve malzemenin psikolojik etkisi	Carl ve Ellie'nin evinin uçabilmesinin gerçekliğine yönelik yorumlar	Kentsel mekânın ve diğer mekânların gerçekliğine yönelik yorumlar	
E1	•	•	•					
E2		•	•			•		•
E3		•		•				
E4	•	•	•				•	
E5	•		•		•			
E6	•	•				•		
E7	•	•	•		•	•		•
E8	•	•	•	•				
E9		•	•		•	•	•	•
E10	•	•				•	•	
E11		•	•		•	•	•	
E12		•	•			•		
E13	•					•		
E14	•	•				•		
E15	•	•				•		•
E16		•				•		•
E17	•		•			•		•
E18	•					•		
E19		•	•	•		•		
E20	•	•				•		•
E21	•	•			•			•
E22	•	•					•	•
E23	•	•	•		•	•		
E24			•		•	•		•
E25	•	•	•					•
E26	•	•	•					•
E27	•	•			•		•	•
E28		•		•				
E29						•	•	•
E30						•	•	•

Toplam (Alt tematik)	19	23	15	4	8	19	8	15
Toplam (Ana tematik)	69					27		15

Yorumlayıcı eleştiri kapsamında ele alınan ana tematik kodların sıralanışı; mekânın anlamına ilişkin yorumlar (69), mekânın gerçekliğine ilişkin yorumlar (27) ve film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar (15) şeklindedir. Alt tematik kodların sıralanışı ise; Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam/ mekânsal ilişkiler (23), kentsel dönüşüm-değişim ve yıkımın Carl üzerindeki etkisi (19), Carl ve Ellie'nin evinin uçabilmesinin gerçekliğine yönelik yorumlar (19), Ellie'nin ölümünün mekâna yansması (15), film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar (15), kentsel mekânın ve diğer mekânların gerçekliğine yönelik yorumlar (8), mekânda kullanılan renk-doku ve malzemenin psikolojik etkisi (8), yaşlanma olgusuna bağlı olarak değişen mekânın anlamı (4) şeklindedir (Tablo 2).

Değerlendirme

İzleyici yorumlarının betimleyici eleştiri değerlendirme tablosu (Tablo 1) aracılığıyla izleyicilerin film konusunu anlatırken mimari terimleri kullanıp kullanmadıkları vurgulanmak istenmiştir. Betimleyici eleştiri değerlendirme tablosu, izleyicilerin herhangi kişisel yorum ya da çıkarım yapmadan doğrudan film konusunu anlatma biçimini yansıtmaktadır. Bu bağlamda, izleyicilerin bilinçli ya da bilinçsiz şekilde mimarlık terimlerini bilme ve yorumları içerisinde kullanma eğilimleri ölçülmüştür. 30 yorum üzerinden yapılan değerlendirmede; kentsel mekân ana tematik kodu altında en çok kullanılan alt tematik kodun Güney Amerika (28), en az kullanılan alt tematik kodun ise orman/Venezuela ormanı (13) olduğu görülmektedir. Filmde Güney Amerika'nın, doğrudan gezilecek bir yer olarak hem sözel hem de görsel biçimde ifade edilmesinin, izleyici yorumları üzerinde etkili olduğu anlaşılmaktadır. Buna karşılık, orman veya Venezuela ormanı gibi daha özelleşmiş mekân ifadelerinin, daha az izleyici tarafından ele alındığı görülmektedir.

Yorumlarda yapı türlerine ilişkin en çok Carl ve Ellie'nin evi (24) tematik kodunun, en az ise mahkeme salonu (2) tematik kodunun olduğu belirlenmiştir. Filmde tüm mekânların oldukça detaylı şekilde tasarlandığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte ekranda görünme süresi kısa olan yapı türlerinin izleyici yorumlarında da az yer bulduğu söylenebilir.

Carl ve Ellie'nin evine ilişkin mekânlar ve yapısal elemanlar ana teması altında en çok kullanılan alt tematik kod; baca-temel vd. teknik detaylar (13), en az kullanılan ise bebek odası (1) alt tematik kod olduğu tespit edilmiştir. Bu doğrultuda iç mekân ve mimarlık terimlerinin izleyici tarafından daha az ele alındığı söylenebilir. İzleyicilerin filme yönelik yorumlarında; evin tepesi ya da yerden ayrılma gibi genel ifadeler yerine temel-baca-çatı gibi mimarlık terimlerini doğrudan kullandığı görülmektedir.

Mekânların fiziksel özellikleri başlığı altında en sık kullanılan tematik kodların renk-doku-malzeme (17) ve ışık (6) olduğu belirlenmiştir. Filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan

araştırmalar teması altında Carl ve Ellie'nin evinin uçmasına dair teknik araştırmalar (7), filmde yer alan mekânlara yönelik araştırmalar (9) şeklinde öne çıkmaktadır. Mekânların fiziksel özelliklerine ilişkin başlık aynı zamanda mekânların gerçekçiliğini vurgulayan bir boyut taşımaktadır. Ancak ele alınan yorumlarda tematik kodlar üzerinden ifadelerin sınırlı sayıda ifade edildiği gözlemlenmiştir.

Betimleyici eleştiri kapsamında en çok ele alınan ana tematik kodun kentsel mekân olduğu, alt tematik kodun ise Güney Amerika olduğu görülmektedir. Filmin büyük ölçüde kentsel mekân/dış mekânda geçiyor olması izleyicilerin kentsel mekâna yönelik ifadeler kullanmasını destekler niteliktedir. Tüm izleyicilerin yorumlarında filmin ana konusu ve odağı olan Carl ve Ellie'nin evi alt tematik kodunu kullanmaması dikkat çeken noktalardan biridir.

İzleyici yorumlarının yorumlayıcı eleştiri değerlendirme tablosu (Tablo 2) incelendiğinde mekânın anlamına ilişkin yorumlarda en sık kullanılan alt tematik kodun Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam (23), en az kullanılan alt tematik kodun ise yaşlanma olgusuna bağlı değişen mekânın anlamı (4) olduğu görülmektedir. Bazı yorumcular, animasyon filmine yönelik çeşitli metaforlar kullanarak filmin örtük anlamlarını ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Bu durum genel anlamda yorumcuların sadece görünenle yetinmeyip görünmeyenlere de ulaşmaya çalıştıklarını gösterebilir. Özellikle Ellie-ev ilişkisi ve bu ilişkinin Carl üzerindeki psikolojik etkisi üzerine detaylı yorumlarla karşılaşmıştır.

Mekânın gerçekliğine ilişkin yorumlarda; Carl ve Ellie'nin evinin uçabilmesinin gerçekliğine yönelik yorumlar (19), kentsel mekânın ve diğer mekânların gerçekliğine yönelik yorumlar (8) alt tematik kodları bulunmaktadır. *Up* animasyon filmi; renk, doku, saydamlık ve kullanılan malzeme çeşitliliğiyle sadece mekâna değil mekân içinde kullanılan eşyalara, film karakterlerine ve kurguya gerçeklik katmaktadır. Aynı zamanda şelale, dağlar, kent planı ve ev tipolojileri de filmin gerçekliğini artıran diğer parçalardır. Kurgusal olarak mevcut gerçeklik ve yaşanması muhtemel olmayan gerçeklik (evin uçması, yaşlıların savaşı) bir arada verilerek filme yanlısamalı bir gerçeklik oluşturulmuştur.

İzleyicilerin yarısı yorumlarında film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar (15) ana temasını kullanmıştır. Bazı yorumlar, mekân tasarımlarına/tasvirlerine ve genel kurgunun arka plan çalışmasına yönelik bilgiler içermektedir. İzleyicilerin film tasarım sürecine dikkat etmelerinin, yorumları daha kapsamlı ve nitelikli hale getirdiği söylenebilir. Yorumlarda, mimarlık disiplini bağlamında doğal ve yapay mekânların tasarımına vurgu yapılmıştır. Özellikle, şelale ve ormanların, gerçekte var olan doğal mekânlardan esinlenerek tasarlandığı ifade edilmiştir. İncelenen yorumlarda mimarlık disiplinine yönelik bilinçli ve bilinçsiz yorumlara ek olarak sinemanın diğer disiplinlerle temas halinde etkinliğini ve yetkinliğini artırdığı görülmektedir. Yorumcular bu film ile aynı dönemde yayınlanan diğer animasyon filmleri, stüdyonun diğer yapımları, Yukarı Bak filminin; ses, görsel efekt, karakter tasarımı ve gerçekliğine ilişkin yorumlar yapmıştır (E2, E16, E22 vd.).

Yorumlarda evin sahiplerinin bir yansıması olarak fiziksel görüntüsünü şekillendirmesinin ardından anlamsal olarak da sahiplerinin bir yansımasına olarak ele alındığı düşünülebilir. Carl ve Ellie'nin evi, kentsel mekân, zeplin vb. tematik kodlar izleyiciler tarafından çeşitli sıfatlarla yeniden tanımlanmıştır; ... gökdelen vadileri (E26), uçan mesken (E27) gibi ifadelerle mimarlık disiplininin film üzerinden görünümü izleyiciler tarafından yorumlandığı görülmektedir. Doğal ve yapılı çevrenin birlikteliği, içeriği, mekânların işlevsel yönlerine yönelik izleyicilerin bilinçli ya da bilinçsiz fikirleri yorumlar üzerinden görülmektedir.

Filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalar (Tablo 1) ve filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yapılan yorumlar (Tablo 2) ana temaları altında yapılan işaretlemeler incelendiğinde, yorumların yarısında izleyicilerin daha genel araştırmalara dayanarak görüşlerini ifade ettiği anlaşılmaktadır.

Yorumlayıcı eleştiri kapsamında en çok ele alınan ana tematik kodun mekânın anlamına ilişkin yorumlar olduğu, alt tematik kodun ise Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam/mekânsal ilişkiler olduğu görülmektedir. Bu durum, mekân kullanıcısı olan insanın mekâna bir anlam yüklediği düşüncesiyle örtüşmektedir. İzleyicilerin yorumlarında Ellie'nin varlığının ve yokluğunun mekânsal anlamına dikkat çekmesi önemli noktalardan biridir. Buna ek olarak filmin en önemli mimari kavramlarından biri olan kentsel dönüşüm kavramının tüm izleyiciler tarafından ele alınmaması dikkat çeken noktalardan bir diğeridir.

Sonuç

Mimarlık disiplininde bir eleştiri metni olarak tasarlanan bu çalışmada ilk olarak *Yukarı Bak* filmi yazarlar tarafından analiz edilmiş, ardından eleştirel izleyici yorumları, Attoe'nun (1976, ss. 20-21) betimleyici ve yorumlayıcı eleştiri türleri çerçevesinde incelenmiştir. Film, içerik analizi yöntemiyle hem çalışmanın yazarları tarafından hem de eleştirel izleyici yorumları bağlamında değerlendirilmiştir. Bu analizler doğrultusunda çalışma sonuçlarını sıralamak gerekirse;

- Bir filmin tasarım süreci, mekân, renk kullanımı ve hikâye işleyişi gibi unsurlar üzerinden yorumlanabilecek çok katmanlı veriler sunmaktadır. Bu veriler, farklı izleyicilerin yorumlarıyla yeniden biçimlenebilir ve fiziksel, anlamsal ve psikolojik bağlamlarda yeni anlamlar kazanabilir.
- Filmin tasarım sürecine yönelik yapılan araştırmaların, izleyicilerin eleştirilerini etkilediği söylenebilir. Filme yönelik arka plan incelemelerinin, eleştirel izleyicilere disiplinler arası yorumlar yapabilecek daha zengin bir veri seti sunduğu düşünülebilir.
- *Yukarı Bak* filminde, gerçeklik kavramı tüm filmi özetleyen ve aynı zamanda ona derinlik kazandıran bir tema olarak öne çıkmaktadır. Film tasarımında olay, karakter ve mekânlar aracılığıyla hem sorgulanabilen hem de sorgulanamayan bir kurgusal gerçeklik ortaya çıkarıldığı görülmektedir.

- Filmin kurgusunda, mekân tasarımı önemli bir role sahiptir. Film stüdyosunun, gerçek mekânlara yönelik detaylı incelemeler yapması, filmin gerçeklik algısını artırmıştır.
- Doku, malzeme ve ışık kullanımı gibi detaylarla desteklenen gerçeklik unsurları, filmdeki kopuklukları önlemiş ve eleştirel izleyicilerin sürece daha kapsamlı ve anlamlı yorumlar yapmalarına imkân tanımıştır. Bu durum, izleyicilerin görsel temsiller üzerinden metaforlar üretmesini de sağlamıştır.
- İzleyicilerin, filmi anlatırken bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde mimarlık terimlerinden faydalandığı görülmüştür.
- Betimleyici eleştiri kavramlarının, yorumlayıcı eleştiri kavramlarına kıyasla daha fazla kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu durum, mimarlık pratiğiyle ilişkisi olsun ya da olmasın, izleyicilerin hem betimsel hem de yorumsal eleştiriler üreterek mimarlığın önemini vurguladığını ve mimarlık eleştirisinin gelişimi açısından katkı sağladığını göstermektedir.
- Hikâye anlatımında ve yorumlarda, mekânın tamamlayıcı bir araç olarak kullanıldığı belirlenmiştir. Mekânın filmde tamamlayıcı ya da temel bir unsur olarak ele alınmasının, eleştirel izleyicilerin mekânlara dair yorumlarını etkilediği söylenebilir.
- Bazı izleyicilerin yorumlarında, mahkeme salonu ve hastane gibi kısa sahneli mekânlara değinmesi, güçlü bir mimarlık algısının göstergesi olarak değerlendirilebilir. Buna karşın, salon veya yaşam alanı gibi fiziksel ve psikolojik açıdan zengin mekânların bazı izleyiciler tarafından göz ardı edilmesi, farklı bir algının varlığını işaret etmektedir.
- İzleyiciler tarafından baca, çatı ve temel gibi mimarlık terimlerinin kullanılması, mimarlık algısının olumlu bir göstergesi olarak değerlendirilmiştir.
- Evin nasıl uçtuğuna dair yapılan araştırmalar ve bu bağlamda teknik verilerin incelenmeye çalışılması, mimarlığın uygulanabilirliğini sorgulamaya yönelik önemli bir adım olarak görülmüştür.

Sonuç olarak, bu çalışma, sinema, mimarlık ve eleştiri dayanışmasını içeren bir eleştiri metni ortaya koymuştur. Çalışma süresince betimleyici ifadeler, yorumlayıcı ifadelerle desteklenmiş ve kapsamlı bir eleştirel metin oluşturulmaya çalışılmıştır. Disiplinler arası bir yaklaşımla hazırlanan ve eleştirel çeşitlilik taşıyan bu çalışmanın (eleştirinin eleştirisinin yapılması), diğer araştırmalar için yol gösterici bir nitelik taşıdığı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Acar, N. (2023). Animasyon konulu makalelerin bibliyometrik analizi: Dergipark örneği. *Neveşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 13(2), ss. 1153-1165. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1273808>
- Arısal, C. A. (2019). *Animasyonun mekânsal gelişimi ve mekân tasarımında hareket – algı ilişkisinin Japon animasyonu (Anime) örnekleri ışığında eğitimdeki izdüşümünün analizi*. [Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>

- Atabeyoğlu, Ö. ve Alkan, N. İ. (2021). Animasyonların kurgu dünyasında kent algısı. A. Arslan (Ed.), *Mimarlık, Planlama ve Tasarım Alanında Akademik Çalışmalar* (ss. 201-219), Duvar Yayınları.
- Attoe, W. (1976). Methods of criticism and response to criticism. *Journal of Architectural Education*, 29(4), 20-21.
- Barrett, T. (2020). *Eleştiri öğrenciler için bir rehber*. (M. Aşık Öztürk Çev.). Hayalperest Yayınevi Sanat Kuramları.
- Bieberstein, R. & Feyersinger, E. (2022). The ever-expanding scope of animation historiography: a discussion of interdisciplinary approaches and methods. *Animation*, 17(1), ss. 10-25. <https://doi.org/10.1177/174684772210801>
- Burton, T. (Yapımcı) ve Schumacher, J. (Yönetmen). (1995). Batman. (Film). Warner Bros. Animation.
- Çağlar, B. (2018). Kültürel çalışmalar perspektifinden seksenler dizisinin alımlanması: sosyal medyadaki izleyici yorumları, *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 9(33), ss. 159-182.
- Deleuze, G. (2004). *Sinema 1 hareket-imge*. (S. Özdemir Çev.). Norgunk Yayıncılık.
- Devika, T. S. & Sreena, K. (2023). The mighty child, aetnormativity and cinema: a critical reading of the movie soul. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(1SE), 175-180. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i1SE.2023.432>
- Diñç Kalaycı, P. (2015). *Mimarlığı eleştirmek*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- DiNovi, D., Uslan, M. and Peters, J. (Yapımcı) ve Burton, T. (Yönetmen). (1992). Batman. (Film). Warner Bros. Animation.
- Docter, P., Peterson, B. & McCarthy, T. (2014). *Up (Screenplay)*, <https://indiegrounfilms.files.wordpress.com/2014/01/up-signed.pdf>.
- E1. (2024, January 16). Up: Raising the roof. <https://danielmontgomery.wordpress.com/2009/06/30/up-raising-the-roof/>
- E2. (2024, January 16). Up review. <https://flickdirect.com/movies/movie-reviews-detail.aspx?id=197&type=1>
- E3. (2024, January 16). Pixar outdoes itself with the endearing, entertaining Up. <https://www.straight.com/article-224067/pixar-ups-ante-endearing-entertaining>
- E4. (2024, January 16). Up (U). <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/up-u-1799623.html>
- E5. (2024, January 16). The house that Pizar built. https://medflyquarantine.blogspot.com/2009/06/house-that-pixar-built_16.html
- E6. (2024, January 16). Up reviews. <https://morganrlewis.wordpress.com/2014/02/09/up/> (Erişim Tarihi: 16.01.2024)
- E7. (2024, January 16). 3d blue ray review. <https://moviemet.com/review/3d-blu-ray-review>
- E8. (2024, January 16). Up. <https://www.movierewind.com/2020/up>
- E9. (2024, January 16). Up. <https://behindthelensonline.net/html/up.html>
- E10. (2024, January 16). Review: Up. <https://miamiherald.typepad.com/reeling/2009/05/review-up.html>
- E11. (2024, January 17). Up. <https://www.rogerebert.com/reviews/up-2009>
- E12. (2024, January 17). Up. <https://amandasage.ca/2009/06/up/>
- E13. (2024, January 17). Up-lost me in Peru. <https://www.bina007.com/2009/06/up-lost-me-in-peru.html>
- E14. (2024, January 17). Movie review: Up. <https://carstairsconsiders.blogspot.com/2013/05/movie-review-up.html>
- E15. (2024, January 17). Up: Sweet balloons 3d animation takes flight by Cole Smithey. <https://www.colesmithey.com/reviews/2009/05/up-.html>
- E16. (2024, January 17). Up!. <https://blacksheepreviews.blogspot.com/2009/05/up.html>
- E17. (2024, January 17). Up. <https://cinopinion.blogspot.com/2009/06/up.html>

- E18. (2024, January 17). Up. <https://www.digitalspy.com/movies/a176244/up/>
- E19. (2024, January 17). Film review Up. <https://www.brianorndorf.com/2009/05/film-review-up.html>
- E20. (2024, January 17). Up. <https://bigfanboy.proboards.com/thread/658>
- E21. (2024, January 18). Up. <https://www.poffysmoviemania.com/up/>
- E22. (2024, January 18). Review-Up. www.philonfilm.net/2009/09/review-up.html
- E23. (2024, January 18). Still flying high. www.reeltalkreviews.com/browse/viewitem.asp?type=review&id=3027
- E24. (2024, January 18). Life's up; Then you die. <https://playtime-magazine.com/2009/06/lifes-up-then-you-die/>
- E25. (2024, January 18). Up. <https://aisleseat.com/up.htm>
- E26. (2024, January 18). Up. <https://www.reelingreviews.com/reviews/up/>
- E27. (2024, January 18). Disney/Pixar's Up blu ray & DVD combo review. <https://dvdizzy.com/up.html>
- E28. (2024, January 18). Up. <http://www.nycmovieguru.com/may29th09.html#up>
- E29. (2024, January 18). Movie-Up. <https://tipsfromchip.blogspot.com/2012/04/movie-up-2009.html>
- E30. (2024, January 18). Up (Blue-ray). <https://upcomingdiscs.com/2009/11/04/up-blu-ray/>
- Göker, N. (2018). Sinema seyirci ilişkisini etki çerçevesinde düşünmek: bir izleyici araştırmasının sonuçları, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (AKİL)*, (29), 270-292
- Güney, D. & Yürekli, H. (2004). Mimarlığın tanımı üzerine bir deneme, *İtüdergisi/a*, 3(1), ss. 31-42.
- IMDb. Up. Internet Movie Database. Erişim Tarihi: 5 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt1049413/>
- İnce, T. E. (2007). *Mimarlık sinema ilişkisinin sokak mekanı üzerinden incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Karşahinoğlu, Ş. & Dönmez, A. (2024). Visual identity design in animation productions: example of the Batman series (1992-1995). *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 14(2), ss. 479-492. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1419402>
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. New York Sage Publications, Inc.
- Murray, D. (Yapımcı) ve Docter, P. (Yönetmen). (2020). Soul. (Film). Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios.
- Ng, K., Schnabel, M. A., & Thomas, K. (2006). Architectural animation becomes alive, creating spatial narrative with spatial characters for animations. In Proceedings of the 24th Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe (ss. 598-603). Volos, Greece: University of Thessaly, School of Engineering.
- Ogden, J. & Chohan, A. (2024). A content analysis of the frequency of fat talk in Walt Disney animation films (1937-2021), *Health Education, Vol. ahead-of-print* No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/HE-01-2023-0007>
- Öztürk, G. & Balaban, Y. (2024). *Ters Yüz animasyon filminin gösterebilimsel analizi*. G.N. Büyükbaykal ve A.C. Ilgaz Büyükbaykal (Eds), İletişim ve Medya Alanında Uluslararası Araştırmalar XV (ss. 127-148). Eğitim Yayınevi.
- Pallasmaa, J. (2001). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Rakennustieto.
- Sadıklar, Z., Sürdem, S. Ş. & Beşgen, A. (2021). Novak ve Miyazaki: akışkan mekânlar ve Howl'un yürüyen şatosu. M. Çolak (Ed.), *Ege University Faculty of Fine Arts Design and Architecture International Design & Cinema Symposium Proceedings*, ss. 398-412.
- Rivera, J. (Yapımcı) ve Docter, P. (Yönetmen). (2009). Up. (Film). Pixar Animation Studios.

- Rivera, J. (Yapımcı) ve Docter, P. (Yönetmen). (2015). *Ters Yüz*. (Film). Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios.
- Sevindi, K. (2021). Ideological discourse analysis in soviet animation cinema. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11(2), ss. 594-605.
- Şen, S. (2022). *Sinemada anamorfik mekân üretimi*. [Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*, (3), ss. 99-114.
- Tulum Okur, H., & Gezer Çatalbaş, Z. C. (2022). 1960 yılından günümüze animasyon filmlerde mimarlık, kent ve mekân: gelecek görüldü. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 13(2), ss. 389-424. <https://doi.org/10.32001/sinecine.1016534>
- Ültay, E., Akyurt, H. & Ültay, N. (2021). Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), ss. 188-201.
- Ürtekin, Ö. (2018). *Geçmişten günümüze animasyon filmlerinde mekân kullanım analizi*. [Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Ürtekin, Ö. & Özker, S. (2018). Geçmişten günümüze animasyon filmlerinde mekân kullanımı. 3. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Dijital Çağda Sanat ve Tasarım Bildiriler Kitabı* (ss. 35-44), Mim İç ve Dış Mekân Baskı Sistemleri Rek. Matbaacılık Tic. Ltd. Şti.
- Wells, P. (2006). *The fundamentals of animation*. Ava Publishing.

The Crisis of Theatre Criticism in the Twenty-First Century: Navigating Through the *Argus Gaze*

Pınar İNCEEFE¹

Abstract

This study focuses on the crisis discourse surrounding early twenty-first century theatre criticism, discussing the challenges faced by criticism as it confronts its own existence. Criticism practices have become increasingly unsustainable within the framework of conventional discourses of *authority* in a rapidly changing world. In this process, criticism has become a practice that interrogates its own existence through a metacritical approach, and it has turned into a narrative of crisis. In the study, American art critic James Elkins' *Hydra* metaphor, originally used to describe the state of art criticism in the twenty-first century, is adapted to theatre criticism. By adopting Elkins' approach of using a mythological metaphor, the *Argus Gaze* is proposed as a new model that offers an inclusive and pluralistic perspective on the future of theatre criticism. This model embraces diversity and polyphony, aiming to transform theatre criticism into a more flexible and dialogic practice that aligns with the dynamic changes of contemporary culture.

Keywords: Theatre criticism, Crisis of criticism, Metacriticism, Art criticism, Future of criticism.

Yirmi Birinci Yüzyılda Tiyatro Eleştirisinin Krizi: *Argus Bakışıyla İlerlemek*

Öz

Bu çalışma, yirmi birinci yüzyılın ilk çeyreğinde tiyatro eleştirisinin içinde bulunduğu kriz söylemine odaklanır ve eleştirinin karşı karşıya olduğu zorlukları tartışır. Eleştiri pratikleri, hızla değişen dünyada konvansiyonel *otorite* söylemiyle sürdürülemez durumdadır. Bu süreçte eleştiri, metakritik bir yönelimle kendi varoluşunu sorgulayan, yeniden biçimlenmek durumunda kalan bir

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-4455-2061, pinarinceefe@duzce.edu.tr

pratik haline gelmiş ve giderek bir kriz anlatısına dönüşmüştür. Çalışmada, Amerikalı sanat eleştirmeni James Elkins'in yirmi birinci yüzyılda sanat eleştirisinin durumunu betimlemek için kullandığı *Hydra* metaforu tiyatro eleştirisine uyarlanır. Elkins'in mitolojik bir metafor kullanma yaklaşımı benimsenerek tiyatro eleştirisinin geleceğine yönelik kapsayıcı ve çoğulcu bir perspektif sunan *Argus Bakışı* yeni bir model olarak önerilir. Bu model, çeşitliliği ve çok sesliliği benimsemenin yanı sıra tiyatro eleştirisini çağdaş kültürün dinamik değişimlerine uyum sağlayacak biçimde daha esnek ve diyalojik bir pratiğe dönüştürmeyi amaçlar.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro eleştirisi, Eleştirinin krizi, Metakritik, Sanat eleştirisi, Eleştirinin geleceği.

Virtually every scholar examining the landscape of early twenty-first century theatre criticism -whether beginning with broader reflections on art criticism or focusing specifically on theatre criticism- encounters a consistent emphasis in diverse sources. This widespread focus reveals the global scale of discourse surrounding the *crisis* in criticism and highlights the need for a *metacritical* approach.² Such an approach is increasingly recognized as essential for addressing the challenges and transformations that shape contemporary criticism.

This recognition exists alongside an inability to reach a unified understanding of the crisis itself, as extensive debate on its origins has failed to produce a clear consensus. Furthermore, the nature, scope, and purpose of criticism have remained subjects of ambiguity, shaping discussions throughout history and continuing to influence them today. However, there is general agreement on one point: criticism, particularly in its role of extracting meaning from art -what Noël Carroll (2009) includes "symptomatic meaning, out of artworks" (p. 5)- is no longer seen as a static authority. Instead, it is now understood as a dynamic practice, one that must constantly adapt and redefine itself within shifting social, cultural, and aesthetic contexts.

The ongoing self-reflection, so central to the current crisis in criticism, finds an expression in Namwali Serpell's (2024) article, *Navel-Gazing: Criticism as "crisis-ism"*. Serpell illustrates the field's struggles with a metaphor: *navel-gazing*. Originally rooted in the ancient practice of *omphaloskepsis*, a term once associated with meditation, navel-gazing has acquired a more self-absorbed connotation in modern discourse, signifying an obsessive inward focus (pp. 21-22). In many ways, this metaphor encapsulates the core of the issue: criticism today appears trapped in this inward-looking cycle, questioning its

² At this point, this has been deliberately chosen not to reference specific sources, given the vast body of literature surrounding the crisis in criticism and the need for a metacritical approach. This includes books, academic articles, blogs, and various critical essays. The widespread nature of this discourse across many fields highlights its significant impact on contemporary critical thought. In the later sections of this study, it will be engaged more in detail with these sources where relevant and explore how these discourses have emerged across different media. However, it's important to note that there is far more material on this crisis discourse than can realistically be covered within the scope of this paper.

own existence. While this introspection is crucial for reevaluation, it also reveals the struggle of criticism to redefine and reclaim its significance and relevance.

The discussion about the crisis in criticism tends to revolve more around arts criticism than theatre criticism. As Duška Radosavljević (2016) points out: "A need for metacriticism seems to have arisen at the turn of the twenty-first century as a result of a specific kind of multi-faceted 'crisis.'" (p. 5) This insight serves as a guiding principle for this study, emphasizing that the challenges faced by theatre criticism cannot be addressed in isolation. Instead, these issues must be examined within the broader context of the crisis in arts criticism, which provides a more comprehensive and meaningful perspective for understanding theatre criticism's struggles.

A significant example of the current challenges facing criticism is found in *The Crisis of Criticism*, edited by American art critic Maurice Berger (1998). The title itself highlights the struggles confronting the field. In his chapter Berger underscores how "the critic's voice rarely holds the central estimable place it is accustomed to in most artistic disciplines and communities" (p. 6). He points out that, much like the arts, criticism is increasingly experiencing a process of decentralization (p. 6).

In a similar way, American art historian Gavin Butt (2005), in his introduction to *After Criticism*, opens with an observation: "Recently, it has become apparent that criticism is in trouble" (p. 1). This statement, along with the discussions that follow, highlights an ongoing crisis in criticism, one shaped by shifting cultural priorities that challenge longstanding beliefs about the authority and purpose of criticism. Rather than being the result of a single analysis or critique, this crisis is understood as emerging from varying instances and registers that, together, reflect broader changes in how we view criticism's role in art and culture (p. 1). These accumulating changes signal a growing need for the discipline to reflect on itself more thoroughly, expanding its focus beyond just evaluating artworks to include the historical and participatory dimensions of criticism itself (p. 2).

American aesthetic philosopher Noël Carroll (2009), in *On Criticism*, argues that contemporary criticism has become more superficial, which reduces its social importance (p.5). To address this, Carroll stresses the need to reshape criticism as a humanistic discipline, distancing it from post-humanist approaches (p. 7). However, he does not support an idealized version of criticism based on abstract theory; instead, he advocates for a practical approach that respects critical intuition and makes the practices more coherent (p. 3). Carroll suggests a hierarchical framework where evaluation is central, with other critical activities supporting it (p. 9). This approach aims to restore the importance of criticism and shows that metacriticism is necessary to address the internal challenges of the field.

Australian literary critic Ronan McDonald (2007) takes the crisis discourse to a more radical level in *The Death of the Critic*, where he pronounces *the death of the critic* - a figure

that Butt calls “the transcendental figure of the Enlightenment” (p. 3) - and presents it as a lost cultural authority. This declaration recalls Elinor Fuchs’s pronouncement on the death of the dramatic character and Roland Barthes’s famous assertion of the death of the author. However, McDonald’s perspective on the critic’s death differs from poststructuralist *death* discourses influenced by Nietzsche. Rather than embracing this transition, McDonald approaches it with a sense of nostalgia and a hope for revival.

The State of Criticism, edited by James Elkins and Michael Newman (2008), examines the changing role of criticism during a time of significant upheaval. They explores the challenges and shifts within the field, focusing on how conventional roles of criticism are being questioned, and new functions and frameworks are being debated. Elkins (2003) states: “Art criticism is in worldwide crisis” (p. 1). This statement highlights the ongoing challenges contemporary art criticism faces.

While the crisis in criticism is most clearly seen in the early twenty-first century, its origins go back to ongoing discussions that started in the mid-twentieth century. These discussions have focused on the authority and credibility that shape critical practice. The 1967 Brandeis University symposium, *Art Criticism in the Sixties*, is an early example where critics, especially from Artforum, discussed the social role of criticism and its shifting relationship with art (Moonie, 2021, pp. 2-7).

The concept of crisis, which affects art criticism, finds a parallel when viewed through the lens of theatre criticism, where a similar discourse emerges. Among all the arts, theatre criticism has had a unique influence, largely due to theatre’s direct and interactive engagement with its audience (McDonald, 2007, p. 9). However, theatre criticism now faces its own crisis, reflecting the broader challenges in criticism overall. This situation increases the need for a metacritical perspective that can address both the specific characteristics and changing demands of theatre criticism. At a turning point, theatre criticism must renew itself by re-evaluating its methods and redefining its role in the public sphere.

The evolving landscape of criticism reveals a growing sense of fragility, emphasizing the need for reflection and adaptation in response to current challenges. In this climate of uncertainty, several important questions arise: What are the root causes of this crisis? Is it a global issue, or does it vary across cultural contexts? Will this crisis threaten the present and future of theatre criticism, or could it signal a transformative opportunity? How has the rise of digital media and changing audience behaviors influenced the format and relevance of theatre criticism? These questions highlight the necessity of a metacritical approach to theatre criticism that addresses both its immediate challenges and potential paths forward. In the following section, it will be explored James Elkins’ Hydra metaphor as a framework for examining how categories of crisis in art criticism might resonate within theatre criticism in the twenty-first century.

Adapting James Elkins' *Hydra Metaphor* to Theatre Criticism

The ongoing crisis in theatre criticism is rooted in a complex array of cultural, economic, social, and structural shifts, creating a landscape marked by diverse and, at times, conflicting theories and perspectives. Scholars examining this issue have offered varied explanations, each emphasizing different aspects of the crisis. Duška Radosavljević (2016) attributes this erosion of theatre criticism's conventional authority to a shift in both the nature and perceived role of criticism itself, pointing to a transformed landscape that increasingly undermines its conventional influence. Drawing on Maurice Berger's insights, she highlights key factors Berger identified in his chapter *Introduction: The Crisis of Criticism*, such as:

[D]e-professionalization, decentralization of both the arts and criticism (through increasing diversity), the profit-driven mentality of American culture, academization of criticism (specifically the use of jargon leading to a decline in the quality of writing), and perhaps the 'gravest' problem: the tendency towards insularity and provincialism (i.e., critics not responding to political changes that lower the status of the arts in the public domain). (p. 5)

While Berger (1998) identifies these factors as the causes of the crisis in criticism (pp. 1-14), Michael Newman (2008) offers a different perspective by shifting the focus from the internal structural issues of criticism to a broader concern about the public sphere. He states:

I honestly believe that if there is a crisis of criticism today, it is not because critics are writing badly, nor because of journalistic pressures, nor because of the academicization of criticism, but because this crisis is linked to the problem of constituting a new public sphere. (p. 370)

The core of the crisis is not about the quality of writing or external pressures, but about the lack of a cohesive and adaptable public space. Conventional public forums for criticism have weakened, and there is a growing need for new spaces where criticism can interact more dynamically with audiences. Without these renewed public spaces, Newman (2008) suggests that criticism risks losing its relevance and its ability to shape broader cultural conversations (pp. 368-370).

The lack of consensus regarding the causes of the crisis in criticism is evident in the diverse interpretations offered by scholars. While some approaches consider broad structural issues, others narrow the focus to specific fields or behaviors within criticism itself. For example, Michael Brenson (1998) identifies journalistic art criticism as the primary field in crisis (p. 100). On the other hand, Karen Fricker (2014), in her blog post titled *The Crisis in Theatre Criticism is Critics Saying There's a Crisis*, argues that the real crisis may be the constant declarations of crisis by critics themselves. She suggests that such repeated emphasis on decline could actually destabilize the field. Instead of continually reinforcing a crisis narrative, Fricker believes that experienced critics could make a positive difference by mentoring younger critics, embracing new approaches, and

encouraging inclusive dialogue across different critical practices. Supporting new voices and being open to innovation in theatre criticism are crucial to maintaining its relevance and resilience in today's cultural landscape.

The complexity surrounding the causes of the crisis in criticism underscores the need for a framework that can navigate these multifaceted challenges. Understanding the future of criticism requires us to recognize the current landscape (Fricker, 2015, pp. 49-53). By mapping out the state of theatre criticism in the twenty-first century, we can create a guide for metacritical discussions. To this end, it can be directly engaged with James Elkins' metaphor of the multi-headed Hydra, which critiques the state of contemporary art criticism, and adapt it to the field of theatre. By bringing Elkins' critiques into the conversation, the aim is to show how a similar crisis discourse is developing in theatre, revealing the structural challenges and internal tensions that critics face today. This approach offers a framework to analyze the crisis-prone nature of the field, ultimately calling for a rethinking of its purpose and relevance in a changing cultural landscape.

In *What Happened to Art Criticism?*, James Elkins (2003) suggests that if he were to describe twenty-first century art criticism, he would use the metaphor of Hydra (p. 16). The Hydra, a multi-headed water monster from Greek mythology, is known for its ability to regenerate two heads for every one that is cut off (Coleman, 2007, p. 504). According to Elkins, the first head of the Hydra represents catalog essays, which are often created specifically for commercial art galleries. Elkins points out the common view that these essays are not considered genuine art criticism, asking, *If these writings are not art criticism, what exactly are they?* The second head represents academic theses, which include complex intellectual and cultural references ranging from Bakhtin and Buber to Benjamin and Bourdieu. The third head stands for cultural criticism, where fine arts blend with popular culture, reducing art criticism to just one element in a wider cultural conversation. The fourth head represents prescriptive discourse, where critics adopt a conservative approach, prescribing how art *ought* to be. The fifth head includes philosophical essays that examine how art aligns with or deviates from specific intellectual concepts. The sixth head is explanatory criticism, which focuses more on sparking enthusiasm and guiding readers toward art they may not encounter otherwise, rather than making judgments. Finally, the seventh head represents poetic criticism, where the writing itself becomes the main focus. According to a survey conducted at Columbia University, poetic criticism is now one of the most common goals of art criticism, and Elkins argues that it has become a primary objective in contemporary art criticism (pp. 16-17).

Elkins' choice of the Hydra metaphor is not only due to its potential for categorization through its multiple heads. The Hydra also has the ability to grow a new head each time one is severed, meaning it is not limited to just seven heads. While the heads are categorized as described above, this does not imply that they cannot be rearranged or redefined for other purposes. These heads often overlap or intermingle with each other. In

any case, the seven-headed Hydra analogy proves useful for understanding art criticism (Elkins, 2003, p. 17).

The Hydra analogy captures the complexity of theatre criticism, offering a categorization of its current forms. In this context, the Hydra's first head could represent writings created for promotional brochures or playbills for theatre productions. These pieces often lack critical depth, serving more as advertisements than genuine criticism. By imagining this first head as a twin head - as an adaptation enabled by the Hydra analogy's flexibility- we might also include promotional articles in newspapers or online publications. Such pieces, while accessible to a wide audience, tend to offer only superficial praise aimed at attracting viewers, rather than providing meaningful critical insight.

The second head could represent the intellectual and canonical references, from Aristotle's *Poetics* to Brecht's *A Short Organum for the Theatre*, which encompass the legacy of formalized critical thought in theatre. This type of criticism roots theatre in its historical foundations, drawing on influential texts that have shaped the discipline for centuries. However, it risks limiting its perspective by often prioritizing established voices over contemporary ones, which can restrict critical engagement with modern innovations and diverse viewpoints that could enrich the field.

The third head represents a form of criticism that, while combining fine arts and popular theatre imagery into a diverse mix, reduces theatre criticism to a single *flavor* within the broader cultural *stew* of tastes. In this context, theatre criticism often gets overshadowed by popular cultural criticism, losing its unique voice and becoming just one commentary among many. This head reflects the challenge of maintaining theatre criticism's distinct identity and methodological rigor in the face of overwhelming popular culture, where the nuanced analysis of theatre risks being diluted by the demands of mass appeal.

The fourth head represents a conservative form of criticism that prescribes specific rules for how theatre should be, often drawing from conventional interpretations of Aristotle's *Poetics*. This type of criticism tends to favor conventional, text-based productions and may resist innovations in postdramatic or experimental theatre, limiting the potential evolution of the art form. It highlights the tension between preserving theatre's classical heritage and embracing transformative, boundary-pushing practices that reflect modern sensibilities.

The fifth head includes philosophical essays that examine how theatre aligns with or deviates from various intellectual concepts. This form of criticism delves into abstract ideas, viewing theatre through lenses like phenomenology, existentialism, or semiotics. While philosophical criticism can provide deep, conceptual insights into theatre, it risks alienating general audiences, as it often assumes familiarity with complex theoretical frameworks that may not be easily accessible to all theatregoers.

The sixth head represents explanatory criticism, which aims to inspire enthusiasm and transport audiences to theatrical works through imagination, rather than focusing on critical judgment. However, this type of criticism has its drawbacks. The lack of analytical depth in explanatory criticism can result in a superficial treatment of a work's thematic, structural, or technical aspects.

Finally, the seventh head represents poetic criticism, where the writing itself is valued as an art form. In this form of theatre criticism, the critic adopts a poetic style, emphasizing aesthetic expression over analytical insight. Poetic criticism encourages readers to see the critique as an art form in its own right, turning it into a personal and aesthetic experience. However, this strong focus on aesthetics can sometimes diminish the critical depth and structural analysis, potentially overshadowing the substance of the work itself.

The landscape of criticism within the Anglo-American sphere, both historically and in contemporary practice, differs in various ways from that in other regions -Türkiye, for instance- where theatre criticism has yet to fully establish itself as a formalized discipline. However, even in non-Anglo-American cultures, we can still observe many of the Hydra's metaphorical heads in various media forms, such as newspapers and magazines. This raises an important question: Does the crisis in theatre criticism show up more intensely in places where the field is highly institutionalized, perhaps amplified by standardized expectations and pressures to conform? Or does the lack of institutional support create its own set of challenges for independent critics? Amanda Campbell (2016), in her article *Criticism in Crisis: Theatre Reviews in Atlantic Canada*, provides an example of how the lack of institutional support creates challenges for independent critics. In Halifax, Nova Scotia, where there is limited institutional backing, Campbell highlights the difficulties faced by critics working outside established markets. Unlike Toronto, where a strong theatre culture supports extensive sharing and audience engagement, Halifax lacks these mechanisms. While the smaller but supportive theatre community in Halifax allows her to focus on dramaturgical criticism, Campbell emphasizes that economic pressures remain a constant obstacle for independent critics. This shows that in less institutionalized environments, critics face financial instability and limited visibility, which presents unique challenges compared to places where the field is more formally established (p. 33).

The goal is not only to understand the current state of criticism and the causes of its crisis, but also to envision a way forward that addresses both the challenges and complexities of the current landscape. In this regard, as Glenn W. Most (2015) points out in *Crisis and Criticism*, both *crisis* and *criticism* share the ancient Greek root *krinein*, meaning *to discern* or *to decide*. This shared origin links the idea of a critical turning point, which we associate with crises, and the act of evaluation and judgment, central to criticism (Crosthwaite, 2011, p. 1). This connection suggests that criticism, particularly in times of crisis, is inherently forward-looking, assessing what will remain relevant and what may fade away. Crisis acts as a defining moment that shapes future events, while criticism works to

determine what will be useful going forward and to distinguish it from what is outdated or merely habitual (p. 607).

Reimagining Theatre Criticism Beyond the Crisis: *Argus Gaze*

James Elkins' use of the Hydra metaphor to describe the complexity of contemporary art criticism is a creative approach. The many-headed Hydra represents the wide and often contradictory roles within criticism, making it a useful tool for understanding the current state of the field. Similarly, for the pluralistic and dynamic demands of future theatre criticism, this study proposes the *Argus Gaze* model, inspired by the hundred-eyed giant Argus Panoptes from Greek mythology. This framework emphasizes the need for theatre criticism to adopt a multidimensional approach that synthesizes diverse perspectives.

In Ovid's (1984) *Metamorphoses*, Argus is described as having "a hundred eyes round his head, that took their rest two at a time in succession while the others kept watch and stayed on guard" (p. 47). He is tasked with keeping Io under constant surveillance, embodying an unwavering vigilance (Ovid, 1984, p. 47). To be Argus-eyed means to be observant and vigilant (Jobes, 1962, p. 123). Argus, with his ability to perceive in all directions at once, symbolizes the capacity to embrace multiple perspectives. Just as Argus could see from many angles, theatre criticism can synthesize a wide range of viewpoints, offering a layered and inclusive analysis.

This multidimensionality of Argus as a symbol finds resonance not only in mythology but also in art and scholarship, further enriching its application to criticism. For example, Paul Barolsky (2018), in his article *The Many Eyes of Argus and the Art of Seeing*, examines Jacob van Campen's painting *Argus, Mercury, and Io*. Barolsky highlights how the artwork, inspired by Ovid's *Metamorphoses*, explores themes of looking and seeing, not looking and not seeing (pp. 225-227). This artistic representation of Argus's multidimensional vision parallels the need for theatre criticism to adopt a similarly multifaceted approach, embracing diverse perspectives to address the current crisis in criticism.

Building on this symbolism, the Argus Gaze emphasizes the potential of theatre criticism to transcend static, unidimensional frameworks. By drawing inspiration from Argus, whose hundred eyes signify persistent observation and adaptability, this metaphor advocates for a critical practice that is equally multifaceted and responsive. The Argus Gaze symbolizes vigilance, coherence, and collaboration within criticism. This distinction reinforces the need for theatre criticism to evolve into a practice capable of accommodating the complexities of contemporary performance.

The Argus Gaze can be understood through two primary formulations. The first is the *collective gaze*, which involves incorporating diverse perspectives on a single work. The second is the *unified gaze*, which embraces plurality within one critical perspective.

In the first formulation of the Argus Gaze, a single theatrical work is analyzed from various perspectives by individuals with diverse backgrounds. This approach emphasizes the value of diverse interpretations, where critics bring their cultural, intellectual, and experiential lenses to independent analyses. By doing so, these perspectives, when published together, not only capture the multifaceted nature of a performance but also create a space for dialogue that bridges gaps between differing viewpoints. An example of the system promoted by this model is the *3Views* (3viewstheater) theatre criticism project. This project brings together three different interpretations for each production, emphasizing diversity in criticism. In this model, each critic's perspective complements, rather than diminishes, the others, fostering a collaborative discourse. Such a framework highlights the interplay of agreement and dissent, where contrasting opinions do not undermine but rather deepen the overall understanding of the work. By creating an environment where different voices interact and inform one another, a dynamic space is created where innovative interpretations can thrive. This approach is not only inclusive but also challenges conventional, authoritative views of criticism, promoting a more flexible practice that expands the intellectual and creative boundaries of the field.

The second formulation of the Argus Gaze focuses on pluralism within a critic's perspective. Just as Argus has many eyes, a critic can integrate multiple viewpoints into a single analysis of a work. By balancing different viewpoints, the critic moves beyond conventional one-dimensional analysis, fostering a more dynamic and reflective practice. Like Argus, whose many eyes observe from different angles, this model values the richness that multiple perspectives bring to a critique. It encourages a shift from an authoritarian view toward a pluralistic, inclusive practice that mirrors the diversity of contemporary audiences.

Adapting Elkins' Hydra metaphor to theatre criticism helps to illustrate its complexity, but finding a single solution for each of its heads is challenging, as each head represents a different issue that often overlaps or interacts with others. In this regard, the Argus Gaze offers a way to address some of the problems posed by the Hydra metaphor. One of the heads in Elkins' Hydra metaphor concerns the dominance of canonical texts and conventional perspectives, which often overlook contemporary and postdramatic approaches. The Argus Gaze addresses this by incorporating multiple viewpoints, allowing criticism to move beyond these frameworks. Just as Argus's eyes perceive from different angles, critics from diverse backgrounds bring together both classical and modern perspectives. This balance between past and present enriches criticism, making it more flexible and multifaceted. Another issue highlighted by the Hydra metaphor is the dominance of conservative criticism, which imposes rigid rules about how theatre should be. This type of criticism often adheres to conventional forms and resists innovation. The Argus Gaze addresses this by offering a broader perspective that welcomes experimental, postdramatic, and innovative approaches. Just as Argus's eyes see in all directions at once, this model encourages openness to contemporary sensibilities and new theatre practices, fostering the evolution of criticism.

Maurice Berger (1998) argues that the most impactful criticism directly engages with culture, fostering new artistic practices and creating meaningful connections with audiences. According to Berger, criticism should not merely be an act of judgment; it must also be a dynamic, evolving conversation that provokes, inspires, and challenges (p. 11). This perspective aligns with the Argus Gaze, which transforms criticism into a participatory space, blending analytical rigor with cultural dialogue. In the digital age, where voices are no longer confined to conventional media, the Argus Gaze model can position criticism as an agent of cultural exchange. In this way, theatre criticism can evolve to meet the demands of the digital era, transforming the plurality of voices from a challenge or chaos into an asset. This approach shifts criticism from being merely a tool of evaluation to a participatory space that fosters a more interactive relationship between the artist, critic, and audience, as desired by the scholars referenced at the beginning of this paper. Criticism thus becomes not only a judgmental act but also a collaborative force contributing to the ongoing evolution of the cultural landscape.

Conclusion

The discourse surrounding the crisis in criticism goes beyond merely identifying a situation; it reveals that criticism is undergoing a process of self-interrogation in the present century. Criticism, much like a reflective mirror in a dimly lit room, now gazes inward, seeking not only its reflection but the shadows of its purpose. The figures seated at the roundtable of criticism are directing their attention not to the artworks themselves but to the existence of criticism itself. On one hand, the advantages brought by technological advancements and the freedoms they provide are seen as opportunities. On the other hand, economic and ontological issues highlight the challenges faced by critics, placing criticism on a precarious equilibrium.

In this study, Elkins' Hydra metaphor, originally used to describe the state of art criticism, has been adapted to reflect the state of theatre criticism in the twenty-first century. This multi-headed metaphor illustrates the factors that have contributed to the decentralization and reconfiguration of criticism practices. In this context, the Hydra serves as a useful tool, highlighting the need for theatre criticism to move beyond conventional models and embrace more diverse and flexible approaches.

Drawing inspiration from Elkins' use of classical mythology to categorize the state of contemporary art criticism, this study proposes the concept of the Argus gaze for the future of theatre criticism. The many-eyed Argus, with the ability to see in all directions, symbolizes a theatre criticism that unites and encompasses diverse perspectives. This pluralistic and multi-layered approach reimagines criticism not as a singular authority, but as a flexible, dialogic space that adapts to the diversity of modern audiences. By positioning criticism as an inclusive platform for dialogue, the Argus gaze offers a metaphor for helping theatre criticism move beyond its current crisis, evolving into a practice that reflects and engages with the complexities of contemporary culture. In this

way, the model fosters a more inclusive and democratic space for theatre criticism, resonating with the broader cultural shift towards inclusivity and diversity in contemporary society.

Bibliography

- Aristotle. (2008). *Poetics* (S. H. Butcher, Trans.). Cosimo Classics.
- Barolsky, P. (2018). The many eyes of Argus and the art of seeing. *Notes in the History of Art*, 37(4), pp. 225-227.
- Berger, M. (1998). Introduction: The crisis of criticism. In M. Berger (Ed.), *The crisis of criticism*. The New Press.
- Brecht, B. (1964). A Short Organum for the Theatre. In J. Willett (Ed. & Trans.), *Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic*. Hill and Wang.
- Brenson, M. (1998). Resisting the dangerous journey: The crisis of journalistic criticism. In M. Berger (Ed.), *The crisis of criticism*. The New Press.
- Butt, G. (Ed.). (2005). *After criticism: New responses to art and performance*. Blackwell Publishing.
- Campbell, A. (2016). Criticism in crisis: Theatre reviews in Atlantic Canada. *Canadian Theatre Review*, 168, pp. 31-33.
- Carroll, N. (2009). *On criticism*. Routledge.
- Coleman, J. A. (2007). *The dictionary of mythology*. Arcturus.
- Crosthwaite, P. (Ed.). (2011). *Criticism, crisis, and contemporary narrative: Textual horizons in an age of global risk*. Routledge.
- Elkins, J. (2003). *What happened to art criticism?*. Prickly Paradigm Press.
- Elkins, J., & Newman, M. (Eds.). (2008). *The state of art criticism*. Routledge.
- Fricker, K. (2014, September 11). The crisis in theatre criticism is critics saying there is a crisis. [Blog post]. Retrieved November 1, 2024, from <http://karenfricker.wordpress.com/2014/09/11/the-crisis-in-theatre-criticism-is-critics-saying-theres-a-crisis/>
- Fricker, K. (2015). The futures of theatre criticism. *Canadian Theatre Review*, 163, pp. 49-53. <https://doi.org/10.3138/ctr.163.010>
- Jobes, G. (1962). *Dictionary of mythology, folklore, and symbols*. (Vols. 1-3). The Scarecrow Press.
- McDonald, R. (2007). *The death of the critic*. Bloomsbury Academic.
- Moonie, S. (2021). Reconsidering the state(s) of criticism. *Arts*, 10(2), 38, pp. 2-7. <https://doi.org/10.3390/arts10020038>
- Most, G. W. (2015). Crisis and criticism. *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, 89, pp. 602-607. <https://doi.org/10.1007/BF03396495>
- Ovid. (1984). *Metamorphoses, Books I-VIII*. (F. J. Miller Trans.; G. P. Goold Ed.). Harvard University Press.
- Radosavljević, D. (Ed.). (2016). *Theatre criticism: Changing landscapes*. Bloomsbury Methuen Drama.
- Serpell, N. (2024). Navel-gazing: Criticism as “crisis-ism”. *The Yale Review*, 112(2), pp. 21-30. <https://doi.org/10.1353/tyr.2024.a936060>
- 3Views on Theater. (n.d.). What is a view? Retrieved November 1, 2024, from <https://www.3viewstheater.com/about/what-is-a-view>

Tykhe

Tike: tr./ Τύχη: yun./ Tykhe: ing.

DÜZCE şehrinin **Konuralp** beldesinde bulunan Tykhe heykeli;
Orijinali MÖ 4. yüzyıla ait olan eserin Roma Dönemi'nde,
MS 2. yüzyılda, yapılmış bir kopyasıdır. *

* Kaynak : İstanbul Arkeoloji Müzesi

Zeytin yapraklarıyla bezeli şehir surlarını
betimleyen taç

Kader, şans, başarı tanrıçasıdır.
Tanrı Okeanos'un kızlarından biridir.

Bereket boynuzu içinde meyveler

Zenginliğin simgesi çocuk:
Plutos



Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Yayını

< Ulusal - Hakemli e-Dergi >