

art7

SANAT VE İLETİŞİM DERGİSİ

Bitlis Eren Üniversitesi Yayınıdır.

Cilt 2/Sayı 1/Yıl 2025



DERGİ SAHİBİ- HOLDER of a CONCESSION

Prof. Dr. Necmettin ELMASTAŞ

BAŞ EDİTÖR-EDITOR in CHIEF

Prof. Dr. Funda MASDAR

EDİTÖR YARDIMCILARI-ASSISTANT EDITORS

Dr. Öğr. Üyesi Burak SARI

DERGİ KURULU-JOURNAL BOARD

Doç. Betül COŞKUN ÇELİK
Doç. Dr. Aziz COŞKUN
Doç. Dr. Neslihan Dilşad DİNÇ

DANIŞMA KURULU-ADVISORY BOARD

Prof. Dr. Serdar YILMAZ
Prof. Dr. Rohat CEBE
Prof. Dr. Mehmet IŞIK
Prof. Dr. Levent MERCİN
Prof. Dr. Seval YAVUZ
Prof. Dr. Ayşe Aslıhan EROĞLU
Prof. Dr. Filiz Nurhan ÖLMEZ
Prof. Dr. Mehmet ÖZTÜRK
Prof. Dr. Kadriye Didem ATİŞ

SANAT VE BİLİM KURULU-ART AND SCIENCE BOARD

Prof. Filiz ADIGÜZEL - Prof. Dr. Gül GÜNEY ZİNCİR - Prof. Vedat KACAR - Prof. Hande KILIÇARSLAN -
Doç. Dr. Atilla Cengiz KILIÇ - Doç. Dr. Gonca KARAVAR - Doç. Dr. Hakan ÇİLOĞLU - Doç. Serap IŞIKHAN -
Doç. Dr. Bahadır ÖZTÜRK - Doç. Dr. Serkan BOZ - Doç. Dr. Azime CANTAŞ - Doç. Gülsün BOZKURT -
Doç. Mine TAYLAN - Doç. Dr. Ramazan ÇELİK - Dr. Öğr. Üyesi İhsan KOLUAÇIK - Dr. Öğr. Üyesi Meral IŞLER -
Dr. Öğr. Üyesi Fikret YALIN - Dr. Öğr. Üyesi Bünyamin ÜZÜMCÜ - Dr. Öğr. Üyesi Ebru KÖSE

YAZIM EDİTÖRÜ-LANGUAGE EDITOR

Dr. Öğr. Üyesi Aylin ALKAN

YABANCI DİL EDİTÖRÜ-FOREIGN LANGUAGE EDITOR

Dr. Öğr. Üyesi Murat ÇAN

DERLEME-COMPILATION

Arş. Gör. Dr. Elif Arzen DEMİRAL İNAL
Arş. Gör. Gamze BAL

SEKRETERYA-SECRETARIAT

Arş. Gör. Tuba ŞEVGİN
Arş. Gör. Gamze YALÇIN

GRAFİK TASARIM SORUMLUSU-GRAPHIC DESIGN RESPONSIBLE

Arş. Gör. Dr. Elif Arzen DEMİREL İNAL

SAYININ HAKEMLERİ

Prof. Dr. Belkis ZERVENT ÜNAL
Doç. Dr. Akıl Fikret TOSUN
Doç. Dr. Bayram BOZHÜYÜK
Doç. Dr. Musa ÇIBUK
Dr. Öğr. Üyesi Meral İŞLER
Dr. Öğr. Üyesi Tolgay DURMUŞ
Dr. Öğr. Üyesi Erdiç YILMAZ
Dr. Öğr. Üyesi Ferit ÇAĞIL
Dr. Öğr. Üyesi Elçin ELGÜR ÇAKIR
Dr. Öğr. Üyesi Memik Bünyamin ÜZÜMCÜ

ADRES

Yazışma Adresi: Bitlis Eren Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Dekanlığı, Bitlis Eren Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Beş Minare Mah., Rahva Yerleşkesi, 13000 Merkez /Bitlis
Telefon: 0434 222 00 00
Faks: gsf@beu.edu.tr
E- posta: art7@beu.edu.tr



EDİTÖR'DEN

Bitlis Eren Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
ART7 Sanat ve İletişim Dergisi

Değerli okurlarımız,

Dergimizin üçüncü sayısını ilginize sunarız. Dergimizin bu sayısında beş adet araştırma makalesi yer almaktadır. "Osmanlı Kaftanı ve Japon Kimonosu Kültürel Etkileşiminin Örnek Çalışma Bağlamında Değerlendirilmesi" başlığını taşıyan ilk makalemiz Osmanlı kültürü ile Japon kültürünün önemli unsurları olan kaftan ve kimononun benzer özelliklerini ortaya koyan ve bu giysilerde; iki önemli medeniyetin geleneksel motif ve kalıp dikim, kumaş, süsleme gibi aşamalarda üretim sürecini değerlendirmektedir. Nazan Avcioğlu Kalebek, Dilara Nur Atalan ve Kübra Alkaya'nın kaleme aldığı makalede özellikle kültürlerarası etkileşimde moda unsurlarının uğradığı değişiklik ve günümüzde varlığını koruyan kaftan ve kimono gibi giysilerin özellikleri hakkında bilgiler aktarmaktadır.

Sayımızın bir diğer önemli makalesi "Hayat Sevince Güzel Türk Filmindeki Ayşe Karakterinin Kostüm Tasarımlarının İncelenmesi" başlığını taşımaktadır. Nazan Avcioğlu Kalebek ve Ayşe Kılınc tarafından hazırlanan çalışmada filmin ana karakteri olan Ayşe'nin kırsal köy yaşantısından kentsel kasabaya olan yer değişikliğinin kıyafet ve kostümleri üzerindeki etkisi analiz edilmiştir. Çalışmada birbirinden farklı yaşam alanlarının ve kültürel dokuların kostüm ve kıyafetlerin renk, desen, tarz ve aksesuarında da farklılık yarattığı ortaya konmuştur.

Dergimizin üçüncü makalesi olan "İnsan Bilgisayar Etkileşiminde Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Karşılaştırılması" başlığını taşımaktadır. Tuncay Sevindik, Büşra Kamacıoğlu, Ubeydullah Binol ve Yasin Özer tarafından hazırlanan çalışmada, insan bilgisayar etkileşimi konusundaki iki önemli unsur olan sanal gerçeklik ile artırılmış gerçeklik arasındaki farklılıkları teknik yönler, kullanım alanları, ticari yöntemler ve kullanıcı deneyimi çerçevesinde incelemiştir. İletişim yöntemlerinin daha çok insani deneyimlere odaklandığını gösteren bir örnek olarak AR ve VR kavramlarının artan kullanımının, bu teknolojileri geliştiren ve kullanan toplumsal yapılar arasındaki etkileşimlerinin gözlemlendiği çalışma, günümüz iletişim biçimleri ve algıları ile gelecek nesillerin bilgi üretme, işleme ve paylaşma alışkanlıklarını nasıl etkileyeceğini ortaya koymuştur.

ART7'nin dördüncü makalesi Yavuz Alkaya'nın hazırladığı bir araştırma makalesidir. "Portre Fotoğraf Sanatında Ellerin Verdiği Mesajlar Üzerine Bir İnceleme" başlığını taşıyan makale; ellerin portre fotoğraf sanatında estetik anlatıya etkisini odak noktasına alan bir çalışmadır. Çalışma, tümdengelimsel bir yaklaşım benimsemiş, kronolojik anlayışla resim sanatı ve portre fotoğraf sanatından çeşitli örnekleri incelemiş ve ellerin portre fotoğrafında sanatçının mesajını güçlendiren ve izleyicinin duygusal tepkilerini yönlendiren bir araç olduğunu ortaya koymuştur.

Dergimizin beşinci aynı zamanda son makalesi olan ve Fatma Memici tarafından hazırlanan "Cronenberg's Spider: A Psychoanalytic Perspective (Psikanalitik Bir Bakışla Cronenberg'in Spider Filmi)" başlıklı araştırma makalesi Cronenberg'in 2002 yapımı Spider filmini psikanalitik bir bakış açısıyla yapısal ve tematik olarak incelemektedir. Çalışma filmin kahramanı Dennis'in çocukluk anılarını Sigmund Freud'un Oidipus Kompleksi, aile romantizmi ve fantezi oluşumu kavramlarına odaklanarak incelemiş; travma, bastırma ve hatalı fantezi inşasının ciddi psikolojik rahatsızlıkları daha fazla nasıl kötüleştirebileceğini ortaya koymuştur.

Yayın hayatımızın başında olmamıza rağmen bize yayınlarıyla destek olan yazarlarımıza teşekkür ederiz. Aynı şekilde yayın hayatına başladığı günden beri dergimize farklı alanlarda katkı sunan hocalarımıza ve bizi kırmayıp aramıza yeni katılan kurul üyelerimize teşekkür ederiz. Temennimiz ART7'nin bu kıymetli katkılarla yoluna devam ederek, kısa sürede daha geniş okur kitlelerine ulaşmasıdır.

ART7'nin sonraki sayılarında görüşmek dileğiyle. Saygılar sunar keyifli okumalar dilerim.



İÇİNDEKİLER

1. Osmanlı Kaftanı ve Japon Kimonosu Kültürel Etkileşiminin Örnek Çalışma Bağlamında Değerlendirilmesi (Nazan AVCIOĞLU KALEBEK, Dilara Nur ATALAN, Kübra ALKAYA).....05-13
2. Hayat Sevince Güzel” Türk Filmi’ndeki Ayşe Karakterinin Kıyafetlerinin İncelenmesi (Nazan AVCIOĞLU KALEBEK, Ayşe KILINÇ)14-26
3. İnsan Bilgisayar Etkileşiminde Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Karşılaştırılması (Tuncay SEVİNDİK, Büşra KAMACIOĞLU, Ubeydullah BİNOL, B. Yasir ÖZER)27-39
4. Portre Fotoğraf Sanatında Ellerin Verdiği Mesajlar Üzerine Bir İnceleme (Yavuz ALKAYA).....40-58
5. Psikanalitik Bir Bakışla Cronenberg’in Spider Filmi Cronenberg’s Spider: A Psychoanalytic Perspective (Fatma MEMİCİ).....59-67



Cilt 2 / Sayı 1 / Yıl 2025

OSMANLI KAFTANI VE JAPON KİMONOSU KÜLTÜREL ETKİLEŞİMİNİN ÖRNEK ÇALIŞMA BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

THE EVALUATION OF THE CULTURAL INTERACTION OF THE OTTOMAN CAFTAN AND THE JAPANESE KIMONO IN THE CONTEXT OF CASE STUDY

Nazan AVCIOĞLU KALEBEK,¹ Dilara Nur ATALAN,² Kübra ALKAYA³

1 Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep, Türkiye, ORCID: [ID 0000-0002-1840-034X](#)

2 Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep, Türkiye, ORCID: [ID 0000-0003-2963-2311](#)

3 Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep, Türkiye

*Sorumlu Yazar: nkalebek@gantep.edu.tr

Makale Geçmişi

Geliş: 09.10.2024

Kabul: 13.10.2024

Yayın: 15.03.2025

Anahtar Kelimeler:
Osmanlı, Japonya,
Kaftan, Kimono,
Çintemani.

Article History

Arrival: 09.10.2024

Acceptance: 13.10.2024

Publication: 15.03.2025

Keywords:

Ottoman, Japan,
Caftan, Kimono,
Chintamani.

ÖZET

Kültürler ve moda unsurları zaman içerisinde etkileşime uğramıştır ve değişim göstermiştir. Bu değişimler sonucunda kültür öğeleri yeniden şekillenmiştir. Dil, din, örf, adet, ırk gibi pek çok etken kültürel özellikleri etkilemiştir. Bu etkiler sanat, tasarım, mimari, resim, moda gibi pek çok alanda izlerini yansıtmıştır. Bir medeniyetin kültürel öğeleri, motifleri ve sembolleri sıkça kullanılarak o medeniyetin simgesi haline gelmiştir. Osmanlı medeniyetinin simgesi, çini desenlerinden çintemani motifi, saray kıyafetlerinden kaftanlar üzerinde sıkça görülmektedir. Japon kültürünün geleneksel kıyafeti olarak günümüze aktarılan kimono ise kaftan kalıbı ile benzer özellikler göstermektedir. Her iki kültürde de itibar sahibi kişiler tarafından tercih edilen giysi türleri kalıp, dikim, kumaş, süsleme gibi aşamalarda kıymetli ürünler kullanılarak üretilmiştir. Bu çalışmada günümüze kadar gelen iki önemli medeniyetin sembolü olan giyim ürünleri ele alınarak, geleneksel motif ve kalıp özellikleri doğrultusunda modernize edilerek tasarlanmıştır. Yapılan tasarım eskiz çalışması, desen tasarımı, hikâye panosu, kalıp, renklendirilmiş görsel ve mood board hazırlanarak sunulmuştur. Çalışmanın amacı kültürlerarası etkileşimde moda unsurlarının ne yönde değişikliğe uğradığını aktarmak, günümüzde de varlığını koruyan kaftan ve kimono dış giysilerinin özellikleri hakkında bilgi vermektir. Bu bağlamda iki kültürün kıyafetlerini ortak payda da birleştiren bir tasarım ortaya çıkarılmıştır.

ABSTRACT

Cultures and fashion elements have interacted and changed over time. As a result of these changes, cultural elements were reshaped. Many factors such as language, religion, customs, and race have affected cultural characteristics. These influences have reflected their traces in many fields such as art, design, architecture, painting and fashion. The cultural elements, motifs and symbols of a civilization have been used frequently and have become the symbol of that civilization. The symbol of the Ottoman civilization, the chintamani motif, which is one of the tile patterns, is frequently seen on the caftans of the palace clothes. The kimono, which has been transferred to the present day as the traditional dress of Japanese culture, has similar characteristics with the caftan pattern. The types of clothing preferred by people of reputation in both cultures were produced by using precious products in stages such as molding, sewing, fabric, and decoration. In this study, clothing products, which are the symbols of two important civilizations that have survived to the present day, are discussed and a new outfit has been modernized and designed in line with their traditional motifs and pattern features. The design sketch, pattern design, storyboard, pattern, colored visual and mood board were prepared and presented. The aim of the study is to convey how fashion elements have changed in intercultural interaction and to give information about the features of caftan and kimono outerwear, which still exist today. In this context, a design that combines the clothes of the two cultures on a common denominator has been revealed.

1.GİRİŞ

Kaftan ve Kimono uzun yüzyıllar boyunca benliğini koruyarak bu döneme kadar gelen iki temel kıyafet modelidir. Giyim kültüründe etkin olan, kumaş ve kalıp teknikleri, biçim ve süslemeler her milletin karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır (Ayrıncı, 2010, s. 1-3). Zamana karşı güncelliğini koruyan, gelişen ve değişen moda ayak uydurarak günümüze kadar gelen kimono ile kaftan, kumaş ve desen konusunda geçmişin en temel giysileri olarak kültürel etkileşimde önemli bir yere sahiptir.

Birbirinden çok farklı örf-adet, kültür ve alışkanlıklara sahip olmalarına rağmen her ikisinde de değerli kumaşlardan, anlamlı desenlerden ve mesaj içeren renklerden elde edilen dış giysiler ön plana çıkmıştır. Bu giysiler statü, itibar göstermede sembolik birer öge olmuşlardır. Kaftan üste giyilen bileğe kadar uzanan süslü astarsız dış elbisedir. Osmanlı İmparatorluğunun statü belirleyen kıyafetleri arasındadır. Geçmişin önemli medeniyeti olan bu iki kültürün, çevre yapısı ve giyim unsuru bugüne kadar güncelliğini koruyan geleneksel kıyafet biçimlerinin oluşumunda, etkin bir yer almaktadır. Japonya'da giyilen, kimono önden çapraz bağlanarak, bir kemerle tutturulan, bol ve uzun kollu bir kıyafettir (Koca, 2008, s. 1-2). Birçok alanda kendi medeniyetlerinin başarıları ile bahsettiren bu iki kültürün ortak paydası olan kıyafet unsurlarının altında yatan anlam ve içerdikleri mesajlar, günümüz modasına ışık tutarak pek çok tasarımcıya ilham kaynağı olmuştur.

Her iki kültürde de ortak özellik olan “çintemani” deseni sıklıkla tercih edilmiştir. Okumura (1998), Osmanlı ve Japon kültürlerinde önemli bir yere sahip olan giysi üzerindeki süslemeleri incelemiştir. Çintemani motifinin kökeni, gelişimi ve kullanım alanları hakkında detaylı incelemelerde bulunmuştur. Birbirinden çok farklı örf-adet, kültür ve alışkanlıklara sahip olmalarına rağmen her iki kültürde de aynı motifin dış giyimde tercih edildiğini gözlemlemiştir (Okumura, 1998, s. 9-12). İki toplumun dış giyim yönünde benzerliği birbirlerinden etkilenmesine sebep olmuştur. Kimonoların ve kaftanların birbirleri arasındaki ilişki yüzyıllar boyunca dikkat çekmiştir. Ayrıncı (2010), ortak özelliklerini ve benzer yönlerini ele almıştır. Sosyo-kültürel etkilerin sanata nasıl yansıdığını ve bu etkilerin kaftan ile kimono kültürü arasındaki ilişkiyi nasıl etkilediğini incelemiştir (Ayrıncı S. K., 2010, s. 4-5-6).

Kıyafetlerdeki model, kumaş ve desenler pek çok sebebe bağlı olarak zaman içerisinde değişime uğramıştır. Ok (2012), her iki kıyafette kullanılan kumaş, süsleme, işleme, renk, motif ve model gibi unsurları araştırmıştır. Kıyafetlerin kültürel etkileri ve önemleri, çeşitli kaynaklardan elde edilen bilgiler dahilinde aktarmıştır (Ok, 2012, s. 7). Dikim ve kalıp teknikleri farklı iki kültürde de benzerlik göstermiştir. Bu benzerlik tasarımlara da yansımıştır.

Her iki kültürün de geleneksel motifleri ve en özel kumaşları tercih edilmiştir. Bayburtlu (2018), Osmanlı kaftanı ve Japon kimonosu kıyafeti hakkında araştırma yapmıştır. Dikim tekniği ve kalıp aşamalarının benzerliğinin tarihsel dönem içinde gelişimi ve değişimi hakkında bilgiler vermiştir (Bayburtlu, 2018, s. 57-58).

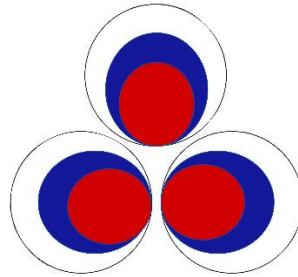
Sato (2010), 20. yüzyılda kimono hakkında araştırmalar yapmıştır. Kimononun tarihsel süreçte değişimi kaftan ile benzer yönlerini ortaya çıkarmıştır (Sato, 2010, s. 8-9). Kimono ve kaftan arasındaki en önemli fark ise kaftanı sadece erkeklerin giymesi kimononun ise cinsiyet fark etmeksizin tercih edilerek giyilmesidir. Kahraman (2016), Japon kimonosunun zaman içerisinde renk, desen, malzeme ve form açısından değişim ve gelişimlerini incelemiştir.

Kimononun tarihsel gelişim sürecini aktarmıştır (Kahraman, 2016, s.16-17-18). Fıçıoğlu (2021), Japon kültürünün toplumlararası etkileşimde en önemli araçlarından biri olduğu düşüncesi ile Japon kültürü ve modasını incelemiştir (Fıçıoğlu, 2021, s. 209-210). Çelik (2018), Doğu-Batı kültüründe iki medeniyetin özellikleri ve tarihi hakkında detaylı incelemelerde bulunarak zaman içerisinde nasıl geliştiğini aktarmıştır. Her iki kültürde de var olan özellikleri detayları ile ele almıştır (Çelik, 2018, s. 89).

Bu çalışma kapsamında, Osmanlı medeniyetinden kalan ihtişam ve zarafeti simgeleyen kaftan ile Japon kültür mirası olan kimono incelenmiştir. İncelemelerden hareketle her iki kültür baz alınarak yeni tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Eskiz çizimler arasından bir tanesi seçilerek renklendirilmiş, hikaye panosu, mood board, kalıp ve model analizi oluşturulmuştur. Tasarımlarda kumaş desen, renk, süsleme, el işçiliği ve kalıp teknikleri detayları ile çözümlenmiştir. Her iki kültüre ait miras niteliğinde olan bu giysiler modernize edilerek özgün tasarımlar gerçekleştirilmiştir.

2. YÖNTEM

Kaftanlardan ve kimono modellerinden esinlenilerek 4 adet eskiz çizimi yapılmıştır. Kaftanlarda kullanılan desenler, motifler ve renkler, kimonoda kullanılan giysi kalıpları ve modeller incelenerek, çizilen eskiz çalışmalarından tasarımı en iyi yansıtan model seçilmiştir. Osmanlı motiflerinden “çintemani” deseni (Şekil 1) seçilerek kaftanın kuşak, kol ağzı ve yaka kısmına bilgisayar ortamında uygulanmıştır. Kimonoda ise asaleti ve hükümdarlığı simgeleyen bordo rengi tercih edilmiştir. Kadın kimono kalıbı baz alınarak tasarım ortaya çıkarılmıştır.



Şekil 1. Çintemani Deseni, Dijital Çizim, 2021, 30x30 cm

Ürünün son aşamasında “PolyPattern” bilgisayar kalıp programı aracılığı ile kalıbı çizilmiştir. Modelin nihai hali dijital ortama aktarılarak “Adobe Photoshop ve Adobe Illustrator” yardımıyla renklendirilmiştir. Renklendirilmesi yapılan model üç boyutlu görünüm ile sunularak üretime hazır hale getirilmiştir.

3. GİYSİ TASARIM AŞAMALARI

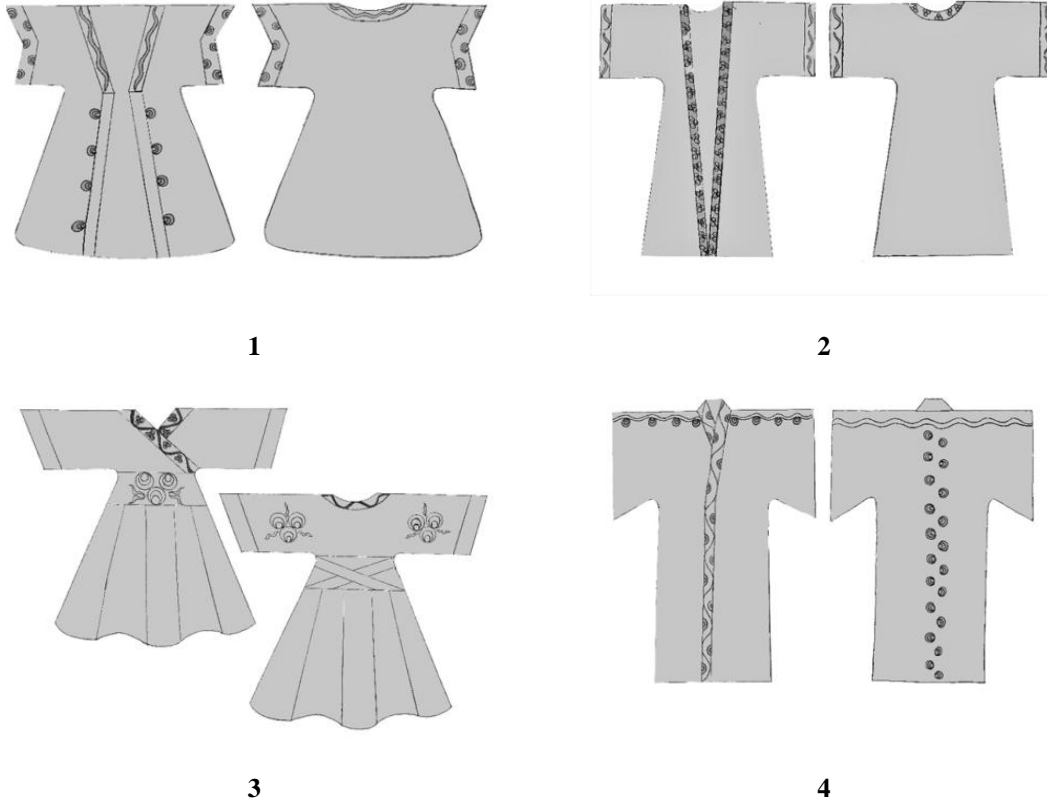
Kimono ve kaftan geçmişten günümüze gelmiş iki önemli giyim kültürü olarak tasarımcılara ilham kaynağı olmuştur. Bu çalışma kapsamında, günümüzde yeniden popüler olan kimonolar, kaftan desenleri ile birlikte modernize edilmiştir.

Çalışmanın uygulama aşamaları aşağıda maddeler halinde verilmiştir.

1. Kaftan ve Kimono kavramlarının incelenmesi
2. Model ve motiflerin seçilmesi
3. Eskiz çizimlerinin oluşturulması
4. Hikâye Panosu
5. Seçilen tasarımın renklendirilerek sunulması
6. Seçilen tasarımın kalıbının oluşturulması
7. Mood Board

3.1.Eskiz Çizimleri

Tasarımın ilk aşaması olan eskiz çizimleri verilmiştir. Eskizler ön ve arka olmak üzere çizilmiştir. Çalışılan eskizlerde “çintemani” motifinin uygulanacağı kısımlar ana hatlarıyla belirtilmiştir (Şekil 2).



Şekil 2. Eskiz Çalışmaları, 2021, 21,0x29,7 cm

Yapılan eskiz çizimlerinin ilk aşamasında tasarımda kullanılacak olan motif belirlenerek desen tasarımı üzerinde çalışılmıştır. Geleneksel motif özellikleri göz önünde bulundurularak “çintemani” motifi üzerinde çalışmalar ortaya çıkarılmıştır. Japon kadın kimono kalıplarının özellikleri çerçevesinde 4 adet eskiz çalışması yapılmıştır. Bu eskizler arasından 3. Tasarım seçilerek kalıp ve renklendirme aşamalarına devam edilmiştir.

3.2. Hikâye Panosu

Tasarımı oluşturan ikinci basamak olan Hikâye Panosu verilmiştir. Pano, tasarımın nihai hali ile ilgili ön bilgi vermektedir (Şekil 3).



Şekil 3. Hikâye Panosu, Dijital Tasarım, 2021, 35x50 cm

Osmanlı ve Japon kültürünün en önemli giysi unsurları ele alınarak ortaya çıkarılan tasarımda görseller, renkler ve desenler bir araya getirilerek hikâye panosu oluşturulmuştur. Her iki kültürden izler barındıran ve ihtişamın, gösterişin sembolü olan altın ve bordo rengi ağırlıkta olarak kullanılmıştır. İnternet üzerinden görsel taraması yapılarak, “Adobe Photoshop” programı ile estetik ve modern tarzda hikâye panosu hazırlanmıştır. Tasarımda kullanılan renkler, renk panosu oluşturularak aktarılmıştır.

3.3. Tasarımın Renklendirilmiş Hali

Seçilen tasarımın renklendirme aşamasında elde yapılan eskiz çizimi “Adobe Illustrator” programına aktarılmıştır. Tasarımın renklendirilmiş görünümü verilmiştir (Şekil 4).



Şekil 4. Ön ve Arka Beden Renklendirilmiş Hali, Dijital Çizim, 2021, 21,0x29,7 cm

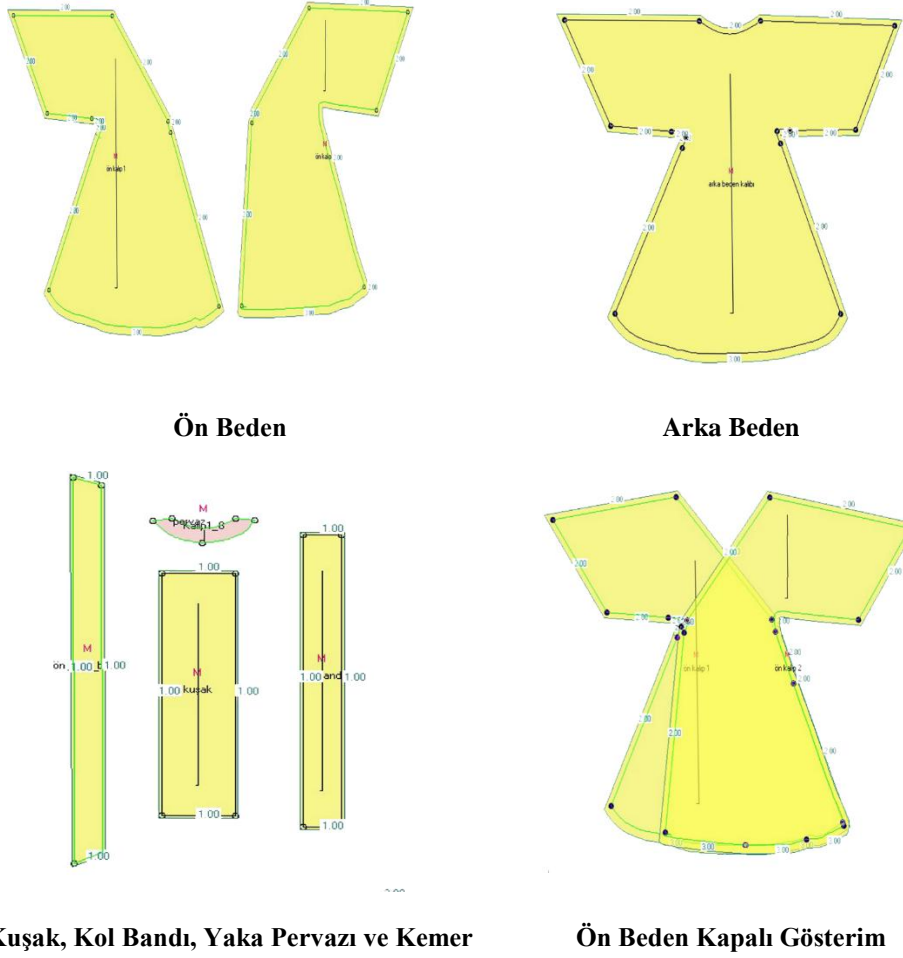
Programda yeniden çizilen modelde etek kıvrımları, kumaş katları ve form özellikleri dikkate alınarak görselliği vurgulanacak şekilde renklendirilmiştir. Motif kısımlarında arap zamkı ile ezilmiş saf altın kullanılmıştır. Motiflerin boyaması kâğıt üzerinde el ile yapılmıştır ve dijital ortama aktarımı gerçekleştirilmiştir. Son adım olarak kıyafetin üzerinde ışık-gölge ayarı verilmiştir.

Tasarımın arka bedeni “Adobe Illustrator” aracılığı ile ışık- gölge ve kumaş kıvrımları ön bedene uygun olacak şekilde renklendirilmiştir. Kuşakta ve motiflerde kullanılan altın varak, kâğıt üzerinde boyanarak aktarılmıştır. Renklendirme ve boyut verme işlemlerinden sonra “Adobe Photoshop” ile gölge ve efekt ayarları yapılmıştır.

3.4. Tasarımın Kalıbı

Yapılan eskiz çalışmalarından seçilen üçüncü görselin kalıbı verilmiştir. Kalıp üzerinde dikiş payları, çıt yerleri, pervaz, kuşak, kemer, bant ayrıntıları, ön ve arka beden kalıbında detaylarıyla belirtilmiştir. Oluşturulan kalıbın açık ve kapalı şekli hazırlanmıştır (Şekil 5).

Seçilen tasarım kalıp aşamasında kadın beden ölçülerinden 38 beden baz alınarak çalışılmıştır. Kimono kalıplarında kullanılan geniş ve bol kesim ölçü birimlerine göre yeniden düzenlenmiştir. Seçilen modele göre revize edilen kalıp ölçüleri uygulanmıştır. Kimono kalıp özelliklerinin yanı sıra kaftan kalıplarının özellikleri de göz önünde bulundurulmuştur. “PolyPattern” bilgisayar kalıp programı ile çizilerek son şeklini almıştır.



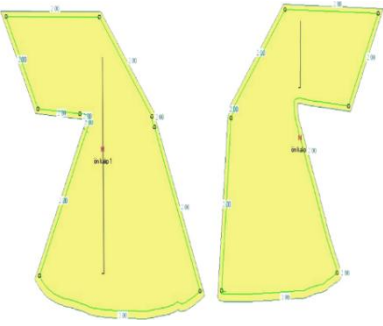
Kuşak, Kol Bandı, Yaka Pervazı ve Kemer Ön Beden Kapalı Gösterim

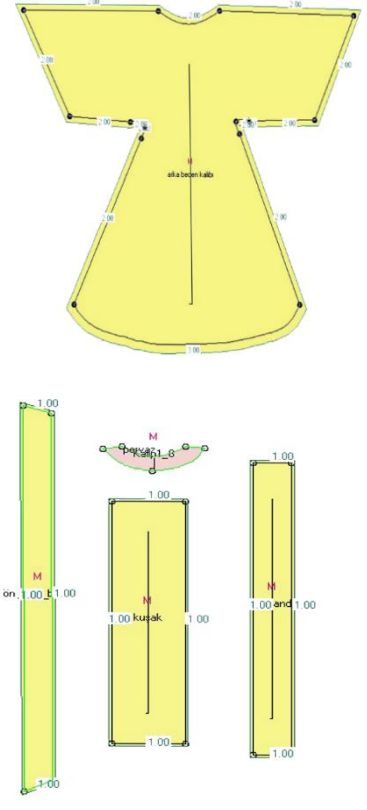
Şekil 5. Tasarımın Kalıpları, Dijital Kalıp Uygulaması, 2021, 21,0x29,7 cm

3.5. Model Analizi

Osmanlı kaftanı ile Japon kimono kültüründen hareketle belirlenen tasarımın üretimi esnasında gerekli planlama faaliyetlerinin sorunsuz bir şekilde yürütülebilmesi için model analizi yapılmıştır (Tablo 1). Model analizi ile bütün bilgi akışının doğru ve hızlı bir şekilde sağlanması gerçekleştirilmiş olmaktadır.

Tablo 1. Model Analiz Formu

Sezon	İlkbahar/Yaz
Cinsiyet	Kadın
Form	Geniş Kalıp
Beden	38
Hazırlayan	Hazırlanma Tarihi: 02.09.2024
	BİÇİM TANIMLAMA V Yaka 150 cm ipekli kumaş Ges Kol Kuşak, Kol ağzı ve yaka nakışlı Çintemani deseni nakışlı Kemerli ve kuşaklı Kol ağzı genişliği 7 cm Kuşak genişliği 12 cm

	<p>Dikiş Payları Etek ucu: 2,5 cm Kol bandı: 2,5 cm Diğer tüm dikiş payları: 0,7 cm</p>
<p>Dikim İçin Gerekli Ana ve Yardımcı Malzemeler</p>	<p>Kumaş renginde dikiş ipliği İpek kumaş Nakış ipliği (Gold) Çintemani nakışı</p>

Model analiz formuna göre İlkbahar/Yaz sezonu, kadın, 38 beden ve geniş formda tasarlanan kıyafetin ipeklî kumaştan dikilmesi planlanmıştır. Kıyafet, V yaka ve ges kol olarak kalıbı hazırlanmıştır. Kıyafetin kol ağzı, yaka ve kuşak kısmına Osmanlı Dönemi'nde sıklıkla kullanılan çintemani deseni nakış olarak uygulanmıştır. Nakış detayı ipek gold iplik kullanılarak işlenmiştir.

3.6.Mood Board

Tasarıma ait bitmiş görsellerin bir araya toplanarak sunulması amacıyla mood board çalışması yapılmıştır. Esinlenen görseller eşliğinde “Adobe Photoshop” programında hazırlanan mood board verilmiştir (Şekil 6).

Bu çalışma kapsamında tasarımı yapılmak üzere seçilen modelin ön ve arka beden eskiz çalışması, renklendirilmiş hali ve hikâye panosu bir arada sunulmuştur.

4. SONUÇ

Kaftan ve kimono dış giyim unsuru olmakla beraber iki medeniyetin tanınmasında en belirleyici öğeler olmuştur. Geçmişten günümüze kadar birçok tasarım fikrine ilham kaynağı olmuştur ve olmaktadır. Her iki kültürde renk, desen ve kumaş özellikleri ile yüzyıllar boyu modaya yön vermiştir. Moda sektöründe birçok tasarımcının kumaş seçiminde, kalıp ve dikiş tekniği kullanımında belirleyici olmuştur. Yapılan çalışmada Osmanlı medeniyetine ait yaygın kullanılan motifler, Japon kültürüne ait kıyafet tarzları ve kalıpları, asaletin, ihtişam ve zarıflığın sembolü olan renkler ele alınmıştır. Bu iki kültürün kıyafetlerinin tercih edilme nedenleri, hangi çağda kullanıldıkları, sosyokültürel farkların

sebepleri ile incelenmiştir. Bu çalışmada tasarım sürecinde uygulanan aşamalar, kullanılan kaynaklardan elde edilen bilgiler ile ortaya çıkarılan tasarımın görselleri aktarılmıştır.



Şekil 6. Mood Board, Dijital Çalışma, 2021, 35x50 cm

Moda alanında benzer motif ve kumaş özelliklerine sahip olan Japon ve Osmanlı kültüründe, dış giyim unsurlarının benzerlik gösterdiği, kıymetli iplikler, kumaşlar ve aksesuarların statü sahibi kişiler tarafından iki kültürde de kullanıldığı görülmüştür. Farklı örf-adet ve kültüre sahip olan bu iki medeniyetin moda ve sanat alanında birbirinden etkilendiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu ortak özellikler ele alınarak kültürlerin tanınmasında büyük etkisi olan moda alanına katkı sağlayacak yeni ve özgün bir tasarım ortaya çıkarılmıştır. Bu çalışmanın, içerdiği konularda çalışmak isteyen tasarımcılara araştırmalarında yardımcı olacağı öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

- Ayranpınar, S. K. (2010). *17. – 18. Yüzyıl döneminde Osmanlı kaftanları ve Japon Kimonoları üzerine karşılaştırmalı çözümler*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Bayburtlu, Ç. (2018). Kimono ve batı modasına etkileri. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat* 3(6), 55-81.
- Çelik, H. (2018). Osmanlı-Türk modernleşmesi ve Japon modernleşmesinin karşılaştırması. *İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi* 1(1), 82-101.
- Fıçıoğlu, A. (2021). Japon moda kimliğinde kültürel izler. *Akdeniz Sanat* 15(28), 207-226. <https://doi.org/10.48069/akdenizsanat.944421>
- Kahraman, S. (2016). *Japon kimonolarının geçmişten günümüze etkileri*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü].
- Ok, M. (2012). *Topkapı Sarayı padişah kaftanlarının üretim aşamalarında kullanılan dikiş teknikleri ve süsleme öğeleri*. [Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Okumura, S. (1998). *Çintamani motifinin kökenleri, gelişimi ve kullanım alanları*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Sato, C. J. (2010). *Regarding fashions in 20th century women's kimono*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, RMIT Üniversitesi].
- Vural, P., Koç, Y., & Koca, Y. (2008, Ağustos 25-30). *Yabancı kültürlerin Osmanlı giyim kuşamına etkileri* [Sözlü Bildiri]. CIEPO -18 International Committee of Pre- Otoman and Otoman Studies. 18 Th Symposium, Zagreb, Hırvatistan.

“HAYAT SEVİNCE GÜZEL” TÜRK FİLMİ’NDEKİ AYŞE KARAKTERİNİN KIYAFETLERİNİN İNCELENMESİ

EXAMINATION OF THE CLOTHES OF THE AYŞE CHARACTER IN THE TURKISH MOVIE “LIFE IS BEAUTIFUL WHEN YOU LOVE IT”

Nazan AVCIOĞLU KALEBEK¹, Ayşe KILINÇ²

1 Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep, Türkiye, ORCID: [0000-0002-1840-034X](https://orcid.org/0000-0002-1840-034X)

2 Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep, Türkiye

*Sorumlu Yazar: nkalebek@gantep.edu.tr

ÖZET

Bu çalışmada başrolünü Zeynep Değirmencioğlu'nun oynadığı (Ayşe karakteri) “Hayat Sevince Güzel” adlı filmde Ayşe'nin kırsal köy yaşantısındaki kıyafetleri ile sahil kasabasına gelişiyle değişen kıyafet tarzı arasındaki farklılıklar incelenmiştir. Giysilerde kullanılan kıyafetlerin yaşanılan bölgelerin yaşam şartlarına uygun kıyafetler tercih edildiği; renk, desen ve tarz olarak farklılıklar olduğu gözlenmiştir. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden “doküman analizi” yöntemi kullanılmıştır. Film izlenerek “Ayşe” karakterindeki oyuncunun giysileri incelenmiş olup ortaya çıkan model ve aksesuarlar ile birlikte günümüz moda anlayışı irdelenmiştir. Ayşe'nin içinde bulunduğu iki yaşam şeklinin giyime olan yansımaları değerlendirilmiştir.

ABSTRACT

In this study, the differences between Ayşe's clothes in rural village life and her dress style that changed with her arrival in a seaside town were examined in the movie “Hayat Sevince Güzel” in which “Zeynep Değirmencioğlu” played the leading role (the character of Ayşe). The clothes are preferred in accordance with the living conditions of the living areas; It has been observed that there are differences in color, pattern and style. In this study, “document analysis” method, one of the qualitative research methods, was used. The clothes of the actress in the character of “Ayşe” were examined by watching the movie, and today's fashion sense was examined with the models and accessories that emerged. The reflections of Ayşe's two lifestyles on clothing were evaluated.

Makale Geçmişi

Geliş: 30.10.2024

Kabul: 10.12.2024

Yayın: 15.03.2025

Anahtar Kelimeler:

Kırsal, Sahil Kasabası,

Moda, Takı, Kıyafet.

Article History

Arrival: 30.10.2024

Acceptance: 10.12.2024

Publication: 15.03.2025

Keywords:

Countryside, Beach

Town, Fashion, Jewelry,

Clothing

1. GİRİŞ

Gösteri sanatlarından olan Sinema'nın Türkiye'de yer alması ve sinema sektörüne birçok yetenekli senaryo yazarları, yönetmenler, başrol aktörleri ve yardımcı aktörleri kazandırmıştır. Türk sinemasına önemli katkı sağlamıştır. Sinemada önemli karakterler Türk halkı tarafından kabul görmüştür. Bir karakterin sinemanın en üst düzeyindeki döneminde birden çok film çekerken, son dönemlerde bu karakterler, sinema sektöründeki ekonomik durumdan dolayı kısıtlı hale gelmiştir. Bu ekonomik durumun düzeltilmesinde çeşitli çalışmaların yapılmasında özellikle yine başrol oyuncularının etkileri büyük olmuştur. İzleyicilerin talep ettikleri Dram ve Güldürü konulu alanlarda, gelen istekleri, yetenekli oyuncular ve yönetmenlerin üstün çalışmaları sinema gelişiminde etkili olmuştur.

Başrol oyuncuları kendi alanlarındaki birçok filmde üstün yeteneklerini göstermiş ve sinema tarihinde yerlerini almışlardır (Bayrak, 2014, s.106). "Hayat Sevince Güzel" filminde başrol kadın oyuncu olarak yer alan Zeynep Değirmencioğlu'nun (Ayşe) rol aldığı karakterler genelde bir genç kızın yaşamından kesitler olup, bazen zengin bir ailede, bazen de yoksullukla mutlu olmayı başarabilen, her olaydan kendisine olumlu ders çıkarıp, izleyiciyi etkilemeyi başarmış bir kadın aktristir. Her zaman halkın içinden biri olma etkisini yansıtmayı başarmıştır.

Bazı filmler, bulunduğu ülke ve coğrafyanın kültürünü konu alarak modern bir yapıta göre ayarlamaktadır. Bunu uygularken geleneksel yapıyı modern teknolojiyle birleştirilerek var olan kültürün ve geleneğin anlatımını senaryolarla birleştirilerek tekrar hayata uygulanarak yorumlanmasına yardımcı olmaktadır (Alicenap, 2015, s.16-18). Bu bağlamda görsel sanatlardan olan sinema, bir ülkenin coğrafyasının ve öz kültürünün yansıtılmasında senaryo yazarlarının kaleme aldıkları konuları kültür bağı olarak kullanmıştır. Özellikle filmlerdeki kıyafetleri seçerken, senaryoya uygun giysileri tercih etmeleri de ayrıca titizlikle düşünülmüş üstün kabiliyetlerini sergilemektedir.

Kıyafetler ve aksesuarlar da kültürel öğelerin ve toplumların niteliklerini tanıtmak için ele alınan zengin bir kaynaktır. Tarihi bakımdan incelendiğinde toplumların yaşayış tarzları giyim ve kuşamlarını nasıl etkilediğini öne çıkarmıştır. Bu açıdan kıyafetler kişilerin karakteristik özelliklerini ve duygularını gösterdiği, toplumlarla alakalı kültür anlayışı bilgilerini kapsamaktadır (Koç ve Koca, 2006, s.242). Bu çalışmanın "Hayat Sevince Güzel" filmindeki kıyafet özelliklerinin incelenmesinde asıl etkenlerden birisi de kültür olmuştur. Toplumun kültürel unsurlarının dışa yansması olarak kabul görmüştür. Bulunduğu ortamın kültürüne sahip olmaya çalışılması anlatımı konu içerisinde yeniden biçim almasını sağlamıştır. Romantik aşk filmlerinin izleyicilerinin haricinde, edebiyat, tiyatro ve opera gibi benzer sanatların tümü içerisinde kendini göstermiştir. Birçok izleyici etkileyici masalsi aşkları anlatan bu filmleri istemekte ve aşk olgusunu farklılıklarla yeniden izlemeyi tercih etmelerine neden olmaktadır (Uğur ve Altay, 2020, s.286). Kıyafetler izlenimlerle birlikte duygusal özellik de taşıyan "Hayat Sevince Güzel" adlı filmde iki gencin birbirlerine olan duygusal yoğunluklarını ve bir araya gelirken kıyafetlerini özellikle titiz bir şekilde tercih ettikleri görsel olarak sergilenmiştir. Ayrıca filmdeki kıyafetlerin ekonomik durumu da özellikle belirttiği gösterilmektedir. Çeşitli teknik ve modele sahip olan filmdeki kıyafetlerin, günümüzde de uygulandığını belirtmek ve bu alanda moda da uygulanarak çeşitliliğin önemsenmesi amaç edilmiştir.

2. YÖNTEM

Bu çalışma Türk Sinemasının klasikleri arasında yer almış olan, başrolünü Zeynep Değirmencioğlu'nun oynadığı "Hayat Sevince Güzel" isimli filmdeki Ayşe karakterinin kostümleri mizansen olarak eleştirilmiştir. Film kırsal bölgeden bir sahil kasabasına gelişi ile farklı yaşam tarzının kıyafetlerdeki değişimleri araştırılmıştır. Türk Sinemasındaki "Hayat Sevince Güzel" adlı filmin seçilmesinin sebebi, ülkemizin yöresel kültürü yansıtan kıyafetlerin, filmin senaryosuna konu olması,

geçmişten günümüze halen devam etmekte olan kırsaldan şehre uzanan, kıyafetlerin kültürünün yöreye özgü kullanımının belirtilmesi ve tarihi gelişimi kapsamından kaynaklanmaktadır.

Zeynep Değirmencioğlu'nun yer aldığı "Hayat Sevince Güzel" adlı film hakkında çeşitli belgeseller, filmler, basında yayınlanan çeşitli haberlerden yararlanılarak ve film birçok kez izlenerek filmin başrol oyuncusu Ayşe'nin kostümleri her sahnede izlenilmiş olup not alınarak, kıyafetler hakkında bilgi sahibi olunmuştur. Kırsal köy hayatı kıyafetlerinden, sahil kasabasına yolculukla başlayan kıyafetlerdeki değişimler incelenmiştir.

3. BAŞROL OYUNCUNUN GİYSİ ÖZELLİKLERİ

"Hayat Sevince Güzel" Filminin başrol oyuncusu olan Zeynep Değirmencioğlu'nun giysi özelliklerini belirleyen öğelerin başında yaşamış olduğu bölgenin coğrafi yapısı ve iklim özelliği gelmiştir. İnsanların giyim tarzları, yaşamış oldukları bölgenin kültürünü, inançlarını, yaşam şekillerini ve toplumda buldukları karakteristik durumlarına göre değişiklik göstermektedir. Giyim kültürü her toplumda kendi grubuna özgü giyim kuşamını oluşturmuştur. Ayşe'nin kıyafetleri, kırsal köy yaşantısını yansıtan kıyafetlerle başlayıp sahil kasabası yaşantısına geçişiyle, kıyafetlerin farklılaştığı görülmektedir. Sahil kasabasındaki kıyafetlerin daha canlı renkler ve çiçek desenlerinden oluştuğu gözlenmektedir. Ayşe'nin sahil kasabasına geldiğindeki giymiş olduğu kıyafetlerin daha çok çiçek desenlerinden oluştuğu gözlenmektedir. Çiçek motifinin insanların duygu ve kendilerini daha iyi hissettikleri üzerinde olumlu etkileri olduğu bilinmektedir (Ustaoğlu, 2007, s.43). Filmde, Ayşe'nin kıyafetlerinin yaşına uygun olarak tercih ettiği, etek boyunun uzunluğu veya kısalığı sahnelere göre değişiklik göstermiş ve mutlu bir genç kızın tasvirini yansıtmaktadır.

Bu çalışmada, Ayşe'nin filmde giymiş olduğu kıyafetler başlangıç sahnesinden bitiş sahnesine kadar olan 13 farklı kıyafet incelenerek açıklamaları görsellerin altında verilmiştir.



Görsel 1. Ayşe - kırsal yaşam

Ayşe'nin Görsel 1'de verilen kıyafeti kırsal alanda yaşadığı döneme ait olup bulunduğu ortamın gereksinimlerine uygun giyim tercihinin yansıtan bir örnek teşkil etmektedir. Kırsal bölgelerde, günlük yaşamın aktif çalışma ortamı ve doğa koşulları, giyimde işlevsellik ve fonksiyonelliği ön plana çıkarmaktadır. Kahverengi, kısa kollu ve gömlek yakalı sade bir bluz, pratik kullanımıyla ön plana çıkarken, desenli basma kumaştan yapılmış şalvar, hareket özgürlüğü sağlamaktadır. Ayşe'nin kırsalda kaz çobanlığı yaparken tercih etmiş olduğu lastik ayakkabı rahat hareket edebilmesine olanak

sunmaktadır. Lastik ayakkabılar, aynı zamanda dayanıklılık, zemine uygun yapıları ile tarla ve mezra gibi doğal alanlardaki avantajı ile öne çıkmaktadır. Kıyafette tercih edilen renk paletinin toprak tonlarda ve doğal renklerde kullanımı, kıyafetin çevreye uyumunu göstermektedir. Kırsal alanda sıklıkla tercih edilen bu doğal tonlar ekosistemin bir parçası olarak, kıyafetin bakım özellikleri olan kirlenmeye karşı dayanıklılığını artırmaktadır. Kıyafetlerin özellikleri kırsal yaşamın gereksinimlerine uygun olarak fonksiyonelliği, çevre ile uyumu ve kırsal yaşamın dinamikleri hakkında önemli veriler taşımaktadır.



Görsel 2. Ayşe'nin sahil kasabasına yolculuğu

Ayşe'nin Görsel 2'deki kıyafeti köy yaşantısına ait bir kıyafettir. Köyden sahil kasabasına yolculukta giydiği bu kıyafet pembe, uzun kollu, manşetli, gömlek yaka bluzdur ve altına desenli basma tarzı kumaştan şalvar tercih edilmiştir. Başındaki turuncu renkte bir tülbent ile serbest bırakılan saçlarını serbest bırakıp boyun altından bağlayarak şekil vermiştir. Bu baş bağlama biçimi, kırsal bölgelerde hem geleneksel kimlik unsuru hem de pratik bir saç şekillendirme yöntemi olarak öne çıkmaktadır. Başörtüsü Türk filmlerinde kadınların sıklıkla kullandığı ve kimliklerinin belirleyici unsuru olarak sunulmaktadır. Kadın karakterlerin kimliklerinin ve yaşam tarzlarının belirgin bir ifadesi olarak yer almaktadır. Ayrıca geleneksel ve toplumsal normlarla ilişkilendirilen bir sembol olarak sunulmaktadır. (Şan, Serdar, 2021, s.6). Ayşe'nin ayağındaki mavi lastik ayakkabı, toprak yollarda rahat yürüyebilmek amacıyla tercih edilen, dayanıklı, işlevsel ve ekonomik bir ayakkabı türüdür. Ayrıca, kişisel eşyalarını bir çanta yerine kahverengi bir bohça içerisine yerleştirmesi kırsal yaşamın geleneksel taşıma biçimlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Kıyafetler arasında renk uyumuna rastlanılmamıştır. Bu sonuç, kırsal yaşamın sınırlı kaynaklara sahip olması ve moda algısının önem taşınamaması ile açıklanabilir. Kıyafetlerin renk uyumu gibi estetik kaygılardan uzak işlevselliğin ön planda olduğu görülmektedir. Kısıtlı bir bütçeye sahip olan Ayşe, rahat, bol kesimli ve basma tarzı ekonomik kumaşları tercih ederek yaşam tarzı ile uyum sağlamaktadır.

Ayşe'nin Görsel 3 verilen kıyafetinin sahil kasabasına gelmesiyle önemli bir değişim gösterdiği açıkça görülmektedir. Sahil kasabasında giydiği ilk elbise yeşil, üzeri papatya desenli, ön kısmı yakadan etek ucuna kadar düğmeli, yarım kollu, diz üstü ve iki yanda cepleri olan bir elbisedir. Belindeki ince mavi bir kemer hem estetik bir aksesuar hem de belin vurgulanmasına yardımcı bir detay olarak işlev görmektedir. Ayşe'nin iki yandan örülü saçları kurdele ile bağlanmıştır. Bu saç stili ile halen kırsal yaşamın sadeliğini devam ettiğinin göstergesidir. Elbisenin altına ayakkabı olarak lastik ayakkabı giymiştir. Rahatlık ve hareket kolaylığı sunan lastik ayakkabı, kırsaldan gelen alışkanlıklarını tamamen geride bırakmadığını göstermektedir.



Görsel 3. Sahil kasabasındaki alışveriş kıyafeti

Görsel 3'deki elbisenin modeli ve deseni, değiştirdiği yaşam merkezi ile birlikte giyim tarzında açıkça kültürel farklılık görselde net bir şekilde görülmektedir. Kıyafetindeki bu değişim, köy yaşamının işlevsellik odaklı, sade giyiminden daha modern ve mekâna uygun bir tarza geçişi işaret etmektedir. Böylece giysi giyinme ihtiyacının dışında bireyin kimliğini, statüsünü, yaşadığı çevreyi ve kültürel etkileşimi yansıtan bir araç konumundadır.



Görsel 4. Ayşe'nin kutlama partisine katılması

Ayşe, sahil kasabasındaki davet edildiği kutlama partisine kendi yöresel kültürünü temsil eden Görsel 4'de verilen folklorik kıyafetiyle katılmıştır. Kırsal kesim hayatında nişan, kına gecesi, düğün vb. eğlence tertip edilen gecelerde, genellikle yaşanan bölgenin yerel kıyafeti olan folklorik giysiler tercih edilmektedir (Zor, 2017). Ayşe bu geleneğe uyarak, kültürünü ve kimliğini yansıtan folklorik kıyafeti ile kutlama partisine katılım sağlamıştır.

Görsel 4'deki kıyafet; yeşil renkte şifon bluz, aynı kumaştan yapılmış ve saçına tutturulmuş başörtüsü ve bluzun üzerine giydiği bordo renk bele kadar uzanan cepken yelekten oluşmaktadır. Yeleğin üzerinde yer alan desenler, geleneksel Anadolu motiflerinden oluşmakta ve desen kordon işleme nakış tekniği ile işlenmiştir. Yeleğin ön kısmı bele kadar yuvarlatılmış formda ve kenarından

kordon detayları bulunmaktadır. Sarı renk kordon işleme geleneksel Anadolu motifleri ile zengin bir görünüm kazandırılmıştır. Ayşe'nin folklorik kıyafeti sarı saten bir şalvar ile tamamlanmıştır. Beline bağladığı, dizine kadar uzanan bordo şifon kemer kıyafet ile kombin içinde olup geleneksel çizgiyi vurgulamaktadır. Kıyafet, geleneksel bir ayakkabı çeşidi olan yemeni ile tamamlanmıştır. Yemeni yöresel kimliğin önemli bir parçası olarak vurgulanmaktadır. Aynı zamanda giymiş olduğu yöresel folklorik kıyafetin ihtişamıyla oynadığı halk oyunu, iki elinde iki tahta kaşıktan oluşan ritim tutarak Anadolu'nun kültür zenginliğini sergilemiştir. Kutlama sırasında, giysinin zarafeti ile oynadığı halk oyunu sembolik anlatımı destekler niteliktedir. Ayşe'nin tercihi, kültürel farklılıkların ve geleneksel motiflerin modern yaşamda temsilinin en iyi örneğini sunmaktadır.



Görsel 5. Sahil kasabasına uyum sağlayan kıyafet alışverişi

Ayşe'nin Görsel 5 'teki kıyafeti sahil kasabasındaki iklim koşulları ve daha çok modanın takip edildiği çevresel toplum baskısını hissetmesiyle, yardım istemiş olduğu teyzesinden aldığı onayla alışveriş yapıp sahil kasabasına uygun kıyafetler satın almıştır. Giymiş olduğu kolsuz, yuvarlak yaka ve ayak bileklerine kadar aşağıya doğru genişleyerek açılan elbiseden oluşmuştur. Elbisede kullanılan renkler bordo, açık mavi ve mavi tonlarıdır. Sol omuzdan sağ kalçaya doğru daha sonra tekrar sol ayak ucuna kadar inen bordo kumaş verev şekil verilerek dikilmiştir. Saçları geriye doğru serbest taranmıştır. Boynunda iki boğumdan oluşan, üzerinde taş yerleştirilmiş olan kolye mevcut olup, elinde zincir kulplu beyaz çanta ve aynı renk ayakkabı giymiştir. Ekonomik durumun daha iyi olduğu ve modaya uygun kıyafet, takı, çanta ve ayakkabının tercih edildiği modern ürünler satın alınmıştır. Moda kendi kapsamında ve bünyesinde bulunan toplumsal ve bireysel tercihleri bulduran kavram olarak karşı karşıya gelinen akımın göstergesidir (Dikme ve Sucu, 2020, s. 13; Karabıyık Barbarosoğlu, 1986, s.12). Bu kavramda "Hayat Sevince Güzel" adlı filmde Ayşe'nin karşılaştığı kıyafet eleştirisinin toplumsal moda tercihi sonucu aldığı görülmüştür. Bireyler yaşamış oldukları yerleşim yerinin iklimsel ve çevresindeki insanların statü belirleyici etkilerinden dolayı tercihlerinin farklılaştığı görülmüştür. Moda, kişisel olarak ve belirli bir statüye sahip grubun tarzını yansıtmaktadır (Dikme ve Sucu, 2020, s. 14). Filmde tercih edilen tarzın farklı yaşam sürdüren gruplarında farklı renk ve model tercih ettikleri görülmektedir.

Ayşe'nin Görsel 6'da yürüyüş eğitimi alırken giydiği kıyafet sahil kasabası yaşantısının rahat ve uyumlu yanını yansıtmaktadır. Ayşe'nin giymiş olduğu kıyafet diz hizasından 20-25 cm yukarda olan mini bir tulum bedeni sarmakta, kahverengi, krem, sarı, açık turuncu renklerden oluşan enerjik ve doğaya uyumlu bir renk paleti ile dikkat çekmektedir.



Görsel 6. Yürüyüş eğitimi alırken

Görsel 6'daki tulum önden düğmeli, uzun kollu, manşetli ve sivri gömlek yaka detayları ile 70'li yılların moda olgusunu yansıtmaktadır. 1970'li yıllar, öğrenci hareketleri, çevre duyarlılığı ve toplumsal değişimlerle dolu bir dönemdir. Bu değişimler moda üzerinde belirgin bir etki yaratarak bireylerin kendilerini özgürce ifade etme ihtiyacını öne çıkarmıştır. Ayrıca renk ve desen kombinasyonları, 70'li yıllarda etnik yapı ve doğadan esinlenen motifleri de çağrıştırmaktadır. Tulum hem rahat hem de şık bir duruş sergileyerek modaya duyarlı bir seçimi yansıtmaktadır. Saçlarını serbest bir biçimde bırakması, doğal bir görünüm kazandırmıştır. Ayşe'nin kıyafetindeki değişim, gelenekselden uzaklaşarak modern ve kendine has bir tarza doğru adım atığının bir göstergesidir. Ayşe'nin kıyafetteki ve yaşam tarzındaki değişim gözle görülür niteliktedir.



Görsel 7. Dikiş dikmeyi öğrenirken

Ayşe'nin Görsel 7'de verilen kıyafeti dikiş öğrenirken giymiş olduğu elbisesidir. Filmin çekildiği dönemde el sanatlarına olan ilginin fazla olmasından kaynaklı olarak ister kırsal yaşamda isterse sahil kasabasında olsun kadın Anadolu'da kıyafet diker, yama yapar, genişleyen kıyafetleri daraltır, dar olanları genişleterek değerlendirir. Bütün bu etkinlikler kültürümüzde kadına verilmiş olan bir görev olarak kabul edilmektedir. Ayrıca atalarımız da buna uygun olarak “Yuvayı Dişi Kuş Yapar” ve “Kadın Evin Her Şeyidir” söylemleri günümüze kadar gelmektedir. (Ünsal, 2018, s. 248). Bu nedenler Ayşe

filmde dikiş eğitimi almıştır. Ayşe'nin dikiş eğitimi alırken giymiş olduğu elbisesi; mor zemin üzerine lila renkli desenli kumaştan oluşan yuvarlak yaka, lastikli yarım kollu, belden pensle oturtulmuş elbise ve belden aşağıya doğru genişleyerek uzayan eteğin ucunda yaklaşık 20 cm uzunluğunda farba dikilmiştir. Elbisenin boyu diz üstündedir.



Görsel 8. Piyano çalarken

Ayşe'nin Görsel 8'deki kıyafeti piyano eğitimi alırken giymiş olduğu yarım kollu, yuvarlak yaka, arkadan düğmeli bir bluzdur. Bluzun tasarımı sade fakat şık bir görünüm kazandırmıştır. Yuvarlak yaka detayı, zarif bir görünüm sağlarken, arkadan düğme detayı estetik ve zarafeti bir araya getirmiştir. Belirli bir ekonomik gelire sahip olan ailelerin genellikle çocuklarını yetiştirirken her türlü eğitimi aldırma istemileridir. Müzik eğitimi ve herhangi bir enstrümanı çalmalarını yönlendirmek prestijli ve sosyal açıdan kabul gören yetişme tarzıdır. Müzik eğitimi, yalnızca sanatsal bir beceri olarak değil, aynı zamanda çocuğun sosyal gelişimi ve kendini ifade etme yeteneği açısından da önemsenirdi. Ayşe'nin piyano dersi alırken giydiği bluzun renkleri gökkuşağının renklerinden ilham alınmış ve krem rengi zemin üzerine açık pembe, mavi, yeşil ve beyaz renklerin kullanıldığı çiçek ve yaprak motifleri kullanılmıştır. Açık renk zemin kıyafete zariflik, pastel tonlardaki motifler yumuşak bir geçiş sağlamıştır. Çiçek ve yaprak motiflerinin kullanımı masumiyeti ve doğaya olan düşkünlüğü olarak yorumlanabilir. Ayşe'nin saçları, iki yandan kurdele ile bağlanarak uçları serbest bırakılmıştır. Kullanılan saç stili hem çocuksu hem de sade ve naif bir hava katmaktadır. Sonuç olarak, Ayşe'nin kıyafeti kişiliği ve eğitiminde estetik bir bakış açısı sunmaktadır.

Ayşe'nin Görsel 9'da tercih etmiş olan kıyafet, yaşamaya başladığı sahil kasabası ile uyum içinde olan modayı yansıtmaktadır. Kolundaki hasır sepet ile yaşlı nineye yemek götürürken giymiş olduğu kıyafet bordo renk, yeşil bebe yakalı, arkadan düğmeli penslerle bedene oturtulan büstiyerdir. Büstiyer üzerinde iki adet önde iki adet arkada olmak üzere dört adet brit dikilmiştir. Yeşil daire kloş kesilen eteği mini olup dizden 30 cm yukardadır. Beline tokalı kemer takmıştır. Büstiyer ile etek arasına yuvarlak halka geçirilerek elbiseye farklı bir görünüm kazandırılmıştır. Sonuç olarak, modayı yakından takip ettiği görülmektedir. Ekonomik durumun kıyafet tasarımlarına yansımaları özellikle vurgulanmıştır. Aynı zamanda doğanın canlı renklerinden hazırlanmış kreasyonu defileyi andıran sahneleri dikkat çekmektedir. Ayağında bilekten bağlı topuklu beyaz ayakkabının tercih edildiği ve saçlarının serbest bırakılması kıyafetin tamamlayıcı unsuru niteliğindedir.



Görsel 9. Nineye yemek götürürken

Görsel 10' da Ayşe'nin giymiş olduğu kıyafet, yaşlı dedeye yardım ettiği sahneye aittir. Bu kıyafet, üst ve etek olmak üzere iki parçadan oluşmaktadır. Kıyafetteki etek boyu oldukça kısa olup, diz hizasından 20-25 cm yukarıdadır. Bu boy Ayşe'yi gençliğin verdiği dinamizm ile birleşerek modern bir tarz kazandırmıştır. Etek, belden aşağıya genişleyerek kullanıcıya hareket özgürlüğü olacak şekilde tasarlanmıştır. Ayşe'nin gündelik yaşamda bile şık ve özenli giyindiği vurgulanmaktadır.



Görsel 10. Yaşlı dedeye ilgilenirken

Görsel 10'daki kıyafette kırmızı, beyaz, sarı, gri ve turuncu tonların hâkim olduğu geometrik kare desenlerinin kullanıldığı göze çarpmaktadır. Bu renk ve desenler, kıyafete hareketli bir hava katarken, aynı zamanda 1970'lerin enerjik ve neşeli moda anlayışını yansıtmaktadır. Kolsuz tasarlanan bluz boyu yuvarlatılarak şekil verilmiş olup kenarından beyaz biye kıyafete temiz ve kaliteli bir görünüm kazandırmıştır. Beyaz biye çalışılan kumaştan dekoratif baskı düğmeler bluzun özenle tasarlandığını göstermektedir. Aynı kumaştan tasarlanmış ince kemer, bel çevresini vurgulayarak Ayşe'nin zarif silüetini öne çıkarmaktadır. Bu kemer, kıyafetin bütünlüğünü korurken aynı zamanda estetik bir vurgu yaratmaktadır. Ayşe'nin günün her saatinde bakımlı olduğu ve modern tarzda şık kıyafetlerin tercih edildiği gözlemlenmektedir. Ayşe'nin yaşamındaki değişimi ve moda ile olan ilgisini temsil ederken, aynı zamanda onun kişisel gelişiminin bir parçası olarak da değerlendirilebilir.



Görsel 11. Yoksul çocuklara yardım isterken

Ayşe'nin Görsel 11'de, öksüz çocuklar için yardım toplamak amacıyla kasabadaki ekonomik durumu iyi olan kesimden destek istemektedir. Bu sahnede giydiği kıyafet; Etek ve bluz olmak üzere 2 parçadan oluşmaktadır. Bluzu sade siyah renk ve zarif bir tasarımdır. Bluzdaki sadelik etekteki kahverengi desenli kumaştan bluzun yaka ve kol uçlarına ince bir biye çalışılması ile gerçekleştirilmiştir. Biyeler, kıyafete incelik katarak, renk geçişleri ile bluz ve eteğin uyumunu artırmaktadır. Kahverengi desenli kumaştan oluşan etek, belden diz altına doğru genişleyerek çan etek modeli verilmiştir. Bu model, Ayşe'nin zarif ve klasik duruşunu sergilerken, yardım toplama etkinliğinde resmi bir görünüm kazandırmıştır. Etek ucundan 15 cm yukarı çıkılarak bluzun kumaşından siyah renk 10 cm uzunluğunda farba hazırlanarak eteğin üzerine dikilmiştir. Siyah ve kahverenginin birleşimi, Ayşe'nin ciddi ve sorumlu bir imaj sergilemesi için dikkatlice seçilmiş bir renk uyumu yaratır. Kullanmış olduğu takı kolye olup pembe yuvarlak boncuk kullanılmıştır. Kolye ucuna üçgen bir parça eklenerek renkli ve özgün yapısı ile kıyafete zariflik katmıştır. Renkteki uyum, tasarımlardaki detay ve aksesuar seçimi ile yardım toplama etkinliğinde özenli, saygın ve güvenilir bir figür olarak karşımıza çıkmıştır.



Görsel 11. Ayşe dans ederken

Ayşe'nin Görsel 11'de sahil kasabası halkıyla birlikte şarkı söyleyip dans ederken giydiği elbise, özellikle dans ederken her figürde rahat hareket etmesini sağlayan bir formdadır. Şifon kumaş kullanılarak tasarlanan bu elbisede sarı, yeşil rengin tonları ile yaz mevsiminin canlı ve enerjik ruhunu yansıtmaktadır. Yarım kollu, yuvarlak yaka bu elbise, bedene pensle oturtulmuş olup belden aşağıya genişleyerek inen diz üstü bir boydadır. Etek boyu ile genç ve dinamik bir görünüm sunarken, dans figürlerinde rahatlık sağlamaktadır. Elbisenin etek ucu büzgülü, farbalası yaklaşık 20 cm çalışılmıştır. Elbisenin kolları iki kat volanlı kesilmiştir ve kol hareketlerini rahatça yapabilmesini sağlamaktadır. Ayrıca dans figürlerini sergilerken estetik bir görüntü sunmaktadır. Belinde sarı renk şifon kumaş kullanılarak hazırlanan ve etek ucuna kadar uzanan, serbest bağlanmış kemer bulunmaktadır. Elinde dans ederken kullandığı yeşil beyaz çizgili şemsiyesi ve ayağında mevsime uygun kahverengi sandalet vardır. Elbisenin kolları iki kat volanlı kesilmiştir; bu tasarım detayı, kol hareketlerini rahatça yapabilmesine olanak tanırken, aynı zamanda zarif bir görünüm kazandırır. Belinde, sarı renk şifon kumaşından yapılmış ve etek ucuna kadar uzanan serbest bağlanmış bir kemer bulunur. Bu kemer, belin daha ince görünmesini sağlarken, elbiseye şık bir dokunuş katmaktadır. Dans ederken Ayşe'nin elinde tuttuğu yeşil-beyaz şemsiye, elbise ile uyum içinde hem bir aksesuar hem de güneşin yakıcı sicağından korumaktadır. Ayaklarında giydiği mevsime uygun kahverengi sandaletler hem rahatlık sağlar hem de sahil ortamına uygun bir seçimdir.



Görsel 12. Ayşe'nin gece kıyafeti

Ayşe'nin Görsel 12'te fakir ve öksüz çocuklar için tertip edilen gecede giydiği kıyafeti, modanın en güncel kreasyonundan esinlenerek hazırlanmıştır. Elbise ton to ton uyumunu yakalayan lila rengindedir. Elbisenin beden kısmı çiçek desenli tül kumaştandır olup, etek ucu bir ton koyu lila düz tül parbala ile farklı bir görünüm kazandırılmıştır. Geniş, yuvarlak yaka ve kolsuz olan bu elbise bele pensle oturtulmuş, etek bedene tutturulmuş, tek parça haline getirilmiştir. Elbisenin boyu diz altındadır. Etek boyundaki değişim, 1970'lerde belirgin moda biçimi olmadığı için, çok çeşitli stiller kullanıldığı, mini, midi, maxi etek boylarının birlikte kullanıldığı ile açıklanabilmektedir. Kolda omuz başından itibaren yaklaşık 10 cm aşağıda kol bandı çalışılmıştır. Elbise kumaşından hazırlanan çiçek tasarımları yaka ve kol bandı üzerine dikilerek elbiseye farklı bir görünüm kazandırmıştır. Hazırlanmış olan bu çiçekten saçta da takılarak giysiyle bütünlük sağlanmıştır. Ayakkabısı bej renk ve topuklu, bilekten bağcıklı olup elbiseyle uyum sağlamaktadır.

4. SONUÇ

Giyinmek, insanlık tarihinin ilk çağlarında başlayarak soğuk, sıcak ve iklim koşullarından korunmak için hazırlanan çeşitli hayvan postlarından yapılan kıyafetlerle başlamıştır. Coğrafi koşullar, inançlar, cinsiyet farklılığı, yaşam tarzları, bölgesel kültürler olmak üzere birçok etken kıyafet tercihinde etkili olmuştur. “Hayat Sevince Güzel” filminin baş rol oyuncusu Ayşe karakterinin kostümlerinin incelenmesinde elde edilen sonuçlar aşağıda belirtilmiştir.

- Filmindeki kıyafetler, karakterin günlük yaşantısının bir parçası olup aynı zamanda kültürel kimliğini ve yaşadığı çevreyi yansıtan önemli birer anlatı unsurudur.
- Kırsaldan sahil kasabasına gelen bir genç kızın filmdeki kıyafet tercihleri bulunduğu çevreye uyum sağlama sürecinde önemli bir rol oynamıştır. Kırsal bölgede yaşayan Ayşe karakteri, film boyunca kendine özgü kıyafetleri ve aksesuarlarıyla farklılık yaratırken, sahil kasabasındaki diğer karakterlerle arasındaki kültürel farklılıkları öne çıkarmaktadır. Bulduğu ortama uygun olarak kıyafetlerin değişiklik göstermesi hem kültürel izleri taşımakta hem de yeni yaşam alanına uyum sağlamaya çalışırken yaşadığı değişimi göstermektedir.
- Kıyafetlerin renk, desen, model, stil ve malzeme çeşitliliği, yaşanan bölgenin mevsimsel ihtiyaçlarıyla ve kişinin statüsüne uyumlu olarak seçilmiştir. Özellikle, kırsal yaşamın sert iklim koşullarına uygun kalın kumaşlar ve sade desenler, sahil kasaba yaşamının daha sıcak ve hareketli ortamında yerini ince kumaşlara ve canlı renklere bırakmıştır. Aynı zamanda kırsaldaki kıyafetler için doğal ve sade dokunuşlar tercih edilirken, sahil kasabasında ise modern formlar dikkat çekmektedir. Bu kıyafetler, kırsal ve kasaba yaşamı arasındaki geçişin sosyal ve kültürel izlerini de başarılı bir şekilde yansıtmaktadır.
- Filminde tercih edilen kıyafetlerin günümüz moda anlayışında halen yer bulması filmin evrensel temasını ve zamansız estetiğini güçlendirmiştir. İzleyicilere tarihsel ve kültürel bir zenginlik sunmaktadır.
- Kıyafetlerin kültürel ifade aracı olarak kullanımı ve giyim tarzlarının kişilerin kimliklerinde şekillendirilmesi açısından önemli bir örnek teşkil etmektedir.

KAYNAKÇA

- Alicenap, Ç.T. (2015). Kültürel mirasın çizgi film senaryolarında kullanılması. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, (37), 11-26.
- Bayrak, T. (2014). Sinemada karakter olgusu: bir karakter oyuncusu olarak Sadri Alışık. *The Turkish Online of Design*, 4(2), 106-110.
- Dikme, H. ve Sucu, İ. (2020). Giyim modası olgusu ve moda programlarında yaşam tarzı sunumları. *Balkan ve Near Eastern Journal of Social Sciences (BNEJSS)*, 6(3), 11-17
- Karabıyık Barbarosoğlu, F. (1986). Modernleşme sürecinde moda-zihniyet ilişkisi. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul, Türkiye, s.12.
- Koç, F., ve Koca, E. (2006, Nisan). *Karagöz (gölge oyunu) tasvirlerindeki giysi özellikleri*. Somut Olmayan Kültürel Miras Yaşayan Karagöz Uluslararası Sempozyumu, Ankara, Türkiye.
- Şan, M. K. ve Serdar, M. (2021). Yasaklar, tecritler ve tercihler arasında başörtülü kimlikler: Yalnız Değilsiniz ve Sonsuza Yürümek filmleri üzerinden bir analiz. *Talim*, 5(1), 1-21.
- Uğur, U. ve Altay, S. (2020). Popüler sinemada mistik bir aşk masalı örneği: ‘Suyun Sesi’ filmi. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(1), 286-300.
- Ustaoğlu, E. (2007). Renklerin insan yaşamındaki yeri. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul, Türkiye.
- Ünsal Ocak, E. (2018). Milletlerarası ilişkiler ışığında ‘Pygmalion’ oyunu ve ‘Özel Bir Kadın’ Filmi’. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (60), 245-260.
- Zor, D.S. (2017). Yörük çizgi filmi ‘Maysa ve Bulut’un giysi özelliklerinin incelenmesi. *Ulakbilge*, 5(18), 1987-2000.

İNSAN BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİNDE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK VE SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARININ KARŞILAŞTIRILMASI

COMPARISON OF AUGMENTED REALITY AND VIRTUAL REALITY APPLICATIONS IN HUMAN COMPUTER INTERACTION

Tuncay SEVİNDİK¹, Büşra KAMACIOĞLU², Ubeydullah BİNOL³, B. Yasir ÖZER⁴

1 İstanbul Atlas Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, ORCID: [ID 0000-0003-0075-7268](#)

2 Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, ORCID: [ID 0000-0002-4543-8722](#)

3 Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, ORCID: [ID 0009-0000-3741-4627](#)

4 İstanbul Atlas Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

*Sorumlu Yazar: tuncay.sevindik@atlas.edu.tr

ÖZET

Bilim ve teknolojinin ilerlemesi sayesinde bilgisayarlar günlük yaşamımızın bir parçası haline gelmiştir. Bu durumla beraber, bilgisayarların ve arayüzlerin daha ergonomik bir şekilde kullanılmasını sağlayan çalışmalar da artış göstermiştir. İnsan Bilgisayar Etkileşimi (İBE) sürecinin temel amacı, bilgisayarları daha hızlı ve insanların alışkın olduğu yöntemlerle kullanılabilir hale getirmektir. İBE çalışmaları, insan ile bilgisayar arasındaki etkileşimi analiz ettiği için, insan davranışları, psikoloji, bilişsel bilimler, bilgisayar teknolojileri ve yazılım mühendisliği gibi alanların yanı sıra, ergonomi, grafik tasarım, endüstriyel tasarım, sosyoloji, antropoloji ve eğitim bilimleri ile de bağlantılıdır. Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik kavramları doğrudan İBE ilişkilidir. Diğer bir deyişle, insan ve bilgisayar etkileşiminin günümüzdeki en önemli unsurlarından biridir.

Bu makale, İBE konusundaki iki önemli uygulama tekniği olan Sanal Gerçeklik ile Artırılmış Gerçeklik arasındaki farklılıkları; teknik yönler, kullanım alanları, ticari yöntemler ve kullanıcı deneyimi çerçevesinde incelemek amacıyla hazırlanmış değerlendirme notlarından oluşmaktadır. İletişim teknolojilerinin gelişimi, iletişim yöntemlerinin daha çok insani deneyimlere odaklandığını gösteren bir örnek olarak AR ve VR kavramlarının artan kullanımının, bu teknolojileri geliştiren ve kullanan toplumsal yapılar arasındaki etkileşimleri gözlemlemek, günümüzdeki iletişim biçimleri ve algıları ile gelecek nesillerin bilgi üretme, işleme ve paylaşma gibi alışkanlıklarını nasıl etkileyeceği hakkında ipuçları sunacaktır.

ABSTRACT

Thanks to the advancement of science and technology, computers have become a part of our daily lives. This has led to an increase in the number of studies on how to use computers and interfaces in a more ergonomic way. The main goal of Human Computer Interaction (HCI) is to make computers faster and usable in ways that people are accustomed to. Since HCI studies analyze the interaction between humans and computers, they are linked to fields such as human behavior, psychology, cognitive sciences, computer technologies and software engineering, as well as ergonomics, graphic design, industrial design, sociology, anthropology and educational sciences. The concepts of virtual reality and augmented reality are directly related to IS. In other words, it is one of the most important elements of human and computer interaction today.

This article consists of evaluation notes prepared to examine the differences between Virtual Reality and Augmented Reality, two important application techniques in the field of İBE, within the framework of technical aspects, usage areas, commercial methods and user experience. As an example of the development of communication technologies and the increasing focus of communication methods on human experiences, observing the interactions between the social structures that develop and use these technologies and the increasing use of AR and VR concepts will provide clues about today's communication styles and perceptions and how they will affect future generations' habits of producing, processing and sharing information.

Makale Geçmişi

Geliş: 04.12.2024

Kabul: 27.02.2025

Yayın: 15.03.2025

Anahtar Kelimeler:

Artırılmış Gerçeklik,

İnsan Bilgisayar

Etkileşimi, Sanal

Gerçeklik.

Article History

Arrival: 04.10.2024

Acceptance: 27.02.2025

Publication: 15.03.2025

Keywords:

Augmented Reality,

Human Computer

Interactivity, Virtual

Reality.

1. ARTILIRMIŞ GERÇEKLİK

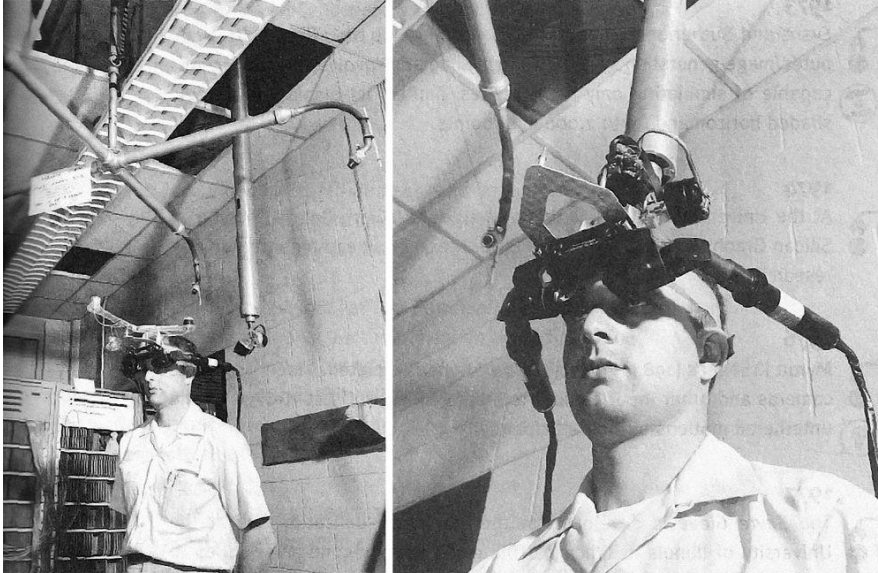
1.1 Artırılmış Gerçekliği Anlamak

“Arttırılmış gerçeklik, gerçek dünya üzerine sanal materyallerin düşürülmesini sağlayan, 2000’li yıllar da son kullanıcıya kadar ulaşan bir teknolojidir. Bu kavram literatürde “AR” olarak geçer ve açılımı “augmented reality”dir (Tülü, 2012). Bu yaklaşım, fonksiyonel olarak geniş çerçevede AR kavramının ifadesine fazlasıyla yaklaşmaktadır. Ancak yine de sanal materyallerden kastedilenin, yalnızca gerçekte var olmayan, bilgisayar marifetiyle elde sanal imajlar olması; yerleştirilenin gerçek tabandan tamamen bağımsız olduğu anlamına gelmez.

Arttırılmış gerçeklik, gerçek dünya ile bilgisayar tarafından üretilen ses, video, grafik, GPS konum bilgisi gibi verilerin birleşimini kapsayan bir çalışma alanıdır (Zachary vd., 1997). Bu doğrultuda Arttırılmış gerçeklik, normal koşullarda insanların duyuları ve bilişsel süreçleri tarafından saptanabilir olmayan bilgileri sağlayarak, gerçekliğin güçlendirilmesini ve desteklenmesini kapsamaktadır. (Azuma, 1997).

En yaygın tanımıyla gerçek dünyaya sanal içeriklerin eklenmesi üzerine odaklanan bir teknoloji olan Arttırılmış Gerçeklik, son otuz yılda büyük bir hızla, son kullanıcılara ulaşmıştır. Bu terim, literatürde "AR" kısaltmasıyla ifade edilmektedir ve açılımı ise "augmented reality" şeklindedir (Tülü, 2012). Bu yaklaşım, geniş bir perspektiften AR kavramını ifade etmede önemli bir yer tutar. Fakat burada bahsedilen sanal içeriklerin yalnızca mevcut olmayan ve bilgisayarlar aracılığıyla oluşturulan sanal görüntülerden ibaret olduğunu söylemek, yerleştirilen öğelerin gerçek temelden tamamen bağımsız olduğu anlamına gelmez.

Arttırılmış gerçeklik, gerçek dünya ile bilgisayar teknolojileri tarafından sağlanan sesler, videolar, grafikler ve GPS verileri gibi bilgilerin birleşimini içeren bir alandır (Zachary vd., 1997). Arttırılmış gerçeklik, normal şartlarda insanların duyuları ve bilişsel süreçleriyle algılayamadığı verileri sunarak, gerçeğin güçlendirilmesi ve desteklenmesini de sağlar (Azuma, 1997).



Şekil 1: Sutherland’ın Arttırılmış Gerçeklik Gözlüğü (Assemblr, 2018)

Arttırılmış Gerçekliğin kavramının literatürdeki ilk izleri MIT profesörü Ivan Sutherland’ın 1960’lardaki çalışmalarıyla ilişkilendirilmektedir. Sutherland, çalışmalarını 1965 yılında The Ultimate Display adı altında yayınladığında bilgisayar teknolojisinin kullanımı ile insan duyularının sanal tecrübeler üzerine gelişeceği üzerinde durmuştur. (Sutherland, 1965) Buna ek olarak, Sutherland’ın çalışmaları 1968 yılında ilk AR sistem prototipi olarak başa takılan göstericiyi (head mounted display)

ortaya çıkarmıştır. Bu öncül aracın ağırlığı çok fazlaydı ve bundan dolayı ancak tavan döşemesine bağlanarak kullanılabilirdi. (Sutherland, 1968).

Sutherland'ın prototipi Artırılmış Gerçekliğin teorik açılımı yapılmadan önce ilk sanal gerçeklik sistemi olarak ön plana çıkmaktadır. Bunun başat sebeplerinden biri olarak, Artırılmış Gerçeklik kavramının Sanal Gerçeklikle her zaman yakın ilişki içerisinde görülmesi olarak gösterilebilir.

Sanal Gerçeklik kavramından farklı bir terim olarak, Artırılmış Gerçeklik terimini ayrı bir terim olarak ilk defa 1990'lı yıllarda Boeing firmasındaki bilgisayar sistemlerinde araştırmacı olarak çalışmakta olan Thomas Caudell kullanmaya başlamıştır. Caudell'in çalışması uçak üretim endüstrisi çalışanlarının taktığı "gösterici sistemi" tanımlamak için kullanıldı. Bu göstericileri takan çalışanlar yapım aşamasındaki uçağın yüzeyleri üzerinde kabloların nerelerden geçeceğini sanal diyagramlar halinde görebiliyordu. (Caudell ve Metzel, 1992)

1990'lı yıllardaki görece mütevazı başlangıcından bu yana büyük değişimler göstermiş olan AR, bugün birçok alanda herhangi bir teknik ekipman kullanmadan algılayabildiğimiz; çevremizdeki görsel ve işitsel öğeleri içeren bir yansı üzerine yerleştirilen sanal imajlarla oluşturulan bir bütünlük konsepti olarak, zenginleştirilmiş bir bilişim/medyatik deneyim sunmakta ve gelişen yazılım ve donanım altyapıları sayesinde günden güne daha etkili olmaktadır.

1.2. Gerçeklik Algısını İşleme Süreçlerinde Teknoloji

Kamera, AR sisteminde görüntünün alınmasını sağlayan sistem bileşeni olarak ön plana çıkar ve sistem içerisine dahil olabildiği veya sisteme dışarıdan eklenmiş durumda da olabildiği şekillerde kendini gösterebilir. Örneğin bir kamera akıllı telefon üzerinde yer alırken, masaüstü bilgisayara dışsal olarak webcam bağlayarak bu eksiklik giderilebilir. Çalışma prensibi olarak kamera görüntüyü alır ve bir sonraki işaretçi tanıma aşamasına iletir, dolayısıyla kamera bileşeninin herhangi bir algısalılığı yoktur. Fakat buna rağmen kamera, birçok görsel AR uygulamasında kullanılan bir bileşendir (Bingöl, 2018).

AR teknolojisinin donanım alanındaki diğer önemli bileşenlerinden biri de takip ve duyarlılık sistemleridir. Düzgün bir AR görüntüsünün oluşturulması için gerçek ortamdaki ve sanal ortamdaki nesnelerin doğru hizalanması gerekmektedir. Bu noktada devreye giren takip sistemi gösterilecek sanal verinin kullanıcı konumuna göre konumunu tanımlamasını gerçekleştirir. Bundan dolayı hesaplamalar için takip sisteminin vereceği veriler doğru sonuçlara ulaşılmasında büyük önem taşır (Zlatanova, 2002). AR sistemlerinde birçok farklı takip sistemi mevcuttur, bunlar genel olarak kullanılan örnekler üzerinden incelenebilir.

İşaretçi temelli takip, en basit takip şeklidir. Bu takip sisteminde uygulamaya tanımlanmış siyah beyaz kare barkod baskıları kullanılır. Uygulama barkodu tanıdığı anda oluşturulmuş sanal veriyi işleyip sunar. Günlük hayatta birçok yerde karşılaşılabilecek QR (Quick Response) kodlar ise en genel işaretçi temelli takip sistemleridir. QR kodların tanımlanması ve değerlendirilmesi için birçok akıllı telefon uygulaması geliştirilmiştir (İçten ve Bal, 2017).

İşaretçisiz takip sisteminde ise nesnelere veya dokular tanımlanmış durumdadır. Uygulama, tanımlı nesneyi veya dokuyu kamera vasıtasıyla algıladığı anda tanımlanmış sanal veriyi işleyip sunar. Ayrıca bu tip nesnelere ve dokular için oluşturulmuş veri tabanları yer almakta, bulut tabanlı sistemlerle internet üzerinden tanımlamaları gerçekleştirilebilmektedir (Kato ve Billingham, 1999).

Duyarlılık sistemleri de bir başka takip mekanizmasıdır. Bu mekanizmalar GPS, jiroskop, pusula ve akselerometre elemanlarından oluşmaktadır. Bu sistem uydudan gelen GPS verisinden konum bilgisi alıp dijital pusula, jiroskop ve akselerometreye göre kullanıcının yönelimini belirleyerek veri tabanından

ilgili veriyi çekme yoluyla kullanıcının önünde olması gereken sanal veriyi görsel olarak sunar (Jimenez vd., 2009).

1.3. AR Yazılımlarında Esaslar ve Türler

AR uygulamaları, gerektirdikleri teknik ekipman ve beslendikleri veri ve medya kaynaklarının zenginliği ölçüsünde birçok temel esas üzerine geliştirilen yazım altyapıları kullanmaktadır. Havacılıkta pilotaj için geliştirilen HMD (Head mounted display) ve HUD (Hheads-up display) uygulamaları gibi gerçek dünyaya ait bir görsel arka planın çıkarılarak üzerine imajiner bilgi akış şemaları yerleştirilen versiyonlar, günümüzdeki mobil iletişim tekniğinin ilerlemesiyle yaygınlaşan mobil telefonların medya araçları ile desteklenen yüksek çözünürlüklü gerçeklik yansılarının üzerinde paylaşılan deneyimleri sağlayan versiyonlara kadar hemen hepsi için geçerli olan takip ve duyarlılık modüllerine sahip olma noktası ortaktır.

AR üzerine yapılan akademik çalışmaların çoğu, yazılımları matematiksel veri işleme ve değerlendirme eksenindeki esnekliğe ve kullanılan yazılım dili veya kaynak çeşitliliği ile ele almışlardır. AR uygulamalarının, gerçeklik perspektifi üzerindeki algı ve yorumlama yaklaşımlarını temel alan bir değerlendirme yapılacak olursa; günümüzde bu uygulamaların kullandıkları yazılım esaslarını dört ana grupta incelemek mümkündür (Specht vd., 2011).

a) Atmosferik AR Yazılımları

Gerçek görsel veya işitsel kesitin tümünü, deneyimin konusu edinmeyi amaçlayan projeler için geliştirilen yazılımlardır. Kesit içerisindeki duyarlılık ve takip modülleri içerisinde, örnek atmosferin içerdiği tüm veriyi; tanımlanan deneyim hikâyesine uygun bir biçimde analiz ederek, hikâye devamlılığındaki tepkileri gerçekleştiren yazılımlardır.

Görüntü ve sesi devamlı olarak analiz etme rolü, nispeten daha güçlü donanım kaynaklarına ve veri stoklama eklentilerine ihtiyaç duymalarına neden olmaktadır. Görüntüde; renk ve biçim sürekliliği, benzerlik, karşılaştırma, anahtarlama gibi analizlerin; seste ise derinlik, yankı, frekans aralığı, mesafe ve yön gibi değerlerin tespitinin yapıldığı modüller duyarlılık ve takip işlevleri yerine getirmek için kullanılmaktadır (Yuen vd., 2011).

b) Objeye Odaklı AR Yazılımları

Gerçeklik resepsiyonu süreci içerisinde, atmosferdeki evvelce tanımlanmış belirli objeye imajlarına duyarlılık göstermek eksenli yazılımlardır. Nispeten deneyimin içerdiği hikâyenin ilgili kesitlerini yakalamak üzere tasarlanmış basit nesne boyutu, derinlik ve yoğunca anahtarlama analizi fonksiyonlarını desteklerler. Objeye duyarlılığı, objelerin anlamları karşılıklı olan aksiyonları tetiklemek ve deneyim hikâyesini bölümlenmek için kullanılır (Billinghurst, 2001).

c) Kullanıcı Odaklı AR Yazılımları

Duyarlılık ve takip modüllerinin, kullanıcının gerçek dünyadaki davranışları anlamlandırarak, deneyim hikâyesini sürekli döngüde tutmak üzere kurgulandığı yazılımlardır. Burada hareket ve ses resepsiyonu başta olmak üzere, deneyim içerisindeki imajiner grafikler ile kullanıcı arasındaki interaktivitenin hikâyeye uygun olarak değerlendirilmesini mümkün kılan bir semantik düzen yazılımın kavramsal çekirdeğini oluşturur (Vargün, 2022).

d) Karma AR Yazılımlar

Deneyimin en üst seviyede; kullanıcı, objeye ve atmosfer elemanlarının tümüne birden yoğun bir biçimde hassasiyet gösterdiği hikâyeleri mümkün kılan karma yazılımlardır. Görüntü, ses, hareket analizleri ve interaktivite; gerçeklik resepsiyonu üzerine kompleks bir deneyimi sağlayacak olan

modüllerin birbirine entegre olmasını sağlayan ek bir organizasyon sürecini de gerektirir. Çoğu sürdürülebilir bir gelişimi temin etmek üzere çok disiplinli bir yazılım geliştirici ekibin oluşturup genişlettiği script kütüphanelerini kullanır (Özcan, 2025).

1.4. AR Hangi Alanlarda Kullanılmaktadır?

AR; eğitim, sağlık, interaktif medya, reklamcılık, harp endüstrisi gibi birçok alanda kullanılmaya başlanmış, günümüzde ise online medya araçlarının yaygınlaşması ile kitlesel bir boyut da kazanmıştır. Askeri ve sivil yönlü eğitim uygulamalarında, etkinliği ve konvansiyonel araçların maliyetlerini azaltması yönüyle, AR hemen hemen her daldaki interaktif yahut tek yönlü bilgi akışını uygulama sahası içerisinde sağlamanın lineer bir metodu olarak belirlemiştir.

Bilgisayar oyunlarının, kişisel bilgisayarların sağlayabildiği bir deneyim olmaktan çıkıp; yalnızca oyun deneyimi sağlayan konsol aygıtların dominasyonundaki bir sektör haline gelmeye başlaması da AR kavramı için yeni bir etkinlik alanı haline gelmiştir. AR uygulamaları sayesinde kullanıcıların konsol oyunlarının ürettikleri deneyime daha fazla dahil olabilmeleri; kendi fiziksel aksiyonlarını yahut gerçek dünyadaki algılarını deneyime taşıyabilmeleri, oyun firmalarını daha gerçekçi bir oyun deneyimi sağlayabilecekleri projelere yöneltmeye başlamıştır.

AR için günümüzdeki en yaygın kullanım alanı doğrudan ve dolaylı reklam formları olmuştur. Özel firmaların satış ve bilinirliği artırmak adına yaptıkları tanıtım faaliyetleri için AR yepyeni bir mecra ve mecra zenginleştirme aracı haline gelmiş, yaygınlaşan mobil olanaklar sayesinde bu alanda etkinliği katlanarak artan bir imkân olarak belirlemiştir.

2. SANAL GERÇEKLİK

2.1 Sanal Gerçeklik Kavramı

Sanal gerçeklik, insan zihnini gerçek dünyadan uzaklaştırıp sanal dünyada gerçekliği yaşatan interaktif bir alanda gerçekleştirilen üç boyutlu bir deneyimdir. Kişi sanal gerçeklik uygulamalarında kontrolü kendisinde hissederek bilgisayarla karşılıklı bir etkileşime girmektedir.

Sanal gerçeklik çeşitli disiplinlerin literatürlerinde birçok farklı şekillerde ifade edilmektedir. Bazı araştırmacılar sanal gerçekliği kullanıcının uzak bir çevreye daldığını hissettiği bir nevi dürbün veya teleskoptan ibaret olarak ifade ederken (Steuer, 1992), bazıları görsel olarak zengin bilgisayar grafikleri ile cisimlerin nesnel varlık imgesinin oluşturulduğu gerçeklik/ fiziksellik inandırıcılığı olan bir yer olarak açıklarlar (Lopreiato vd., 2016), bazıları da sanal gerçekliği amacına ve işlevine göre değil de kullanılan ekipmanlara göre sınıflandırmaktadır (Latta ve Oberg, 1994). Bu konuda genel çoğunluk, sanal gerçeklik simülasyonlarını, hazır görüntüler ve hassas eldivenler ile ilişkilendirerek açıklamaktadırlar. Çünkü bunlar sanal gerçeklikte kullanılan ilk ekipmanı (araç-gereci) oluşturmaktadır. Ancak bunun da yeterli bir tanımlama olduğu söylenemez (Kayabaşı, 2005).

Bir sanal gerçeklik sistemi, temelde kullanıcının sistemle etkileşebilmesini sağlamak üzere, bir sunum sistemi ve bir bağlantı sisteminden oluşur. Sanal gerçeklik çalışmaları 1990'lerden sonra geliştirilmeye başlanmış ve halen de geliştirilme çalışmaları devam etmektedir. Bu yeni teknoloji birçok alanda ve çeşitli amaçlar için kullanılabilir potansiyele sahip bir teknolojidir. Özellikle bireysel olarak bakıldığında, yapay olarak oluşturulmuş ortamlarda, öğrenmeyi sağlamada oldukça etkili olabilecek bir teknolojidir. Zira birey bu teknolojiye yapay olarak oluşturulmuş ortamlarda, konvansiyonel tekniklerin sunmakta zorlandığı yaparak ve yaşayarak öğrenme imkanını sunmaktadır (Kayabaşı, 2005).

VR uygulamaları, minimum seviyede VR gözlüklerini içermelidir. Böylece, kullanıcı gideceği noktayı ve baktığı doğrultuyu etkileşimli olarak belirleyebilecektir. Bir takım pozisyon izleyici aletlerin bu tür gözlüklerle kombine edilmesiyle bilgisayar tarafından yaratılmış ortamlarda yürümek olasıdır.

Görme duyusu, şüphesiz sanal ortamdaki objelerin yerlerini değiştirme, dokunma, fiziksel özelliklerini hissetme ve çevredeki sesleri işitme duyularını da kapsayacak şekilde genişletilebilir. Doğal olarak bu olanaklar, “Data Gloves” olarak adlandırılan özel eldivenleri, üç boyutlu ses kavramını ve benzeri teknolojik aletleri gündeme getirmektedir (Bayraktar ve Kaleli, 2007). Bu yöntemlerle ortam, katılımcıyı içine alır ve katılımcı kendini ordaymış gibi hisseder. O ortamdaki nesnelere özgürce etkileşime geçebilir. Bu uygulama eş zamanlı olarak birden fazla kullanıcıyı aynı ortamın içine sokma imkânını sağlayabilmektedir.

2.2. Sanal Gerçeklik Teknolojisinde Kullanılan Araçlar

Brill sanal gerçeklik ortamlarında gerekli olan araç ve gereçler için bir sınıflama geliştirmiştir. Sanal gerçeklik ortamlarını 3 kısma ayırmıştır (Andolsek, 2004);

- a. Sahne (Stage)
- b. Masaüstü (Desktop)
- c. Aynalar Dünyası (Mirror World)



Şekil 2: Sanal Gerçeklik Teknolojisinde kullanılan araçlar (Schenker, 2025)

a. Sahne (Stage)

a.1. Sanal Gerçeklik Gözlüğü (Head Mounted Display, HMD)

Bu araçta kullanıcının sanal gerçeklik ortamında başına bir vizör veya miğfer giymesi ile uygulama gerçekleştirilir. Teknolojinin ilerlemesi ile doğru orantılı olarak çeşitleri üretilmiştir. Sadece bilgisayar ortamında değil aynı zamanda artırılmış gerçeklik ile gerçek dünyada gerçek görünümlü sanal görüntüler de izlenebilir.

Bu aracın bilgisayara bağlantısı kablo ya da bluetooth ile sağlanır. Vizör veya miğfer olarak tanımlanabilecek aparat, her göz için birer tane küçük görüntü veren ekran içerir. Bu ekranlar kullanıcının etrafına bakarken başın pozisyonu ilgili yönde takip etmesini sağlayan bir araç ile kullanıcının hareketlerine bağlı olarak görüntüyü hareket ettirir. Bunun yanında kullanıcının sesleri algılaması için de hoparlörler bulundurur. Kullanıcının sanal ortamdaki nesnelere iletişime geçebilmesi için veri eldiveni (data glove) ve manevra kolu (joystick) gerekmektedir. Böylece kullanıcı özgürce nesnelere iletişime geçer, yerlerini değiştirir, verileri bilgisayara kaydedebilir. Aynı zamanda kendisi de ortamda özgürce hareket edebilir; yürüyebilir hatta uçabilir. Veri eldiveni (data glove), oyun ve

uygulamalarda elleri ve parmakları etkili bir şekilde kullanabilmeye olanak sağlamaktadır (Ertürk ve Değirmenci, 2023).

a.2. Kabin Simülatörleri (Cabin Simulators)

Kabin Simulatörleri, bilgisayarlarla bağlantılı bir kokpit veya bir başka deyişle gerçeği ile özdeş tasarımdaki ortamların (uçak kokpiti, sürücü koltuğu, vb.) olmasını gerektirir. Kontrol bölgesi veya kokpit içerisinde büyük bir ekran veya projeksiyon aleti bulunur. Bu araçlar sayesinde gerçek ortamın aynısının ekrana yansıtılması ve kullanıcının etkileşimde olması sağlanır. Kullanıcı yön değiştirme ve kontrol eylemlerini yine kokpit/ kabin içerisindeki butonlar veya joystick ile gerçekleştirir (Andolsek, 2004). Kabin simulatörleri insan bilgisayar etkileşiminin fiziksel açıdan ön planda olduğu bir donanımdır.

a.3. Özelleştirilmiş Odalar (Chamber Worlds)

Özelleştirilmiş odalarda kullanıcı, tavana, zemine ve duvarlara nesnelere yansıtıldığı özel bir oda içerisinde bulunur ve 3 boyutlu görüntüleme yapan gözlükler giyer. Bu sistemde görsel ve duysal özellikler ön plandadır. Etkileşimli olan bu sanal gerçeklik ortamında birçok kullanıcı aynı anda deneyim yaşayabilir. Dolayısıyla bu teknoloji iş birliğine dayalı projelerde etkili bir şekilde kullanılabilme olanağına sahiptir. Bu sanal gerçeklik ortamında kullanıcılar hem çevre hem de ortamda bulunan bireylerle etkileşimde sağlayabilirler (Andolsek, 2004).

b. Masaüstü (Desktop)

b.1. Masaüstü Sanal Gerçeklik

Bu sanal gerçeklik ortamında monitörün yanında fare, veri eldiveni (data glove) veya spaceball input sisteminin kullanılması gerekir. Veri eldiveninde olduğu gibi Spaceball input sistemi ile kullanıcı nesnelere uzayda 3 boyutlu olarak kontrol etme imkanına sahiptir.

b.2. Başa Eklemlenmiş Görüntüleyici (Head Coupled Display)

Bu sanal gerçeklik ortamında, kullanıcı kollar yardımıyla havada asılı hareketli bir binoküleri kullanır. Bilgisayara aktarılan komutlar cihaz üzerindeki butonlar vasıtasıyla gerçekleştirilir. Bu aygıtta HMD de olduğu gibi bir miğfer veya vizör giyme zorunluluğu yoktur fakat HMD de olduğu gibi hareket serbestliği söz konusudur. Yine de bu araç HMD'de olduğu kadar serbest hareket şansı sunmamaktadır (Andolsek, 2004).

c. Aynalar Dünyası

Bu ortamın adına aynalar dünyası denmesinin nedeni, kullanıcı gerçek dünyadaki görüntüsünü eş zamanlı olarak sanal gerçeklik ortamında görmektedir. Yani kendi görüntüsü bir bilgisayar tarafından elektronik şekilde tekrar oluşturulur canlı bir şekilde ekrana görüntü yansıtılır. Kullanıcıya bir ayna görevi görür (Yolcu, 2014).

Bu sanal gerçeklik ortamında, kullanıcılar sanal gerçeklik ortamına kendi görüntülerinin etrafa yayılmasını izleyerek katılım sağlarlar. Bu etkileşim ikinci kişi bakış açısında yer alan kullanıcıların görüntülerinin bilgisayar tarafından elektronik bir şekilde yeniden yaratılıp canlı bir biçimde kişinin önündeki ekrana gelmesi şeklinde gerçekleşmektedir. Bu yöntemde kullanıcının herhangi bir gözlük veyahut eldiven gibi araçlar, kıyafetler kullanması gerekmez. Microsoft'un Xbox 360 konsolu için bir eklenti olarak 2010'da tanıttığı ve el-kol hareketleriyle kontrol imkânı sunan Kinect teknolojisi bu şekilde çalışmaktadır. Kinect'in hareket algılaması kızıl ötesi yayan projektörlerle gerçekleşmektedir. Xbox One konsolunun yaşam döngüsü boyunca Xbox/PC ekosistemindeki oyunlarında kullanılarak yaygınlaştırılmaya çalışılmış, fakat 2017 itibarıyla üretimine son verilmiştir (Odluyurt ve Bahçalı, 2021).

İnsan bilgisayar etkileşiminden Sanal gerçeklik uygulamalarında kullanılacak bağlantı sistemlerinin geliştirmesiyle ilgili çalışmalar devam etmektedirler. Bu kapsamda kullanıcının bütün vücut hareketlerini bilgisayara iletebilen hem de kullanıcıya yaptığı hareketin sonucunda fiziksel bir uyarımı duyumsatabilen sistemler üzerindeki çalışmalar halen devam etmektedir (Kayabaşı, 2005).

2.3. Sanal Gerçeklik Uygulama Alanları

İnsan bilgisayar etkileşimine yeni bir boyut kazandıran sanal gerçeklik uygulamalarının uygulama alanları oldukça fazladır. Eğitim, inşaat-mimari, sağlık, turizm, eğlence gibi pek çok alanda hayatımıza girmiştir. VR teknolojisinin ilk uygulamasına NASA'da başlanmış ve sekiz yıllık bir süreçte yapılan araştırmalarda bu özel teknolojinin değişik disiplinlerde kullanılarak odak alınan alana yönelik öğrenmelerin (davranışların) kazandırılabilceği görülmüştür (Öztürk ve Sondaş, 2020).

Bunun yanında kuşkusuz olarak video oyunları ve eğlence dünyası, VR'nin özdeşleşerek geniş çapta uygulama bulduğu alanlar olmuştur. Ortaya çıktığı günden bugüne dek pek çok film Sanal Gerçeklik teknolojisinin değişik unsurlarına hem bir hikâye ögesi hem de prodüksiyon teknolojisi olarak önemli biçimlerde yer vermiştir. Günümüzde Amerika ve Japonya'da VR teknolojisine dayanarak kurulmuş oyun salonları (Video Arcades) bulunmaktadır (Bayraktar, 2007).

Sanal gerçeklik uygulamaları mimaride de kullanılmaktadır. Bu yöntemde bir mekânın ya da binanın üç boyutlu tasarımı önceden yapılarak acil çıkışlarına kadar önceden belirlenir. Özel gözlükler sayesinde kullanıcı sanal halinin içinde gezme fırsatı yakalar. Kent yapılaşmasında ve turistik amaçla da kullanılabilir. Örneğin bir tarihi yapı VR yardımıyla bilgisayarda yeniden inşa edilebilir, kullanıcı yapının en ince ayrıntısına kadar inceleme olanağı bulabilir.

Sanal gerçeklik, tıp eğitiminde cerrahi simülasyonlar, hasta rehabilitasyonu, psikoterapi ve tanı süreçlerini iyileştirmek için kullanılır. Bu teknoloji risk içermeyen bir ortamda uygulamalı eğitim sağlar, hasta bakımını geliştirir ve maliyetleri azaltır. Böylece sağlık hizmetlerinde daha hızlı ve etkili çözümler sunar. Dolayısıyla, Tıp alanında yapılan bilimsel çalışmaların artması sonucu bu araştırmaları kısa sürede sonuç alacak şekilde pratiğe ve uygulamaya dökme ihtiyacı ile bu alanda da sanal gerçekliğe başvurulmuştur (Öztürk ve Yılmaz, 2020).

Günümüzde de farklı disiplinlerde uygulamalar yapılarak çoğunluğu eğitim-öğretim amaçlı olmak üzere farklı alanlarda kullanımı vardır. Teknolojik olarak pahalı bir teknoloji olmasına karşın çok verimli sonuçlar alındığı için kullanım alanları giderek yaygınlaşmaktadır. Kullanıcının görsel, duyuşsal, dokunsal, koku ve tatla algılanan hissetmeye dayalı duygularıyla etkileşimde bulunarak gerçek zamanlı simülasyonlarıyla ilişkilendirir. Özellikle eğitim alanında çok tercih edilir hale gelmiştir. Bunlardan biri uzaktan eğitimidir ve öğrenci ve öğretmenler açısından pozitif sonuçlar alınmaktadır. Sanal gerçekliğin günümüzde özellikle uzaktan eğitimde çok faydalı olacağı bir gerçektir. Yüz yüze eğitimi uzaktan eğitimden ayıran en önemli faktör olarak görülen "gerçek ortam", sanal gerçeklik sistemleri ve yazılımları sayesinde uzaktan eğitim için de aynı hissi verebilecek şekilde sağlanabilmektedir (Öztürk, 2014).

3. AR VE VR DENEYİMLER ARASINDAKİ FARKLAR NELERDİR?

3.1. Kavramsal Farklar

Kavramsal açıdan her iki teknolojiyi birbirine yakın ve hatta eşit bulan yaklaşımlar olduğu gibi, bilgi teknolojilerinin geleceği açısından bu iki kavramın benzer teknik altyapıları kullanmalarına karşın birbirinin zıddına açılan iletişimasyon ufuklarını işaret ettiklerini iddia eden ifadeler rastlamak da mümkündür.

Milgram'a göre gerçek ortam ve sanal ortam arası tanımlı bir süreklilik mevcuttur. Bu sürekliliğin bir ucunda herhangi bir donanım kullanmadan çıplak gözle algıladığımız bir dünya yer alırken diğer

ucunda ise tamamen bilgisayar üretimi bir dünya bulunur. Bu spektrum boyunca yer alan noktalar ise gerçek ve sanal ortam nesnelere bir arada sunulduğu Karma Gerçeklik -Mixed Reality- olarak tanımlanmıştır (Milgram, 1994). Yine bu uzamda yer alması dolayısıyla birbirine yakın görülen ve sıklıkla karıştırılan kavramlardan Artırılmış Gerçeklikte gerçek ortam sanal ortama göre daha baskın durumdur. Sanal Gerçeklikten ayrılarak Artırılmış Gerçeklik, kullanıcının sanal objelerle birleştirilmiş gerçek dünyayı algılamasına izin verir.



Şekil 3: Gerçeklik-Sanallık Sürekliliği (Milgram, 1994).

Milgram'ın medya ortamlarının konu ve ürettikleri nesnel ürünlerin teknik yönleri itibariyle mahiyetlerini sınıflandırdığı ve bunun üzerinden, sağlanan deneyimlerin gerçek deneyim ile arasındaki kavramsal mesafenin değerlendirilebilmeyi mümkün kılmak üzere geliştirdiği “gerçeklik-sanallık” sürekliliği yaklaşımı; bu iki kavram arasındaki temel farkları anlama noktasında önemli bir kıyas noktası teşkil etmektedir.

AR ve VR arasındaki en temel fark, atmosfer kullanımudur. AR uygulamalarındaki atmosfer, görsel veya işitsel kesitlerin az da olsa bir bölümünün gerçek dünyadaki nesneliliğin kaydı veya izlenmesi ile oluşturulurken, VR deneyimindeki atmosfer tamamen bilgisayar teknikleri ile elde edilen imajlardır (Milgram ve Kishino, 1994).

Deneyimler arasındaki ortak “insani tecrübe”nin rolünde de yine atmosfer farkının belirleyiciliği ağırlıklıdır. İnteraktivitenin karşılığı AR üzerinde yine gerçeğin resepsiyonuna dahilken VR uygulamalarında bu tecrübe, kullanıcının aksiyonlarının tamamen sanal kurguda öngörülmuş farklı bir hikayedeki karşılıkları tetiklemektedir.

a) Teknik Farklar

Teknik açıdan AR ve VR birbirine benzer ise de temel olarak fark; yaratan yazılım ve donanımın, üretmek ve süreklilikte tutmak durumunda oldukları atmosferin nitelikleri ile ilgilidir. Gerçeğin resepsiyonu aşamasında, deneyimin öngördüğü görsel ve işitsel kesitin elde edilmesi için kullanılan donanım AR için gerçekçi bir algı oluşturmak üzere duyarlılık seviyesi yüksek reseptörlere ihtiyaç duyarken, VR uygulamalarındaki hedefin, kullanıcıyı deneyimin daha yüksek oranda içinde tutmak olması bu uygulamalarda kullanılan görsel ve işitsel reseptörleri donanımlarının hassasiyeti daha az önemli kılmaktadır. Yazılımsal olarak da bu iki uygulamadaki atmosfer üretimini sağlamak üzere geliştirilen yazılımların grafik, ses ve görüntü işleme kapasiteleri arasında da amaca uygunluk yönünden güç, karmaşıklık ve modüler entegrasyon farkları bulunmaktadır (Azuma, 1997).

b) Kullanım Alanları ve Yaygınlık

AR ve VR gittikçe daha çok yaygın hale gelen kullanım alanlarına ve medya kanallarına sokulmaktadır. AR'ın kullanım alanları fazlasıyla bilişim tabanlı iletişim konseptlerine yakın iken, VR'ın sunduğu deneyim daha çok kişisel ve Milgram'a göre gerçeğin resepsiyonundan uzak bir bağlama yakın durumdur.

Enformasyonun eğitim ve kitle iletişimindeki kilit rolü AR çalışmalarının alanlarını şimdilik çerçevelese de VR deneyimindeki kişisellik, uygulama geliştiricilerin eğlence sektöründeki projelerde daha fazla rol almalarına yol açmaktadır.

Deneyimi elde edebilmek için kullanılan donanımsal araçların erişilebilirliği de mobil iletişim cihazlarının sağladığı altyapıyla çalışabilen AR uygulamalarını daha yaygın bir noktada tutarken, henüz şimdilerde yaygınlaşmaya başlayan VR uygulama gözlükleri ve çok amaçlı veri eldivenleri nispeten yüksek maliyette olduklarından, bu deneyime erişimi belirli bir seviyede tutmaktadır (Bailey ve Bailenson, 2017).

Tablo 1. Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) Karşılaştırması (Schuemie vd., 2001)

Kriter	Sanal Gerçeklik (VR)	Artırılmış Gerçeklik (AR)
Tanım	Kullanıcının tamamen dijital bir dünyaya daldığı teknoloji.	Gerçek dünyayı dijital öğelerle zenginleştiren teknoloji.
Kullanım Alanları	Oyun, simülasyon, eğitim, terapi.	Eğitim, sağlık, perakende, navigasyon.
Görsel Sunum	Tamamen sanal ortamlar.	Gerçek dünya ile sanal nesnelere birleşimi.
Donanım Gereksinimi	VR gözlükleri, el takip cihazları, hareket kontrolörleri.	Mobil cihazlar, AR gözlükleri, projeksiyon sistemleri.
Kullanıcı Etkileşimi	Çoğunlukla el hareketleri, göz takibi, sesli komutlar.	Dokunmatik ekran, kamera, sesli komutlar.
Hedef Kitle	Oyun severler, mühendisler, araştırmacılar.	Günlük kullanıcılar, eğitimciler, işletmeler.

Tablo 1; Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojilerinin İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) bağlamında nasıl farklılaştığını sistematik bir şekilde ortaya koymaktadır. Tablo 1'i temel başlıklar üzerinden yorumlayacak olursak;

Sanal Gerçeklik (VR), kullanıcıyı tamamen dijital bir dünyaya sokarak gerçek dünyayla bağlantıyı keserken, Artırılmış Gerçeklik (AR), gerçek dünya ortamına dijital nesnelere ekleyerek kullanıcıyı her iki dünya arasında bir köprü ile buluşturmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, VR daha içine alan (immersive) bir deneyim sunarken, AR gerçek dünya ile etkileşimi koruyarak daha pratik kullanım alanları sunmaktadır.

Kullanım Alanları bağlamında bakıldığında VR, daha çok oyun, simülasyon, eğitim, terapi ve mühendislik alanlarında tercih edilmektedir. Özellikle tehlikeli veya maliyetli eğitim süreçlerinde (örneğin, pilot eğitimi veya cerrahi simülasyonlar) VR'nin rolü büyüktür. Diğer yandan, AR'nin kullanım alanları daha geniştir ve günlük hayata daha kolay entegre edilebilir. Navigasyon, eğitim, sağlık, perakende ve sanayi gibi alanlarda AR'nin uygulamaları yaygınlaşmaktadır. Örneğin, Güzel sanatlar alanında AR sayesinde sanat severler artırılmış gerçeklik teknolojileri ile sanat galerinde eserleri gerçek bir dünyaymışçasına deneyimleyebilirken, sağlık alanında doktorlar artırılmış gerçeklik gözlükleriyle ameliyat planlaması yapabilmektedir.

Görsel Sunum ve Kullanıcı Etkileşimi bağlamında VR, tamamen sanal bir ortam sunduğu için kullanıcıyı fiziksel dünyadan koparır. Kullanıcı, el hareketleri, göz takibi ve sesli komutlarla etkileşim kurabilir. AR ise, gerçek dünyayı temel alarak üzerine dijital nesnelere ekler. Kullanıcı, dokunmatik ekranlar, kameralar veya sesli komutlarla AR sistemleriyle etkileşime girebilir. Özellikle akıllı telefonlarla çalışabilmesi, AR'yi VR'ye göre daha erişilebilir kılmaktadır.

Donanım Gereksinimleri ve Erişilebilirlik bağlamında bakılacak olursa VR deneyimi için özel donanımlar gereklidir. VR gözlükleri, el takip cihazları, hareket sensörleri gibi ekipmanlar olmadan VR'nin tam potansiyeli kullanılamaz. Bu nedenle, VR sistemleri pahalı ve kurulum açısından zahmetlidir. Buna karşın, AR uygulamaları mevcut mobil cihazlarla çalışabildiği için daha

erişilebilirdir. Ancak, AR gözlükleri gibi gelişmiş sistemler henüz yaygınlaşmamış ve maliyetleri yüksektir.

Son olarak hedef kitle özellikleri açısından iki kavramı karşılaştırdığımız ise VR, genellikle oyun severler, mühendisler, araştırmacılar gibi belirli bir kesime hitap etmektedir. Kullanım alanları yaygınlaşsa da bireysel kullanıcılar için VR hâlâ lüks bir teknoloji olarak görülmektedir. AR ise daha geniş bir kullanıcı kitlesine hitap eder. Günlük hayatın içinde birçok farklı senaryoya entegre edilebilir ve iş dünyası için büyük fırsatlar sunar. Eğitimciler, işletmeler ve günlük kullanıcılar, AR'nin sunduğu imkanlardan kolayca faydalanabilir.

İki kavramın karşılaştırılması hususunda bir genel değerlendirme yapacak olursak;

VR ve AR, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) perspektifinden incelendiğinde, kullanıcı deneyimi, erişilebilirlik, donanım gereksinimleri ve uygulama alanları açısından belirgin farklılıklara sahiptir.

- VR, daha kapsayıcı ve sürükleyici (immersive) bir deneyim sunarken, kullanım alanları daha spesifiktir ve donanım ihtiyacı nedeniyle erişimi sınırlıdır.
- AR ise, gerçek dünya ile bütünleşmiş çalıştığı için günlük hayatta daha geniş bir kullanım alanına sahiptir ve erişimi daha kolaydır.

Gelecekte hem VR hem de AR teknolojilerinin birleşerek karma gerçeklik (MR-Mixed Reality) deneyimlerini daha yaygın hale getirmesi beklenmektedir. Özellikle donanım maliyetlerinin düşmesi ve yapay zekâ destekli geliştirmeler, bu teknolojilerin insan-bilgisayar etkileşimini nasıl şekillendireceğini daha da ilginç hale getirecektir.

4. SONUÇ

Her iki uygulamanın çekirdeğindeki “insani tecrübe”nin uygulamaların arayüzleri üzerindeki ifadelerinde belirgin farklar mevcuttur. Daha evvelde değinildiği gibi AR’da atmosfer kullanımı, kullanıcının içinde bulunduğu fiziksel şartlara yüksek oranda endeksli iken, VR deneyimi daha çok şartlarından bağımsız olarak kullanıcıyı kurgulanmış bir sanal gerçekliğin içine yerleştirmeyi hedefler. Her iki deneyimde de ortak olan “insani tecrübe”nin tepkiselliği ile deneyim hikayesinin birbiri ile ilintili oluşudur. VR’da algının yönetimi, deneyimin muhatabını; nesnelliğin bir bölümü temelinde geliştirilen sanal bir algı yumağının içinde gerçekleşmektedir. VR gözlükleri ile aslında gerçekliği yalnızca görsellikle sınırlandırılmış bir orman gezintisi yapmak mümkündür. Ancak yine de bu deneyim, yer çekimi gibi belli başlı fiziksel kaideler hiçe sayılmadan kurgulanmaktadır. Burada insan nörokinetiğine uygunluğun bir seviyeye kadar korunması, sanal atmosferin gerçekmiş gibi algılanmasına katkı sağlayan temel unsurlardan biridir.

AR ise tecrübe edenin içinde bulunduğu nesnel şartların yeniden algılanışında neredeyse hiçbir değişikliğe gitmez ancak onu yeniden yorumlanabilecek başka boyutlarla yeniden üretir. Bu boyutlar algılanana ait enformatik unsurlar olabildiği gibi, aslında algılanan üzerinde bulunmayan ek bir sanal katman da olabilir. Bu yönleriyle AR için temel olan gerçeklik iken, VR için temel olan gerçekliği algılayan “insan”ın tecrübesindeki manipülasyondaki başarıdır. AR’da başarı, gerçekliğin uygun bir biçimde taranması ve hikâye döngüsünün sağlanması iken VR’da başarı “insan”ı gerçeklikten olabildiğince koparmış olmaktadır.

KAYNAKÇA

- Andolsek, D. L. “Virtual Reality in Education and Training” *International Journal of Instructional Media*. 1995’ten aktaran Bülent Çavaş, Pınar Huyugüzel Çavaş, Bilge Taşkın
- Assemblr. (2018). *Walking through the journey of augmented reality: A brief history*. Assemblr Blog. <https://www.assemblrworld.com/blog/history-of-augmented-reality> (Erişim Tarihi: 24 Şubat 2025)
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355-385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Azuma, R. T., Bailiot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., ve MacIntyre, B. (2001). “Recent advances in augmented reality”. *IEEE Computer Graphics and Applications*, c. 21 s. 6. (2001): 34-47.
- Bailey, J. O., & Bailenson, J. N. (2017). *Immersive virtual reality and the developing child: Perspectives on cognitive development and learning*. *Developmental Review*, 44, 40–55. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809481-5.00009-2>
- Bayraktar, E. & Kaleli, F. (2007). Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları. Akademik Bilişim’07 - IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 31 Ocak - 2 Şubat 2007 Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya.
- Billinghurst, M., Kato, H., & Poupyrev, I. (2001). The Magic Book: A transitional AR interface. *Computers & Graphics*, 25(5), 745-753. [https://doi.org/10.1016/S0097-8493\(01\)00117-0](https://doi.org/10.1016/S0097-8493(01)00117-0)
- Bingöl, B. (2018). Yeni Bir Yaşam Biçimi: Artırılmış Gerçeklik (AG). *Etkileşim*, 1(1), 47-51
- Ertürk, N. B. & Değirmenci, F. N. (2023). Sanal gerçeklik (VR) teknolojilerinin mimarlık alanındaki yeri. *Karesi Journal of Architecture*, 2(2), 25-35. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3482779>
- Caudell, T., & Mizell, D. W. (1992). Augmented Reality: An Application of Heads-Up Display Technology to Manual Manufacturing Processes. *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. (s. 659-669). Seattle, WA: IEEE.
- İçten, T., & Bal, G. (2017). Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Üzerine Yapılan Akademik Çalışmaların İçerik Analizi. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 10(4), 401-409.
- J. N. Latta and D. J. Oberger, "A Conceptual Virtual Reality Model," in *IEEE Computer Graphics and Applications*, vol. 14, no. 1, pp. 23-29, Jan. 1994, doi: 10.1109/38.250915.
- Jimenez, A. R., Seco, F., Prieto, J. C., & Guevara, J. (2009). Indoor pedestrian navigation using an INS/EKF framework for yaw drift reduction and a foot-mounted IMU. *Proceedings of the 7th Workshop on Positioning, Navigation and Communication*, 135-143.
- Kato, H., & Billinghurst, M. (1999). Marker tracking and HMD calibration for a video-based augmented reality conferencing system. *Proceedings of the 2nd IEEE and ACM International Workshop on Augmented Reality (IWAR '99)*, 85-94. <https://doi.org/10.1109/IWAR.1999.803809>
- Kayabaşı, Y. “Sanal Gerçeklik ve Eğitim Amaçlı Kullanılması”, *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*. c. 4 s. 3. (2005): 152-155.
- Lopreiato, J. O., Downing, D., Gammon, W., Lioce, L., Sittner, B., Slot, V., Spain, A. E., & the Terminology & Concepts Working Group. (2016). *Healthcare simulation dictionary*. <http://www.ssih.org/> dictionary adresinden alınmıştır. Erişim Tarihi: Ocak 2025
- Milgram, P. Takemura, H. Utsumi, A. Kishino, F. (1994). Augmented Reality: A class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum, In *Proceedings SPIE Vol.2351” Telem manipulator and Telepresence Technologies*. (1994): 282-292.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). *A taxonomy of mixed reality visual displays*. *IEICE Transactions on Information and Systems*, E77-D(12), 1321–1329.

- Odluyurt, S., & Bahçalı, T. (2021). Otizm spektrum bozukluğu ve zihin yetersizliği olan bireylerle gerçekleştirilmiş artırılmış gerçeklik uygulamalarının incelenmesi. *Turkish Journal of Special Education Research and Practice*, 3(1), 72-93. <https://doi.org/10.37233/TRSPED.2021.0113>
- Özcan, K. (2025). *Software Architecture Patterns: Kapsamlı Bir Rehber*, <https://kayrahanozcan.com/software-architecture-patterns-kapsamli-bir-rehber/> Erişim Tarihi: Ocak 2025
- Öztürk, E. O., & Sontaş, A. (2020). Sağlıkta sanal gerçekliğe genel bakış. *Kocaeli Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 3(2), 164-169.
- Öztürk, M. “Web Tabanlı Uzaktan Eğitimde Teknolojiye İlişkin Yeni Eğilimler”. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. (2014): 274
- Schenker, S (2025). <https://www.schenker-solutions.com/en/hardware/vr-and-ar/> Holistic VR & AR Hardware Solution Packages, Erişim Tarihi: Ocak 2025
- Schuemie, M. J., Van Der Straaten, P., Krijn, M., & Van Der Mast, C. A. (2001). Research on presence in virtual reality: A survey. *CyberPsychology & Behavior*, 4(2), 183–201.
- Specht, M., Ternier, S., & Greller, W. (2011). Dimensions of Mobile Augmented Reality for Learning: A First Inventory. *Journal of the Research Center for Educational Technology*, 7(1), 117-127.
- Sutherland, I. (1965). The Ultimate Display. Proceedings of IFIP Congress, (s. 506-508).
- Sutherland, I. E. “A Head Mounted Three Dimensional Display”, In proceedings of the Fall Joint Conference (AFIPS). c. 33. s. 1. (1968): 757-764.
- Tülü, M. Yılmaz, M. Iphone ile Arttırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Eğitim Alanında Kullanılması, “Gaziantep Üniversitesi Fizik Mühendisliği Akademik Bilişim’12 - XIV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri”. Uşak Üniversitesi. 1-3 Şubat, 2012.
- Vargün, Ö. (2022). Teknolojinin Belirleyiciliğinde Müzelerde Dijitalleşme Süreci ve İnsan Odaklı Tasarım Yaklaşımları. *İdil*, 11(92), 565–584. <https://doi.org/10.7816/idil-11-92-09>
- Yolcu, G. (2014). Kinect Destekli Gerçek Zamanlı Sanal Ayna Tasarımı. *Sakarya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*. <https://hdl.handle.net/20.500.12619/79938>
- Yuen, S. C.-Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119-140
- Zachary, W. Ryder, J. Hicinbothom, J. & Bracken, K. “The Use of Executable Cognitive Models in Simulation-based Intelligent Embedded Training”. Proceedings of Human Factors Society 41st Annual Meeting. Santa Monica, CA: Human Factors Society. (1997): 1118-1122.
- Zlatanova, S. “Augmented Reality Technology”. Technische Universiteit Delft, GISt Report No.17, December 2002, Delft, (2002): 14-16.

PORTRE FOTOĞRAF SANATINDA ELLERİN VERDİĞİ MESAJLAR ÜZERİNE BİR İNCELEME

AN EXAMINATION OF THE MESSAGES CONVEYED BY HANDS IN PORTRAIT PHOTOGRAPHY

Yavuz Alkaya¹

1 Bağımsız Araştırmacı, Türkiye, ORCID: [0000-0002-2521-3315](https://orcid.org/0000-0002-2521-3315)

*Sorumlu Yazar: yvzalkaya@gmail.com

ÖZET

Portre fotoğraf sanatında ellerin estetik ve sembolik rolleri, bireyin kimliğini, duygusal durumunu ifade etmenin yanı sıra izleyicinin algısını yönlendiren temel unsurlar arasında yer almaktadır. Eller, tarihsel süreçte kültürel ve öznel anlamlar kazanarak hem sanatta hem de portre fotoğrafında önemli bir ifade aracı haline gelmiştir. Ellerin portre fotoğraf sanatında estetik anlatıya etkisi, çalışmanın odak noktalarından biridir. El ifadelerinin duygusal mesajları güçlendirme ve sanatçının yaratıcı anlatım sürecine katkı sağlama yönleri de detaylı olarak incelenmiştir. Araştırma, ellerin portre fotoğrafında toplumsal bir iletişim aracı ve sanat imgesi olarak nasıl işlev gördüğünü ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırmada tımdengelsel bir yaklaşım benimsenmiş, kronolojik anlayışla resim sanatı ve portre fotoğraf sanatından çeşitli örnekler incelenmiştir. Literatür taraması ve yazarın kendi didaktik portre fotoğraf eserleri üzerinden yaptığı çözümlerden de yararlanılmıştır. Literatür taraması, konuya ilişkin mevcut bilgi birikimini ortaya koymak ve daha önce yapılmış çalışmalarını incelemek amacıyla tercih edilmiştir. Eller, farklı dönemlere ait sanat eserleri üzerinden de incelenmiş ve anlam katmanları göstergebilimsel olarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın bulguları, ellerin portre fotoğrafında sanatçının mesajını güçlendiren ve izleyicinin duygusal tepkilerini yönlendiren bir araç olduğunu ortaya koymaktadır.

ABSTRACT

In portrait photography, hands hold a vital aesthetic and symbolic role, functioning not only as a medium to express an individual's identity and emotional state but also as a fundamental element in shaping the viewer's perception. Over the course of history, hands have gained cultural and subjective meanings, becoming a significant expressive tool in both art and portrait photography. This study focuses on the influence of hands on the aesthetic narrative in portrait photography. It also delves into how hand gestures amplify emotional messages and contribute to the creative narrative process of the artist. The research seeks to explore how hands operate as a medium of social communication and as an artistic image within portrait photography. A deductive approach has been adopted, examining a variety of examples from painting and portrait photography in a chronological context. The study incorporates a literature review as well as analyses based on the author's own didactic portrait photography works. The literature review was conducted to reveal the existing body of knowledge on the subject and to evaluate prior studies. Additionally, hands have been analyzed through artworks from different historical periods, with their layers of meaning assessed through semiotic analysis. The findings of the study indicate that hands function as a powerful tool to enhance the artist's message and influence the emotional responses of the viewer in portrait photography.

Makale Geçmişi

Geliş: 23.01.2025

Kabul: 11.02.2025

Yayın: 15.03.2025

Anahtar Kelimeler:

Portre, Portre Fotoğrafı,

İletişim, Ellerin Verdiği

Mesajlar, Kompozisyon.

Article History

Arrival: 23.01.2025

Acceptance: 11.02.2025

Publication: 15.03.2025

Keywords:

Portrait, Portrait

Photography, Commu-

nication, Messages

Conveyed by Hands,

Composition.

1. GİRİŞ

Sanat, yüzyıllar boyunca insanların duygularını, düşüncelerini ve hikâyelerini ifade etme çabasının en güçlü araçlarından biri olmuştur (Kavuran, 2003, s.225). Sanat, bireysel etkinliklerin ve günlük yaşamın narin biçimlerinin birer yansımasıdır. Read'e (1981, s.127) göre Platon, sanatı, bir kopyanın tekrar bir kopyasını yapmak veya imgeyi yeniden imgelerle ifade etmek olarak tanımlar. Bu anlayış doğrultusunda, fotoğraf sanatı da nesnenin veya kişinin görsel bir kopyasını yaratarak hem gerçekliği belgeleyen hem de estetik bir anlatım sunan bir ifade biçimi olarak şekillenmiştir.

Fotoğraf sanatının alt dallarından biri olan portre fotoğrafçılığı ise, bireyin kimliğini, duygularını ve sosyal bağlamını yansıtarak izleyici ile güçlü bir iletişim kurmaktadır (Leppert, 1996, s. 201).

Portre fotoğrafçılığı, bir yandan bireyin ruh halini ve karakterini, yüz ifadesi, duruş, beden dili aracılığıyla aktarırken, diğer yandan insan bedeninin estetik unsurlarını da vurgulamaktadır. Bu estetik unsurların başında ellerin görsel ve anlatımsal rolü gelmektedir. Bu noktada ellerin portre fotoğrafındaki rolü hem estetik hem de anlamsal açıdan nitelikli bir incelemeyi gerektirmektedir. Bu çalışma portre fotoğraf sanatında ellerin hem estetik hem de anlatı değerlerini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Ellerin görsel anlatıdaki yeri ve bu yerin bireyin kimliğine, toplumsal bağlamlara, görsel dile olan etkisi ele alınmıştır. Bu bağlamda, ellerin portre fotoğrafçılığındaki yeri, insan anatomisinin ve iletişim dinamiklerinin bir yansıması olarak da değerlendirilmiştir. Çalışmanın temel çıkış noktası, portre fotoğrafında ellerin estetik ve sembolik işlevlerini anlamak, bu işlevlerin sanatsal yaratım sürecine olan katkılarını ortaya koymaktır. Göstergibilimsel analiz ve tarihsel karşılaştırmalarla desteklenen araştırma, sanatçıların elleri bir ifade aracı olarak nasıl kullandığını ve bu kullanımın izleyici ile görsel anlatı üzerindeki etkilerini incelemektedir. Örneğin; bir portrede elin konumu ve şekli, izleyicinin dikkatini belli bir noktaya çekebilir, duygusal bir atmosfer yaratabilir veya bir hikâye anlatımına katkıda bulunabilir. Bu bağlamda eller, sanatçının mesajını görsel olarak güçlendiren bir araç olarak karşımıza çıkabilir. Böylelikle, ellerin portre fotoğrafındaki çok katmanlı yapısına ışık tutulması hedeflenmiştir.

Fotoğraf sanatında anatomi bilgisi, özellikle portre fotoğrafçılığında önemli bir yer tutmaktadır. Eller, insan bedeninin en hareketli ve ifade gücü yüksek uzuvlarından biri olduğu için doğru açı, ışık ve kompozisyonla kullanıldığında fotoğrafın anlatı gücünü artırabilir. Anatomi ve sanatın birlikte ele alınması, özellikle Rönesans dönemi sanatçıları tarafından sıklıkla benimsenmiştir. Leonardo da Vinci gibi isimler, insan bedeninin hem estetik hem de anatomik ayrıntılarını bir arada çalışarak bu iki disiplin arasında köprü oluşturmuştur. Andreas Vesalius'un Titian gibi bir ressamı başvurması da bu dönemin bilim ve sanatta birbirini besleyen yaklaşımına önemli bir örnektir (Hogarth, 1999, s.7). Rönesans döneminde akıl, bilim ve hümanizm, bilim ile sanat arasındaki iş birliğinin önemini ortaya koymuştur. Portre sanatı bağlamında da bu iş birliği, insan bedeninin her bir parçasının, özellikle ellerin hem anatomik doğrulukla hem de estetik kaygılarla ele alınmasını sağlamıştır. İnsan bedeninin incelenmesi hem bilimsel hem de sanatsal alanlarda yenilikçi bir anlayışın gelişmesine zemin hazırlamıştır. Bu iş birliği bilimsel doğruluk ve sanatsal estetik açısından çığır açıcı bir dönem yaratmıştır. İnsan bedeninin incelenmesi, bilimi derinleştirirken sanatın ifadesine yeni bir boyut kazandırmıştır (Özdemir, 2014, s.7).

Eller hem anatomik hem de sembolik yönleriyle portre sanatında önemli bir ifade aracı olarak öne çıkmaktadır. Diğer yandan insan anatomisinin en önemli organlarından olan beyin, tüm davranışlarımızı kontrol eden bir merkez olarak rolü, iletişim kurma biçimlerimizi anlamada hayati bir önem taşımaktadır. Sözel olmayan iletişim, bilinçli ya da bilinçsiz olarak beyin dış dünyayla etkileşime geçmek için kullandığı bir araçtır. Bu noktada ellerin, beyin dış dünyayla etkileşim kurmasında kilit bir rol oynadığı görülmektedir.

Fotoğraf sanatında ellerin konumu ve hareketleri, izleyiciye anlatılan hikâyenin ruhunu yansıtmaktadır. Bu anlayış, insan davranışlarını çözümlenmeye yönelik çalışmalarda önemli bir rehber

niteliği taşımaktadır. Beyin ve beden arasındaki kusursuz işleyiş, iletişim ve insan davranışlarının temelini oluşturur (Navarro ve Karlins, 2021, s.42). Portre fotoğrafında ellerin sergilenişi, beynin eller aracılığıyla dışa vurduğu duygu ve düşünceleri görselleştiren bir platform oluşturmaktadır. Eller ile beyin arasındaki dolaysız ve anlık gelişen ilişki ise, insan gelişiminin temel taşlarından biridir. Özellikle bebeklik döneminde, ellerin gelişimi, beynin motor becerilerden bilişsel süreçlere kadar geniş bir yelpazede nasıl şekillendiğini göstermektedir. Eller, çevreyle etkileşim kurmak, öğrenmek ve deneyimlemek için beynin en etkili araçlarından biri olarak işlev görmektedir (Turchet, 2008, s.57). Bu yönüyle portre fotoğrafçılığında eller, bireyin duygusal ve zihinsel durumunu yansıtmada yüz ifadeleri kadar önemli bir rol oynamaktadır (Navarro ve Karlins, 2021, s.173). Elin işlevi, aynı zamanda beynin motor ve duygusal fonksiyonlarıyla olan etkileşimiyle de şekillenmektedir. Elin ve beynin iş birliği, el becerilerinin gelişmesini ve bu becerilerin çeşitli görevlerde kullanılmasını mümkün kılmaktadır. Portre fotoğrafçılığında bu etkileşim, ellerin konumlandırılmasından kompozisyonun tamamına kadar her detayda kendini göstermektedir. Eller, bir fotoğraf karesinde öylece duran bir nesne değil, aksine hikâyeyi anlamlandıran ve izleyiciye aktaran bir araçtır (Baltaş, 2001, ss.53-54). Beyin ve el arasındaki bu doğrudan bağlantı, insanın çevresini algılaması için büyük bir potansiyel sunmaktadır. Baltaş'a (2001 s.54) göre, insanın el becerilerinin gelişmesi, beynin biyolojik gelişimiyle doğrudan ilişkilidir. Beyin düşündüğü ve hayal ettiği şeyleri elleri aracılığıyla gerçekleştirir ve ellerin deneyimleri, beyne yeni düşünsel perspektifler kazandırmaktadır.

Ellerin portre fotoğrafçılığındaki çok yönlü işlevleri, sanatsal anlatının ve görsel kompozisyonun anlam kazanmasında kritik bir rol oynamaktadır. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde, ellerin tarih boyunca farklı kültürel ve sanatsal bağlamlarda üstlendiği sembolik roller kapsamlı bir şekilde analiz edilecektir. Bunu takiben, portre fotoğrafçılığında ellerin estetik ve anlatı değerleri derinlemesine incelenerek, bu unsurların görsel hikâye anlatımına katkıları disiplinler arası bir perspektifle ele alınacaktır. Böylece, portre fotoğraf sanatında ellerin estetik ve sembolik boyutları üzerine kapsamlı bir çerçeve sunulması hedeflenmektedir.

2. ELLERİN SEMBOLİK BOYUTLARI

Eller, insanlık tarihinin en eski dönemlerinden itibaren iletişimin, yaratımın ve ifadenin güçlü bir sembolü olmuştur. Farklı kültürlerde ve disiplinlerde eller, çok farklı anlamlar taşıyan bir ifade biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Mitolojiden dine, sanattan edebiyata kadar uzanan geniş bir yelpazede eller; güç, koruma, dua, sevgi, yaratıcılık ve bağlılık gibi pek çok anlamla ilişkilendirilmiştir. Bu sembolik değerler, ellerin sosyal, kültürel ve sanatsal bağlamlarda nasıl algılandığını ve kullanıldığını şekillendirmiştir.

Sanat tarihinde ise eller, figüratif anlatıların önemli bir unsuru olarak öne çıkmaktadır. Antik Mısır'da duvar resimlerinde ve hiyerogliflerde eller, tanrılarla insanlar arasındaki ilişkiyi simgelerken, Antik Yunan ve Roma heykel sanatında jestler, anlatıyı güçlendiren bir unsur olarak kullanılmıştır. Orta Çağ'da dini resimlerde el hareketleri, kutsama, dua ve otoriteyi simgeleyen önemli detaylar arasında yer almıştır (Gombrich, 2015, ss.102-110).

Rönesans resimlerinde ise Tanrı'nın yaratıcı gücünü veya bir portrede bireyin kimlik ve duygu ifadelerini eller aracılığıyla görmekteyiz. Aynı şekilde, dini ikonografide eller, ilahi bir iletişim aracı veya kutsal bir amacın temsilcisi olarak kullanılmıştır. Eller, tarih boyunca bir yandan bireyin iç dünyasını açığa çıkarırken, diğer yandan toplumsal kimlik ve inançların bir yansıması olarak da değerlendirilmiştir.

Elin sanat tarihindeki önemi, özellikle figüratif anlatılar bağlamında incelendiğinde daha belirgin hale gelmektedir. Bu noktada verilebilecek en iyi örneklerden biri, Şekil 1'de görülen Michelangelo'nun

“Adem’in Yaratılışı” (Creation of Adam) freskidir. Michelangelo’nun freski hem sanat tarihçileri hem de teologlar için tartışmasız bir başyapıt niteliğindedir (Gombrich, 2009, s.200). Eser, bir yandan Tanrı’nın insana uzanan eliyle yaratılış temasını işlerken, diğer yandan insanın ilahi bir varlık tarafından şekillendirilme sürecini görselleştirir. Gombrich’e (2009, s.200) göre sanatçı, Tanrı’nın el hareketine odaklanarak, bu elin rahatlığı ve gücüyle Tanrı’nın her şeye kadir olma niteliğini vurgulamaktadır. Freskte, Tanrı’nın Adem’e uzanan eli, sadece fiziksel bir hareket olarak değil, aynı zamanda Tanrı’nın sevgisini, kudretini ve insanla kurduğu ilişkiyi temsil eden bir metafor olarak düşünülmektedir.



Şekil 1. Michelangelo, Adem'in Yaratılışı, 1508-1512, Sistina Şapeli, İtalya.

Sanat eserlerinde el hareketlerinin ifade gücünü artırma amacıyla kullanılması, izleyicinin duygusal katılımını artıran bir unsurdur (Gombrich, 2015, s.103). Örneğin, figürün ruhsal durumunu eserlerinde ustalıkla yansıtan Francisco Goya, yaşamının son yıllarında gerçekleştirdiği otoportresinde, kendisine yardım eden doktoru ile kendisini tasvir etmiştir. Goya’nın resminde eller hem güç ve zarafeti hem de hayat ile ölüm arasındaki mücadeleyi simgelemektedir. Özkanlı’ya (2006, s.33) göre, Goya resimlerinde, elleri sembolik anlamlarıyla da resmetmiştir. Şekil 2’de, Doktor Arrieta’nın sağ elinin büyüklüğü ve kuvveti, hayat kurtarıcı bir gücü temsil ederken, diğer elin zarafeti ruhun ilacını simgelemektedir. Goya’nın zayıf elleri ile doktorun güçlü elleri arasındaki bu karşıtlık, fiziksel ve duygusal durumlar arasındaki ilişkiyi derinleştirmektedir (Özkanlı, 2006, s.34).



Şekil 2. Francisco Goya, Dr. Arrieta ile Otoportre, 1820.

Ellerin sanatsal ifade bağlamında kullanımına yönelik verilebilecek bir başka örnek ise, Şekil 3’te sunulan Haynes King’in “Kıskançlık ve Flört” (Jealousy and Flirtation) adlı eseridir. King’in “Kıskançlık ve Flört” adlı resmindeki figürlerin beden dili ve yüz ifadeleri, anlatılmak istenen duygu durumlarını net bir şekilde ortaya koymaktadır. Flört eden kızın davetkâr bakışı ve genç adamın tepkisi, eserin adında ifade edilen temayı doğrudan yansıtmaktadır. Resimdeki kızın başının üzerindeki elleri, flört eyleminin fiziksel ve sembolik bir göstergesi olarak okunmaktadır. Genç adamın şaşkınlık ve hoşnut tepkisi, bu durumu onaylayan, karşılık veren bir tutum sergilemektedir. Resimde, kızın jestleri ve genel kompozisyon, eserin duygusal etkisini artırmaktadır (Gombrich, 2015, s.102). Bu el hareketi, fiziksel dünyanın ötesinde bir anlam taşımaktadır.

Yaratıcılığın ve hayatın kaynağı olan Tanrı'nın eli, bir dokunuş dahi gerektirmeksizin Adem'e yaşam enerjisini aktarmaktadır. Bu, fiziksel bir yaratılış anı ile ilahi gücün ve varoluşun derin anlamlarını taşıyan bir sembolizm sunmaktadır (Özdemir, 2014, ss. 43-44).



Şekil 3. Haynes King, Kıskançlık ve Flört, 1874.

Türk Dil Kurumu'na (2024) göre, sembol, soyut bir düşünceyi veya anlamı somut bir işaret ya da nesneyle ifade eden bir araçtır. Semboller, anlam yaratımını sağlayan birer araçtır (Keser, 2005, s.310) Bu bağlamda, sembollerin toplumların düşünce sistemlerini ve değerlerini ifade etmede bir köprü işlevi gördüğü söylenebilir. Keser'e (2005, s.310) göre, sembol anlamın yeniden üretildiği ve temsilin ön plana çıktığı bir unsurdur. Dolayısıyla, semboller nesiller arasında da bir anlam aktarımı mekanizması olarak işlev görmektedir.

Semboller, kültürel bağlama sıkı sıkıya bağlı olan ve anlamları toplumların sosyal, ekonomik, kültürel dinamiklerine göre şekillenen güçlü araçlardır. Bu anlamlar zamanla değişebilir, bir sembol farklı toplumlarda farklı anlamlar kazanabilir veya hiç anlam taşımayabilir (Özdemir, 2014, s.21). Bu durum, sembollerin kültürel ve tarihsel bağlamlara göre farklılaşabileceğini göstermektedir.

El, insanlık tarihinin her döneminde farklı anlamlar taşımış bir sembol olmuştur (Özdemir, 2014, s.21-22). Elin bireysel ve toplumsal bağlamlarda anlam üreten bir araç olarak bu kadar yaygın bir şekilde kullanılmasının temel nedeni, onun evrensel bir ifade dili sunmasıdır. Hem evrensel hem de kültürel anlamları, elin toplumlar arasında nasıl bir araç olarak kullanıldığını, toplumların değerlerini ve gereksinimlerini nasıl yansıttığını göstermektedir. Bu da elin, kültürel sembollerin dinamik doğasını nasıl taşıdığına dair önemli bir örnektir. Elin bu kadar çok yönlü bir sembol olmasının nedeni hem fiziksel hem de sembolik açıdan geniş bir işlev yelpazesi sunmasıdır. Sembollerin güçlü etkisi, inanç sistemlerinin yaygınlaşmasını, bu sistemlerin kalıcı ve anlaşılır hale gelmesini destekleyen bir araç olarak kullanılmıştır. Sıkça kullanılan el hareketleri ve işaretler, dini semboller olarak günlük yaşantının bir parçası haline gelmiştir.

Geniş kitlelere ulaşmak amacıyla sembollerin gücünden yararlanan bir diğer alan siyasal sistemlerdir. Bu bağlamda, beden dili, imgeler ile soyut ve somut semboller, topluluklar üzerinde güçlü bir etki yaratmak için sıklıkla kullanılmıştır. Bu duruma dair en bilinen örneklerden biri, Alman diktatör Adolf Hitler'in, geniş kitleleri etkilemek için kullandığı jest ve mimiklerdir. Şekil 4'te gösterilen, "Hitler selamı" olarak bilinen, kitlelerin ortak bir işaret altında toplanmasını sağlayan bu jest, aynı zamanda elin ve kolun gergin biçimde ileri doğru uzatılmasıyla itaat duygusunu da aşılarmaktaydı (Özdemir, 2014, ss.22-27). Bu durum, elin fiziksel hareketlerinin psikolojik ve ideolojik bir araç olarak kullanımını örneklendirmektedir.



Şekil 4. Adolf Hitler ve Hitler Selamı, Almanya, 1945.

Elin sanatta sembol olarak ele alınışı, dönemin sosyal, politik ve kültürel dinamiklerini anlamada güçlü bir araç sunmaktadır. Sanatta kullanılan semboller, toplumların tarihsel birikimlerini ve ideolojik yaklaşımlarını yansıtırken, aynı zamanda dönemin insanlarına dair psikolojik ipuçları sunmaktadır (Küçüköner, 2005, s.80). Küçüköner'e (2005, s.80) göre, bir tarih döneminin ruhunu ve psikolojik atmosferini kavrayabilmenin en etkili yolu, o dönemin sanatında kullanılan sembollerini incelemektir. Semboller, bu dönemin tinsel anlamını dolaysız bir biçimde ifade etmekte ve sanat, bu anlamların görünür hale geldiği bir alan olarak öne çıkmaktadır. Özellikle el gibi çok yönlü bir sembolün, dönemin sanatı içinde nasıl kullanıldığı, sembollerin birey ve topluluk üzerindeki etkisini anlamak için önemli bir kaynaktır.

Sanatın diğer disiplinlerinde bağlamı aktarmak için sanatçı ve izleyici arasındaki etkileşim önemli bir rol oynarken, fotoğraf bu bağlamı daha doğrudan bir şekilde sunar. Fotoğrafın bu doğrudanlık özelliği, onu diğer sanat dallarından ayıran ve sembollerle bağlam arasındaki ilişkiyi daha açık bir şekilde ortaya koyan bir araç haline getirmektedir. Gombrich'e (2015, s.33) göre, bağlam etkisinin inandırıcılığı fotoğrafta daha açık bir şekilde görülmektedir. Fotoğraf, bir anın doğrudan kaydını sunduğu için bağlamla olan ilişkiyi somut bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu durum, fotoğrafın izleyiciye dönemin atmosferini, olayların yaşandığı anda kullanılan sembollerin gücünü ve toplumsal etkisini daha iyi hissettirme potansiyelini göstermektedir. Sanatın diğer alanlarında, bağlamın aktarımı genellikle sanatçının yorumu ve izleyicinin algısına dayanırken, fotoğraf bu süreci daha nesnel bir zemine taşımaktadır. Bu nedenle, fotoğrafın bağlamsal bir analiz aracı olarak değeri hem sanatın hem de tarihsel sembollerin anlaşılmasında belirleyici bir rol oynamaktadır.

Sanatın farklı dönemlerinde, ellerin kullanımı, bu anlamların izleyiciye aktarılmasında önemli bir araç olmuştur. Michelangelo'nun "Adem'in Yaratılışı", Francisco Goya'nın "Dr. Arrieta ile Otoportre" ve Haynes King'in "Kıskançlık ve Flört" gibi eserlerinde eller, insanın iç dünyasını, toplumsal kimliğini ve inanç sistemlerini yansıtan güçlü semboller olarak karşımıza çıkmaktadır. Sembollerin kültürel bağlama sıkı sıkıya bağlı olarak şekillendiği ve toplumsal dinamiklerle etkileşime girdiği göz önünde bulundurulduğunda, ellerin sanattaki rolü, toplumsal yapıları ve bireysel deneyimleri daha derin bir şekilde anlamaya olanak tanımaktadır.

3. PORTRE FOTOĞRAFINDA ELLERİN VERDİĞİ MESAJLAR

İnsanın ölümsüzlük arayışı, portre sanatının doğuşunun temel sebeplerindendir. Ölümün kaçınılmaz gerçeği karşısında, insanlar kendilerini ve yaşadıkları zamanı geleceğe taşımak istemişlerdir. Portreler, bu çabanın bir yansıması olarak, kişilerin hatıralarını ve varlıklarını sonsuzlaştırma isteğini ifade etmektedir. Örneğin, Fayyum portreleri (Şekil 5), sanatsal bir miras olarak Antik Yunan ve Roma dönemlerindeki portre sanatına geçişi simgelemektedir. Aynı zamanda, ölümden sonraki hayata olan inanç, farklı medeniyetlerdeki ritüel ve sanatsal uygulamalarla benzerlikler göstermektedir (Alkaya, 2024, s.234-235).



Şekil 5. Fayyum Portreleri, Antik Mısır.

John Berger (2018, s.31) Fayyum portrelerini sadece birer portre olarak değil, bakılma deneyimine dair resimler olarak değerlendirmektedir. Ressam, her portreye modelin rızasını alarak başlamış ve eserleri bireylerin toplumsal statüsünden çok onların varlığını onaylama aracı haline getirmiştir. Bu portreler, ressam ve model arasındaki ilişkinin sanatsal bir yansımasıdır (Berger, 2018, s.32). Fotoğrafın icadıyla bu çaba somutlaşmış, portreler daha erişilebilir ve yaygın bir hale gelmiştir (Gözütok, 2019, s.79). Portre, çeşitli teknikler kullanılarak bireylerin özelliklerinin resmedilmesidir. Bu tür bir anlatımın en belirgin farkı, kişinin duygusal durumlarını da yansımasıdır. Bu şekilde, bireyin gerçekliğinin yanı sıra içsel halleri de eserlere aktarılmaktadır (Yılmaz, 2019, s.16). Sözen ve Tanyeli'ye (2011, s.249) göre, portre, insan yüzünü gerçekçi bir biçimde betimleyen bir sanat yapıtıdır. Alkaya'ya (2024, s.234) göre ise, portre fotoğrafı, bir kişinin duygusal ve ruhsal durumlarını yansıtarak izleyici ile fotoğrafı çekilen kişi arasında duygusal bağ kurmayı amaçlayan bir sanat türüdür.

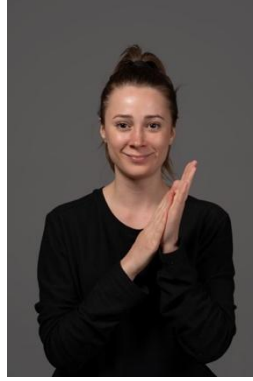
Portre fotoğrafçılığının tarihsel gelişimi, resim ve heykel gibi diğer görsel sanatlarla yakından ilişkilidir. Dennet'e (2001, s.16) göre, portre fotoğrafçılığı, insan figürlerinin ikiboyutlu bir temsildir ve bu, diğer fotoğraf türlerinden ayrılan bir özelliktir. Ayrıca fotoğraf yalnızca temsil amacıyla sınırlı kalmamış, aynı zamanda bir iletişim ve kayıt aracı olarak da kullanılmıştır (Dennet, 2001, s.17).

Dil, jestlerin yerini alarak insanlık tarihinde büyük bir dönüm noktası oluşturmuştur. Ancak eller, hala iletişimde tamamlayıcı bir unsur olarak varlığını sürdürmektedir. Jestlerin dilin temelini oluşturduğu ve modern iletişimde önemli bir rol oynadığı fikri, insanlık tarihinin iletişim evrimini anlamada kritik bir bakış açısı sunmaktadır (Calero, 2005, s.75). Portre fotoğrafında ellerin taşıdığı mesajları çözümleyebilmek için de ilk olarak el yapısının karmaşıklığını incelemek gerekmektedir.

İnsan ellerinin benzersizliği, iletişim ve ifade açısından da eşsizdir. Ellerimizin sanat, bilim ve günlük yaşam üzerindeki etkisi, insanlık tarihindeki en büyük başarıların temelinde yatmaktadır (Navarro ve Karlins, 2021, s.173). Allan Pease ve Barbara Pease'e (2004, s.126) göre, elin karmaşık yapısı, insanın hareket etme, jest yapma ve kendini ifade etme kapasitesini artıran çok yönlü bir sistemdir. Diğer taraftan Caradec'e (2006, s.213) göre, el hareketleri yalnız başına bir anlam taşımaktan ziyade, diğer bedensel ifadelerle birleşerek iletişimi destekleyen ve zenginleştiren bir araçtır. Ancak ellerin vücudun önünde tutulması, insanın doğal duruşu ve iletişim şekilleriyle uyumludur. Böylece jestler, bir mesajı pekiştirmek, duygu yoğunluğunu ifade etmek veya bir fikri görselleştirmek için kullanılmaktadır (Pease ve Pease, 2004, s.126). McNeill'e (2005) göre, jestler yalnızca basit selamlaşmalar veya işaretlerden ibaret değildir. Konuşmanın açıklayıcı yapısının yaklaşık %90'ını oluşturan ve konuşma ile eşzamanlı olarak gerçekleşen önemli iletişim araçlarıdır.

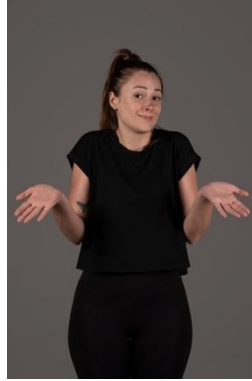
Jestlerin, iletişimde dinamizmin en yoğun hissedildiği anlarda belirginleşmesi, onların konuşmayı güçlendirme ve derinleştirme işlevini vurgulamaktadır. Örneğin, kişinin ellerini ovuşturma hareketi (Şekil 6), insanların beklentilerini ve niyetlerini sözel olmayan yollarla ifade ettikleri bir iletişim

biçimidir. Bu jest, özellikle olumlu bir sonucun beklendiği durumlarda, kişinin heyecanını ve umudunu yansıtmaktadır (Pease, 2002, ss.53-54).



Şekil 6. Ellerin Ovuşturulması Hareketi. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).

Bunun yanı sıra, avuç hareketleri de insanların duygusal durumlarını ifade etmekte önemli bir etkiye sahiptir. Açık avuç hareketi, dürüstlük ve teslimiyet gibi evrensel kavramlarla ilişkilendirilerek tarih boyunca önemli bir sembol olmuştur. Özellikle yemin etme veya tanıklık sırasında kullanılan açık avuç hareketleri, toplumsal güven ve etik değerlerin bir yansımasıdır. Bu jestlerin günümüzde de samimiyet, dürüstlük gibi ifadelerde sıklıkla kullanılması, bireyin niyet ve duygularını yansıtan önemli birer sembol olduğunu göstermektedir (Pease, 2002, s.40). Hagen'e (2019, ss.62-64) göre de avuç içi hareketleri bireyin iletişimdeki tavrını ve niyetini belirginleştiren önemli jestlerdir. Avuç içi yukarı hareketleri (Şekil 7), bireyin karşısındaki kişiye açıklık mesajı verirken, avuç içi aşağıya bakan hareketler daha otoriter veya bazen düşmanca bir tutum sergilemektedir. Bu jestlerin portre fotoğrafında doğru bağlamda kullanılması, istenen mesajların daha etkili bir şekilde iletilmesini sağlayacaktır. Caradec'e (2006, s.140) göre, iki kolun bedenden ayrılarak avuç içlerinin yukarı dönük bir şekilde tutulması, açıklık ve netlik ifade eden bir jesttir. Bu hareket, bireyin bir durumu açık seçik ortaya koymak istediğini veya bir açıklama beklediğini göstermektedir.

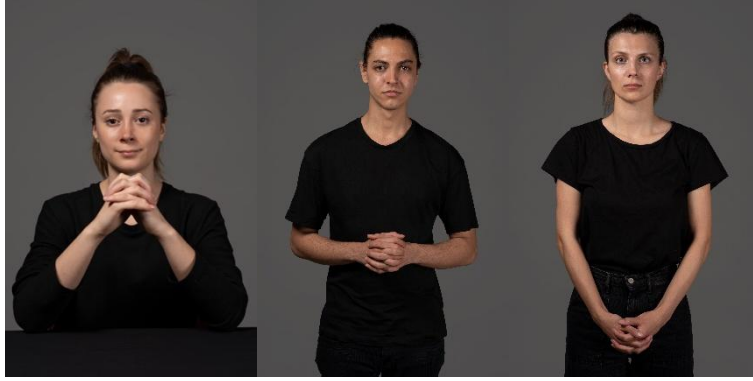


Şekil 7. Avuç İçi Yukarı Hareketi. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).

Açılma mekanizmaları, beden dilinde karşılıklı güven, samimiyet ve anlayışı gösteren önemli bir iletişim ifadesidir. Kolların dışa doğru yönelmesi ve ellerin tamamen açılması, bireyler arasında duygusal bağın güçlendiği durumlarda gözlemlenmektedir (Turchet, 2008, s.34). Bu jestler, portre fotoğrafında hem fiziksel hem de duygusal olarak açıklığı ve samimiyeti yansıtmaktadır.

Bir diğer hareket grubu ise kenetlenmiş ellerdir. Kenetlenmiş eller hareketi, beden dilinde genellikle bastırılmış duyguların bir dışa vurumu olarak yorumlanmaktadır. Ayrıca bu hareketin kullanıldığı esnada ellerin kenetlendiği konum, kişinin olumsuz duygularının derecesiyle ilişkilendirilmektedir. Burada eller yüze yaklaştıkça bastırılan duygunun şiddeti de artmaktadır. Kenetlenmiş eller jesti,

genellikle kişinin dışarıdan sakin veya mutlu görünmesine rağmen, içsel bir gerilim ya da hayal kırıklığı yaşadığını yansıtan bir el hareketidir (Pease, 2002, s.55).



Şekil 8. Kenetlenmiş Eller Hareketi. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).

Parmakların iç içe geçerek ellerin birbirine kenetlenmesi, Navarro ve Karlins'in (2021, s.193) ifadelerine göre de güven eksikliği veya şüphe durumunda hızla ortaya çıkan bir sözsüz tepki biçimidir. Hareketin üç temel pozisyonu bulunmaktadır. Şekil 8'de gösterilen bu pozisyonlar: eller yüz hizasında kenetlenmiş, karın bölgesinde ve ayakta dururken bacaklar arasında hizalanmıştır.

Benzer şekilde göğüs üzerinde kavuşturulan kollar da bireyin tedirginlik, olumsuzluk veya savunma hali yaşadığını gösteren bir davranıştır (Pease, 2002, s.81). Navarro ve Karlins'e (2021, s.146) göre bireyler üzüntü, korku ya da tehdit hissettiklerinde kollarını içe doğru kapatma eğilimi göstermektedir. Nierenberg ve Calero'ya (2001, ss.47-48) göre ise kolları kavuşturma jesti, savunmacı bir duruşun ifadesidir. Özellikle tartışmalı ya da tehdit içeren durumlarda, kolların göğüs üzerinde kavuşturulması, bireyin bir tür zihinsel ve fiziksel kalkan oluşturma çabası olarak görülmektedir (Şekil 9).



Şekil 9. Kavuşturulan Kollar Hareketi. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).

Bununla birlikte gizlenen kol kavuşturma hareketleri de söz konusudur. Klasik kol kavuşturma hareketinden farkı, bireyin bu davranışı daha incelikli bir şekilde gizlemesidir. Pease'e (2002, s.88) göre, gizlenen kol kavuşturma hareketi (Şekil 10), kişinin tedirginlik veya güvensizlik hissettiği durumlarda başvurduğu, ancak bu hisleri çevresindekilerden saklamayı amaçladığı bir ifadedir. Bu hareket, bireyin bir koluyla diğer kolunu kavraması yerine, ellerinden birinin çanta, saat, gömlek kolu veya bileklik gibi bir nesneye dokunması şeklinde gerçekleşmektedir. Pease, (2002, s.88) bu tür jestlerin özellikle politikacılar, pazarlamacılar ve kamuya açık konuşma yapan kişiler gibi gruplarda sıklıkla görüldüğünü, bireyin savunmacı bir duruş sergilediğini göstermesine rağmen, bu durumun izleyicilere doğrudan fark ettirilmemeye çalışıldığını ifade etmektedir.



Şekil 10. Gizlenen Kol Kavuşturma Hareketi. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).

Portre fotoğraf sanatı, bireylerin duygusal ve ruhsal hallerini de yansıtmayı amaçlayan bir ifade biçimidir (Çolak, 2006, s.153). Yukarıda verilen örneklerde görüldüğü üzere, ellerin portre fotoğrafında taşıdığı mesajlar, bireyin duygu durumunu, düşüncelerini ve karakterini izleyiciye aktarmada kritik bir rol oynamaktadır. Eller, portrelerde kullanılan kompozisyonun merkezinde yer alarak, bireyin iç dünyasını dışa vurma kapasitesini artırmaktadır. Jestlerin tarihsel, kültürel ve biyolojik temelleri göz önüne alındığında, ellerin açık avuç hareketi, kavuşturulmuş kollar ya da kenetlenmiş parmaklar gibi farklı pozisyonları, portre fotoğrafçılığında anlam katmanlarını etkileyen unsurlardır. Bu tür jestler, izleyicinin portreyle daha derin bir bağ kurmasını sağlamakla kalmayacak, aynı zamanda bireyin iç çatışmalarını, duygusal durumlarını somut bir şekilde sunacaktır.

3.1. Gösterge ve Gösterge Bilimin Temelleri

İletişimin her aşamasında anlam üretmek ve aktarmak için belirli göstergelere ihtiyaç duyulmaktadır. Bir kişi için herhangi bir açıdan veya belirli bir biçimde başka bir nesnenin yerine geçebilen her unsur gösterge olarak tanımlanmaktadır (Akerson, 2005, s.93). Bu bağlamda, göstergebilimin anlaşılabilmesi için öncelikle gösterge kavramının temelini kavramak gerekmektedir (Vardar, 1988, s.111). Genel anlamıyla gösterge, bireyler arası iletişimi sağlayan diller, el ve yüz hareketleri, sağır-dilsiz alfabeti, trafik levhaları, bayraklar, reklam panoları, moda akımları, mimari düzenlemeler ve sanatın çeşitli dallarında kullanılan işaretlerden meydana gelmektedir. Örneğin, bir sanat eserindeki belirli bir renk veya figür bir gösterge olarak değerlendirilebileceği gibi, bir edebi eserde yer alan karakterin amacı veya davranış biçimi, çevresindeki diğer unsurlarla birlikte bir gösterge niteliği taşıyabilir (Karaman, 2017, s.27).

Göstergebilim teriminin kökeni, eski Yunanca'da "semion" kelimesinden türemiş olup, "işaret" ve "gösterge" anlamlarını taşımaktadır (Akerson, 2005, s.93). Bu terim, ilk kez matematik, astronomi ve kimya gibi çeşitli bilim alanlarında çalışmalar yapan Charles Sanders Peirce (1839-1914) tarafından kullanılmıştır. Aynı dönemde, Avrupa Göstergebilim Okulu'nda Ferdinand de Saussure (1857-1913) de bu kavramı bilimsel bir disiplin olarak ele almıştır (Kecheng, 2000, s.13). Saussure'a göre gösterge, bir temsil sistemi olup, gösterilen kavram ile bu kavramın dışavurum biçiminden oluşmaktadır (Akerson, 2005, s.93). Peirce ise göstergeyi, kendisinden farklı bir şeyi temsil eden her türlü nesne, olgu veya varlık olarak değerlendirmiştir (Günay, 2002, s.181).

Saussure'a göre, gösterge temelde bir temsil ve yerine geçme işlevini üstlenmektedir. Ona göre, bir gösterge bir kavramı ifade eder ve bu kavramın dışavurumu ile ilgilidir (Akerson, 2005, s.93). Öte yandan, Charles Sanders Peirce göstergenin, başka bir unsurun yerine geçebilme özelliği taşıdığı için, kendi dışındaki nesnelere veya olayları temsil eden her türlü olgu olarak ele alınması gerektiğini belirtmektedir (Günay, 2002, s.181). Başka bir ifadeyle gösterge, zihinde bir imge uyandıran bir

uyarıcıdır ve bu imge, bir başka uyarıcıyla bağlantı kurarak anlam üretir. Göstergenin işlevi, bu iletişim süreci aracılığıyla ikinci bir imgeyi harekete geçirmektir (Guiraud, 2016, s.39).

Göstergebilim, işaretlerin teorisini oluşturan bir bilim dalıdır ve bu işaretler belirli anlamları temsil etmek amacıyla kullanılmaktadır. Örneğin, tehlikeyi ifade etmek için kırmızı ışığın kullanılması göstergebilimsel bir örnek olarak ele alınabilir (Günay, 2002, s.181). Peirce, bilginin, tanımının ve düşünmenin özünde göstergelerin bulunduğunu savunarak, göstergelerin evrensel bir gerçeklik olduğunu ileri sürmektedir. Ona göre, her gösterge aynı zamanda bir başka göstergeye atıfta bulunur ve bu nedenle göstergeler arasında sürekli bir anlam ilişkisi vardır (Akerson, 2005, s.62).

Pek çok sanat eseri ve tasarım ürünü, çok katmanlı bilgileri izleyiciye aktarmak için sembolere ve işaret sistemlerine dayanmaktadır. Ambrose ve Harris'e göre, gösterge, bir anlam aktarımı sürecinde zihinsel bir uyarıcı olarak işlev görmekte, belleksel imge aracılığıyla başka bir gösterge ile bağlantı kurarak iletişim sürecini tamamlamaktadır (Ambrose & Harris, 2014, s.93). Bu bağlamda göstergebilim, duyular, değerler, imgeler, bilgi ve estetik algılar gibi farklı katmanları bir araya getiren bir analiz yöntemi olarak da değerlendirilmektedir (Erkman, 1987, s.13; Güneş, 2013, s.333).

3.2. Portre Fotoğrafçılığında Eller

Çalışmanın önceki bölümlerinde ellerin tarihsel ve kültürel bağlamdaki sembolik anlamları ile portre fotoğrafında üstlendiği mesaj taşıyıcı işlevler detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Bu bölümde ise, bu teorik çerçeveyi derinleştirmek amacıyla, bazı portre fotoğraf sanatçılarının eserleri incelenecektir. Bu eserlerin çözümlenmesi ile ellerin görsel ve duygusal anlatıya katkıları somut örneklerle ortaya koyularak, portre fotoğraf sanatında ellerin çok katmanlı yapısına dair geniş kapsamlı bir anlayışın geliştirilmesi hedeflenmektedir. Bu bağlamda Şekil 11'de sunulan Alfred Stieglitz'in "Georgia O'Keeffe - Hands" (1919) adlı fotoğrafı, portre fotoğrafçılığında ellerin anlatı gücünü vurgulayan etkileyici bir örnek olarak ele alınmalıdır.



Şekil 11. Alfred Stieglitz, Georgia O'Keeffe – Hands, 1919.

Stieglitz'in bu fotoğrafında, Georgia O'Keeffe'in elleri merkezdedir ve sanatçının kimliğinin bir uzantısı olarak görülmektedir. Stieglitz, O'Keeffe'in ellerini bir portre unsuru olarak öne çıkarmış, böylece izleyiciye sanatçının beden dili aracılığıyla iç dünyasını keşfetme fırsatı sunmuştur (Rosenblum, 1997, s.112). Eller, bireyin düşünsel süreçlerini ve ruh halini ileten en güçlü bedensel unsurlardan biridir. O'Keeffe'in uzun ve zarif parmakları hem kırılğanlık hem de yaratıcı bir güç çağrıştırmaktadır (Alpers, 1983, s.178). Sanatçının ellerinin bu şekilde sunulması, onun ressam olarak yaratıcılığını ve sanata olan duyarlılığını vurgulamaktadır.

Göstergebilimsel açıdan incelendiğinde (Çizelge 1), Stieglitz'in bu fotoğrafı, modernist sanat anlayışı içinde bedeninin ve ifadenin nasıl bir anlam kazandığını gözler önüne sermektedir (Barthes, 2016,

s.47-68). Eller, bireyin iç dünyasının dışavurumu olarak birer gösterge niteliği taşımaktadır. Özellikle parmakların kıvrımı ve bileklerin zarif duruşu, estetik bir armoni yaratırken, aynı zamanda O’Keeffe’in duygusal ve entelektüel derinliğini de izleyiciye sunmaktadır (Sontag, 2008, s.86-88).

Fotoğraftaki ışık kullanımı da bu anlatıyı güçlendiren önemli bir bileşendir. Stieglitz, O’Keeffe’in ellerini yumuşak bir ışıkla vurgulayarak, onların duyusal etkisini artırmıştır. Yüksek kontrastlı ışık-gölge oyunları, ellerin formunu belirginleştirirken, aynı zamanda portrede bir dramatik etki yaratmaktadır (Grundberg, 1999, s.134).

Stieglitz’in bu eseri, 20. yüzyıl modernist fotoğrafçılığı içinde bir dönüm noktası olarak değerlendirilmelidir. Geleneksel portre anlayışından farklı olarak, sanatçının elleri ön plana çıkarılmış ve böylece bireyin kimliği, yalnızca yüz ifadesiyle değil, ellerin diliyle de anlatılmıştır (Newhall, 1982, s.156). Bu yaklaşım, portre fotoğrafçılığında ellerin estetik ve anlatsal işlevine dair önemli bir dönüşümü simgelemektedir.

Alfred Stieglitz, Georgia O’Keeffe - Hands (1919).

Dizimsel (Sentagmatik) Eksen: Eller ön planda, vurgu yumuşak ışıkla desteklenmiş.

Gösterge Türü: Görüntüsel.

Çizelge 1. Alfred Stieglitz, “Georgia O’Keeffe – Hands” Fotoğrafi Çözümlemesi.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Eller ve parmakların uzun, zarif duruşu	Estetik uyum, kırılgnalık	Sanatsal yaratıcılık, duyarlılık

Bir diğer örnek ise Latin Amerika’nın dinamik sanat sahnesine bir pencere açan *Panorama: Latin America* projesinde yer alan Andres Yopez’in “Concepcion” isimli fotoğrafıdır. Vogue’un bu projesi, bölgedeki 100 seçkin sanatçının eserlerini sergileyerek hem yerel hem de küresel düzeyde Latin Amerika sanatını görünür kılmayı amaçlamaktadır (Vogue, 2024).



Şekil 12. Andres Yopez, Concepcion, 2024.

Andres Yopez’in bu fotoğrafı da projede öne çıkan eserlerden biri olarak dikkat çekmiştir. Yopez’in Şekil 12’de sunulan “Concepcion” adlı eserinin göstergebilimsel analizinde, ellerin sanatsal anlatı içindeki konumu büyük önem taşımaktadır (Çizelge 2). Fotoğraftaki figürün yüzüne dokunan ancak işlevselliğini yitirmiş gibi görünen eli, bireyin toplumsal bağlamdaki kimlik arayışını ve içsel çatışmasını yansıtmaktadır (Hall, 2013, s.67). Eller, burada bireyin iç dünyasının dışavurumu olarak da işlev görmektedir.

Figürün parmaklarının hafifçe bükülmesi, kırılabilirlik ve kararsızlık hissi yaratırken, Bolivya bayrağının renklerini taşıyan yüzük gibi kültürel referanslar, kimlik ve aidiyet temalarını güçlendiren önemli detaylar arasında yer almaktadır (Smith, 2018, s.92). Fotoğrafın kompozisyonundaki ışık-gölge oyunları da bu anlatıyı destekleyerek, figürün ellerine odaklanan dramatik bir etki oluşturmaktadır (Berger, 2008, s.125). Yopez, Latin Amerika'nın köklü kültürel mirasını modern bir estetikle birleştirerek güçlü bir görsel hikâye oluşturmuştur (Vogue, 2024).

Andres Yopez – Concepcion (2024).

Dizimsel (Sentagmatik) Eksen: El yüzle temas halinde, jest hafif gerilim içeriyor.

Gösterge Türü: Görüntüsel.

Çizelge 2. Andres Yopez, "Concepcion" Fotoğrafı Çözümlemesi.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Yüzüne dokunan işlevsiz el	Kimlik arayışı, içsel çatışma	Toplumsal bağlamda bireyin aidiyet sorunu

Portre fotoğrafı, kişinin yaşam hikayesini ve duygularını yansıtmalıdır (Çolak, 2006, s.153). Joe McNally (2023), bir portreyi güçlü kılmanın, özne ile onun yaşamında anlam taşıyan nesnelere arasında bir bağ kurmakla mümkün olduğunu ifade etmektedir. McNally, kişisel sayfasından paylaştığı bir fotoğrafında, fotoğrafın öznesi olan Claudette'yi bir görüntü nesnesi olarak ele almakla kalmayıp, onun mesleğini ve tutkusunu temsil eden gitarı kullanarak kişisel bir bağ oluşturmuştur (Çizelge 3). Bu, fotoğrafçının özneye kurduğu empatiyi ve öznenin hikayesini izleyiciye aktarma çabasını göstermektedir. Claudette'nin elleri, hayatında özel bir yere sahip olan gitarını sıkıca kavramış. Gitarına, tıpkı bir sevgiliye sarılır gibi bağlılıkla tutunuyor. Fotoğrafçının, "gitarı bir bebek gibi tutma" yönlendirmesi, Claudette'nin mesleğiyle kurduğu bağı yüceltmıştır (McNally, 2023). Ayrıca fotoğrafın çekildiği doğal ortam, yani St. Lucia sahili, portreye nostaljik ve huzur dolu bir atmosfer kazandırırken, Claudette'nin gözlerini kapalı tutması, izleyiciyi öznenin iç dünyasına yönlendiren bir sakinlik hissi yaratmıştır. McNally'nin ışık ve kompozisyon kullanımı, öznenin hikayesini güçlendirirken izleyicinin dikkatini fotoğraftaki duygusal unsurlara çekmektedir (Şekil 13).



Şekil 13. Joe McNally, Claudette, 2023.

Joe McNally'nin Claudette'nin hikayesini anlatırken kullandığı kişisel bağlar, duygusal unsurlar, ellerin ifade gücü, portre fotoğrafçılığının bireyin kimliğini ve hikayesini anlatma gücünü gözler önüne sermektedir.

Joe McNally – Claudette (2023).

Dizimsel (Sentagmatik) Eksen: Claudette'nin elleri gitarı sıkıca kavramış, nostaljik atmosfer.

Gösterge Türü: Görüntüsel.

Çizelge 3. Joe McNally, “Claudette” Fotoğrafi Çözümlemesi.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Gitarı sıkıca kavrayan eller	Bağlılık, sevgi, tutku	Kişisel bağ, müzikle kurulan derin ilişki, özneyle empati

Ellerin sembolik gücünden yararlanan ve bireylerin hikayelerini eller aracılığıyla kültürel bir bağlama taşıyan Djibril Drame'nin (2020) “Forgotten Icons” sergisi de verilebilecek bir başka örnektir. Drame'nin sergisi, sanatın kolektif hafızayı yeniden inşa etme gücüne dair teorilerle doğrudan ilişkilidir. Senegal müziğinin iki önemli kadın figürü olan Yande Codou Sene ve Aby Gana Diop'u modern bir perspektifle yeniden canlandırarak, kültürel mirası vurgulayan ve bu mirası çağdaş bir bağlama taşıyan bir çalışma olarak öne çıkmaktadır (Şekil 14).



Şekil 14. Djibril Drame, Forgotten Icons, 2020, Senegal.

Drame'nin, bu iki sanatçının görsel temsillerine getirdiği çağdaş yorum (Çizelge 4), onların toplumsal ve kültürel devrimci rollerini de vurgulamaktadır (Drame, 2020).

Djibril Drame – Forgotten Icons (2020).

Dizimsel (Sentagmatik) Eksen: Eller yorgun ve bitkin halde, dramatik ışık kullanımı.

Gösterge Türü: Görüntüsel.

Çizelge 4. Djibril Drame, “Forgotten Icons” Fotoğrafi Çözümlemesi.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Boşlukta asılı eller	Unutulmuş kimlikler, geçmişin yükü	Kültürel hafıza, marjinalleşmiş figürler

Son olarak Adi Nes'in (2010) “Untitled” ismini verdiği çalışması (Şekil 15) ele alındığında Nes, asker ile anne arasındaki gerilimi ve içsel çatışmayı görselleştirmek için, asker tarafından annenin omzuna yapılan hafif dokunuşu sembolik bir anlatı aracı olarak kullanmıştır (Çizelge 5). Nes, bu dokunuşu, insanın en derin duygusal durumlarını ve kırılma noktalarını izleyiciye aktaran bir araç olarak kullanmıştır (Nes, 2010). Bu dokunuş, sanatçının, izleyiciden duygusal bir yanıt almak amacıyla yaptığı bir müdahaledir.



Şekil 15. Adi Nes, Untitled, 2010, İsrail.

Ayrıca, bu dokunuşun, Leonardo'nun "The Annunciation" (Meryem'e Müjde) tablosundaki meleğin parmaklarına benzer olması, Nes'e göre (2010) geleneksel sanatla modern bir bağ kurma çabasını yansıtmaktadır. Anne ve asker arasındaki mesafe, aynı zamanda bir belirsizlik duygusu yaratırken; asker, annenin kaybına olan duygusal reaksiyonuna hem fiziksel hem de duygusal anlamda bir müdahalede bulunmaktadır. Bu şekilde sanatçı, tarihi bir referansı duygusal bir tema ile birleştirerek, izleyicinin bilinçli veya bilinçdışı düzeyde bu gerilimi anlamasına yardımcı olmayı amaçlamıştır (Nes, 2010).

Adi Nes – Untitled (2010).

Dizimsel (Sentagmatik) Eksen: Hafifçe dokunan el, annenin omzunda destekleyici bir duruşta.

Gösterge Türü: Görüntüsel.

Çizelge 5. Adi Nes, "Untitled" Fotoğrafi Çözümlemesi.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Askerin annenin omzuna dokunan eli	Kırılganlık, duygusal bağ	Savaş ve aile arasındaki ikilem, belirsizlik

Yepez, McNally, Drame ve Nes'in eserleri, fotoğrafın görsel bir dil olarak güçlü bir ifade biçimi olduğunu ve ellerin, öznenin hikayesini aktaran sembolik araçlar olarak önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Eller, her bir fotoğrafta farklı duygusal ve sembolik işlevler üstlenerek, fotoğrafın gücünü ve anlamını derinleştirmiştir.

4. SONUÇ

Portre fotoğraf sanatında ellerin verdiği mesajları inceleyen bu çalışmanın, ellerin çok yönlü yapısını, sanatçı ile izleyici arasında kurduğu bağı ortaya koyarak, alan yazınına mütevazı bir katkı yapması hedeflenmektedir.

Sanat tarihinde eller, hem bireyin kimliğini hem de toplumsal kodları temsil eden bir sembol olarak karşımıza çıkmış ve bu sembolik özellikler çeşitli kültürel, tarihsel katmanlarla zenginleşmiştir. Bu araştırma, ellerin gerek Rönesans dönemindeki estetik kaygıları gerekse modern fotoğrafçılık tekniklerindeki duygusal anlatımı destekleyen işlevlerini incelemiş; Michelangelo'nun "Adem'in Yaratılışı" freskindeki metaforik dokunuştan, Adi Nes'in portre fotoğrafındaki elin dokunuşuna kadar geniş bir yelpazede ele alınmıştır. Leonardo da Vinci gibi Rönesans dönemi sanatçıların insan bedenini estetik ve bilimsel bir perspektifle ele almış olmaları, el ifadelerinin çok boyutlu bir şekilde anlam kazandığını göstermektedir. Benzer şekilde, modern portre fotoğraf sanatçıları, ellerin estetik ve anlatı işlevlerini daha yenilikçi çerçevelerde ele almış, bu işlevlerin fotoğrafın kompozisyonuna

katkısını vurgulamıştır. Araştırma boyunca, ellerin tarihsel, kültürel ve sanatsal bağlamlardaki önemi; insan davranışlarını anlamada ve estetik bir anlatı oluşturmada oynadığı rol vurgulanmaya çalışılmıştır.

Araştırmanın bulguları, ellerin portre fotoğrafında önemli bir ifade aracı olarak hizmet ettiğini ve bu aracın izleyicinin duygusal tepkilerini yönlendirme kapasitesini ortaya koymuştur. El ifadelerinin, izleyici ile fotoğraf arasındaki duygusal bağı derinleştirerek, hikâye anlatımını daha anlamlı hale getirdiği ve sanatçının mesajını daha etkili bir şekilde iletmesine katkı sağladığı görülmüştür. Bu bulgular, McNeill'in (1992) el hareketleri ve anlatı ilişkisine dair çalışmalarıyla da örtüşmektedir. McNeill, jestlerin yalnızca bir destekleyici unsur değil, aynı zamanda anlatıyı şekillendiren temel bileşenlerden biri olduğunu öne sürmüştür. Benzer şekilde, Gombrich (2015) de el hareketlerinin iletişimdeki işlevselliğini vurgulayarak, görsel sanatlarda jestlerin anlatısal gücünü destekleyen bulgular sunmuştur.

Diğer yandan, Barthes'in (2016) fotoğrafın anlam üretim süreçlerine dair teorileri, jestlerin fotoğraflık anlatıdaki sembolik işlevlerini yorumlamada önemli bir çerçeve sunmaktadır. Özellikle *Camera Lucida* adlı çalışmasında, belirli görsel unsurların izleyici üzerindeki duygusal etkisini incelediği "punctum" kavramı, jestlerin portrelerde nasıl anlam derinliği yarattığını açıklamak için faydalı bir referans noktasıdır.

Bu noktada, çeşitli jestlerin (örneğin, açık avuçların samimiyeti ve dürüstlüğü simgelemesi ya da kenetlenmiş ellerin gerilimi, hayal kırıklığını ifade etmesi) portrelerde anlam derinliğini arttırdığı tespit edilmiştir (Ekman & Friesen, 1987). Ellerin sosyal iletişimdeki rolü de çalışma boyunca ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Jestler, insanlar arasındaki duygusal ve zihinsel bağlantıların kurulmasında önemli bir aracı olmuş; özellikle portre fotoğraf sanatında jestlerin estetik bağlamda kullanılması, fotoğrafın anlamsal yoğunluğunu arttırmıştır. Farklı kültürel kodlarla zenginleşmiş olan jestlerin, izleyicinin portreye olan bağlılığını artırırken; sanatçının yaratıcılığının da bir göstergesi olduğu söylenebilir. Bu bağlamda, portre fotoğraf sanatının, bireyin hikâyesini ve toplumsal bağlamını aktarmada ellerin gücünü kullanmaya devam edeceği söylenebilir. Bu çalışmanın bulgularının, hem sanatçıların teknik becerilerini geliştirmelerine rehberlik edeceği hem de izleyicinin fotoğrafla kurduğu duygusal bağı anlamalarına katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Ayrıca, sanat ve iletişim alanındaki akademik tartışmaları derinleştirerek, ellerin çok yönlülüğünün daha iyi anlaşılmasını sağlayacağı düşünülmektedir.

Ellerin bireysel ve toplumsal anlatıları yansıtmakla kalmayıp, sanatçının mesajının birer taşıyıcısı olarak kullanılması, portre fotoğraf sanatında yeni anlatısal olanakların önünü açacağı düşünülmektedir. Bu nedenle, ellerin sembolik ve estetik işlevlerinin geniş kapsamlı incelenmesi, sanatçıların yaratıcılığının sınırlarını genişletecek ve izleyicilerin sanat eserleriyle kurduğu bağın derinliğini arttıracaktır.

Çalışmayı, beden dilinde öznenin ellerine odaklanmanın önemine dair Etienne Lethel'in şu sözleri ile sonlandırmak yerinde olacaktır:

"Bir daha bir insanın samimiyetinden şüphe duyduğunuzda, ellerine bakın, çünkü eller gerçeği söyler" (Lethel, aktaran Turchet, 2008, s.56).

KAYNAKÇA

- Akerson, F. E. (2005). *Göstergebilime giriş*. Multilingual. İstanbul.
- Alkaya, Y. (2024). Portre fotoğrafçılığında beden in ifade gücü. *Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 15(2). 232-250. <https://doi.org/10.29228/sanat.47>
- Alpers, S. (1983). *The art of describing: Dutch art in the seventeenth century*. University of Chicago Press.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2014). *Görsel grafik tasarım sözlüğü*. Literatür Yayınları. İstanbul.
- Baltaş, Z. ve Baltas, A. (2001). *Beden dili*. Remzi Kitabevi. İstanbul.
- Barthes, R. (2016). *Camera Lucida: Fotoğraf üzerine düşünceler*. Altıkkırbeş Yayın. (Reha Akçakaya, Çev.). 7.Baskı. İstanbul.
- Berger, J. (2008). *Görme biçimleri*. (Yurdanur Salman, Çev.). Metis Yayınları. (14. Baskı). İstanbul.
- Berger, J. (2018). *Portreler*. Metis Yayınları. İstanbul.
- Calero, H. (2005). *The power of nonverbal communication: How you act is more important than what you say*. Silver Lake Publishing. Los Angeles.
- Caradec, F. (2006). *Beden dili sözlüğü*. (Ceyda Akaş, Çev.). Kitap Yayın Evi. İstanbul.
- Çolak, O. (2006). *Portre fotoğrafı üzerine*. (Sanatta yeterlik eser metni). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Fotoğraf Anasanat Dalı. İstanbul.
- Dennet, T. and Jo, S. (2001). *Photography, ideology and education dalam the screen education reader: Cinema, television, culture*. Palgrave. New York.
- Drame, D. (2020). *Forgotten Icons*. (Oyinkansola Dada, Curadet by). Senegal. <http://www.djibrildrame.com> (Erişim Tarihi: 02.01.2025).
- Ekman, P. and Friesen W. V. (1987). Universals and cultural differences in the judgments of facial expressions of emotion. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol.53. No.4. San Francisco. pp.712-717.
- Erkman, F. (1987). *Göstergebilime giriş*. Alan Yayıncılık. İstanbul.
- Gombrich, E.H. (2009). *Sanatın öyküsü*. Remzi Kitabevi. İstanbul.
- Gombrich, E.H. (2015). *İmge ve göz: görsel temsil psikolojisi üzerine yeni incelemeler*. (Kemal Atakay, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Gözütok, S. (2019). *Resim sanatında fotoğraf-portre resim ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yeditepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Grundberg, A. (1999). *Crisis of the real: Writings on photography*. Aperture.
- Guiraud, P. (2016). *Göstergebilim*. (M. Yalçın, Çev.). İmge Kitabevi. Ankara.
- Günay, V. D. (2002). *Göstergebilim yazıları*. Multilingual Yayınevi. İstanbul.
- Güneş, A. (2013). Göstergebilim tarihi. *Humanities Sciences*. 8(4). 332-348. <https://doi.org/10.12739/NWSA.2013.8.4.4C0172>
- Hall, S. (2013). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications.
- Hogarth, B. (1999). *Sanatsal anatomi*. Engin Yayıncılık. İstanbul.
- Karaman, E. (2017). Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce'in göstergebilimsel yaklaşımlarının karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*. 9(2). (25-36). <https://doi.org/10.17932/IAU.IAUD.13091352.2017.9/34.25-36>
- Kavuran, T. (2003). Sanat ve Bilim'de gerçek kavramı. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 1(15). 225-237. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/eruosbilder/issue/23748/253002>

- Kecheng, L. (2000). *Semiotics in information systems engineering*. Cambridge University Press. New York.
- Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ütopya Yayınları. Ankara.
- Leppert, R. (1996). *Sanatta anlamın görüntüsü imgelerin toplumsal işlevi*. Ayrıntı Yayınları. (İsmail Türkmen, Çev.). İstanbul.
- Mneill, D. (2005). *Gesture and thought*. University of Chicago Press. USA.
- Navarro, J. ve Karlins, M. (2021). *Beden dili: Eski FBI ajanından insanların bedenini okuma rehberi*. Alfa Yayınları. İstanbul.
- Newhall, B. (1982). *The history of photography: From 1839 to the present*. Museum of Modern Art.
- Nierenberg, G. and Calero, H. (2001). *How to read a person like a book*. Barnes & Noble Digital.
- Özdemir, Ç. (2014). *Resim sanatında el imgesinin farklı anlam ve ifade biçimleri*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü. Resim Ana Sanat Dalı.
- Özkanlı, Ü. (2006). *Sanat ve sanatçı bağlamında otoportre ve portre*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sakarya.
- Pease, A. and Pease, B. (2004). *The definitive book of body language*. McPherson's Printing Group. Australia.
- Read, H. (1981). *Sanat ve toplum*. (Selçuk Mülayim, Çev.). Ümran Yayınları. Ankara.
- Rosenblum, N. (2000). *A world history of photography*. Abbeville Press.
- Smith, T. (2018). *Contemporary art: World currents*. Pearson.
- Sontag, S. (2008). *Fotoğraf üzerine*. Agora Kitaplığı.
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2011). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. Remzi Kitabevi. İstanbul.
- TDK. Türkçe sözlük. (2025). <https://sozluk.gov.tr/?ara=SEMBOL> (Erişim Tarihi: 01.01.2025).
- Turchet, P. (2008). *Bedenin ince dili: Sinergoloji* (Yeşim Ongan Akyüz & Simla Ongan Kocaoğlu, Çev.). Sistem Yayıncılık. İstanbul.
- Vardar, B. (1988). *Açıklamalı dilbilim terimleri sözlüğü*. ABC Yayınları. İstanbul.
- Vogue. (2024). Discover the shortlist of 100 artists from 'Latin America Panorama'. *Photovogue*. Andres Yopez. Ecuador. <https://www.vogue.com/article/discover-the-shortlist-of-100-artists-from-latin-america-panorama> (Erişim Tarihi: 06.01.2025).
- Yılmaz, G.G. (2019). *Ekspresyonist sanat akımında portre ve otoportrenin yeri*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Konya.

Görsel Kaynaklar

- Şekil 1. Michelangelo, Adem'in Yaratılışı. 1511. 480 x 230 cm.,1508–1512. İtalya. ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Adem%27in_Yaratılışı#/media/Dosya:Michelangelo_-_Creation_of_Adam_\(cropped\).jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Adem%27in_Yaratılışı#/media/Dosya:Michelangelo_-_Creation_of_Adam_(cropped).jpg) Erişim Tarihi: 24.12.2024).
- Şekil 2. Francisco Goya, Dr. Arrieta ile Otoportre. 1820. Minneapolis Sanat Enstitüsü. (https://en-m-wikipediaorg.translate.google/wiki/SelfPortrait_with_Dr_Arrieta?x_tr_sl=en&x_tr_tl=tr&x_tr_pto=tc Erişim Tarihi: 24.12.2024).
- Şekil 3. Haynes King, Kıskançlık ve Flört. 1874. Londra, Victoria ve Albert Müzesi. (<https://www.meisterdrucke.com.tr/fine-art-baski/Haynes-King/56102/Kiskançlık-ve-Flört.html> Erişim Tarihi: 25.12.2024).
- Şekil 4. Adolf Hitler ve Hitler Selamı. Almanya, Berlin. Yaklaşık olarak 1945. (<https://depositphotos.com/tr/editorial/adolf-hitler-saluting-in-berlin-46424815.html> Erişim Tarihi: 25.12.2024).

- Şekil 5. Fayyum Portreleri. (https://en.wikipedia.org/wiki/Fayum_mummy_portraits Erişim Tarihi: 26.12.2024).
- Şekil 6. Ellerin Ovuşturulması Hareketi. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).
- Şekil 7. Avuç İçi Yukarı Hareketi. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).
- Şekil 8. Kenetlenmiş Eller Hareketi. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).
- Şekil 9. Kavuşturulan Kollar Hareketi. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).
- Şekil 10. Gizlenen Kol Kavuşturma Hareketleri. Yazarın kişisel arşivinden. (2025).
- Şekil 11. Alfred Stieglitz, Georgia O’Keeffe – Hands, Metropolitan Museum of Art, New York, 1919. (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/271617> Erişim Tarihi: 06.02.2025).
- Şekil 12. Andres Yopez, Concepcion, 2024. (<https://www.vogue.com/article/discover-the-shortlist-of-100-artists-from-latin-america-panorama> Erişim Tarihi: 01.01.2025).
- Şekil 13. Joe McNally, Claudette, 2023. (<https://www.facebook.com/joemcnallyphoto> Erişim Tarihi: 02.01.2025).
- Şekil 14. Djibril Drame, Forgotten Icons, 2020, Senegal. (<http://www.djibrildrame.com/new-page-1> Erişim Tarihi: 02.01.2025).
- Şekil 15. Adi Nes, Untitled, 2010, İsrail. (<https://arthur.io/art/adi-nes/untitled-3> Erişim Tarihi: 02.10.2025).

PSİKANALİTİK BİR BAKIŞLA CRONENBERG'İN SPIDER FİLMİ

CRONENBERG'S SPIDER: A PSYCHOANALYTIC PERSPECTIVE

Fatma Memici¹

1 Akdeniz Üniversitesi, Antalya, Türkiye, ORCID: [0000-0002-7895-7801](https://orcid.org/0000-0002-7895-7801)

*Sorumlu Yazar: memici44@gmail.com

ÖZET

Bu makale, Spider (Cronenberg, 2002) filmi psikanalitik bir bakış açısıyla yapısal ve tematik olarak incelemektedir. Kahraman Dennis Cleg ve fantezisinin psikoseksüel ve psişik yapılandırmasını kısaca tartışır. Analizde Dennis'in çocukluk anıları, Sigmund Freud'un Oidipus kompleksi, aile romantizmi ve fantezi oluşumu kavramlarına odaklanılarak incelenmiştir. Dennis'in, ebeveynleri arasındaki ilksel sahneye tanık olduktan sonra, annesine karşı bastırılmış cinsel arzuları yeniden harekete geçer ve annesini bir nesne seçimi olarak görmeye başlar. Annesinin yerini bir fahişe figürü olan Yvonne'nin aldığı bir fantezi yaratır. Böylece annesinin masum imajını korurken cinsel arzularını ifade edebilir. Ancak bu bölünmüş algı, onun gerçeği yanlış yorumlamasına ve zihninde yarattığı Yvonne karakterini öldürmek isterken gerçekte annesini öldürmesine sebep olur. Yvonne'un aslında annesi olduğunu anladığında, melankolik bir duruma girer ve bu durum psikoza ve halüsinasyonlara katkıda bulunur. Film, travma, bastırma ve hatalı fantezi inşasının ciddi psikolojik rahatsızlıkları nasıl daha da kötüleştirebileceğini göstermektedir.

ABSTRACT

This article examines Spider (Cronenberg, 2002) structurally and thematically with a psychoanalytic perspective. It briefly discusses the psychosexual and psychic configuration of the protagonist, Dennis Cleg, and his fantasy. In the analysis, Dennis's childhood memories are examined through the lens of Sigmund Freud's concepts of the Oedipus complex, family romance complex, and fantasy formation. After Dennis witnesses the primal scene between his parents, his repressed sexual desires for his mother reactivate, and he begins to view his mother as a sexual object. He creates a fantasy where Yvonne, a whore figure, replaces his mother. Thus, he can express his sexual desires while preserving the innocent image of his mother. However, this split perception causes him to misinterpret reality and kill his mother while actually wanting to kill the Yvonne character he created in his mind. When he realizes that Yvonne is, in fact, his mother, he gets into a melancholic state, and this situation contributes to psychosis and hallucinations. The film illustrates how trauma, repression, and erroneous fantasy construction can intensify serious psychological disorders.

Makale Geçmişi

Geliş: 07.02.2025

Kabul: 05.03.2025

Yayın: 15.03.2025

Anahtar Kelimeler:

İlksel Sahne, Oidipus

Kompleksi, Fantezi

Oluşumu, Sigmund

Freud.

Article History

Arrival: 07.02.2025

Acceptance: 05.03.2025

Publication: 15.03.2025

Keywords:

Primal Scene, Oedipus

Complex, Fantasy

Formation, Sigmund

Freud.

1. INTRODUCTION

Spider (2002) is a psychological thriller film directed by Canadian filmmaker David Cronenberg and adapted from the novel written by Patrick McGrath in 1990. Cronenberg mentions in an interview that Patrick McGrath's father worked in a clinic for criminally insane patients, and McGrath grew up there (Phipps, 2003). He adds that McGrath had experiences with schizophrenia, and his book emerged from these experiences. However, he emphasizes that the film is not about mental illness but a work that focuses on the situation of a character who has had problems in his life and in the past. Unlike Cronenberg's body horror films, *Spider* reveals a story of insanity, sexual frenzy, hallucination, psychic horror, and murder rather than technology and monstrosity (Beard, 2006, p. 471). As Cronenberg stated in an interview, his films are body-centric, and most of his characters change shape and transform (Porton, 1999, pp. 7-8). Similarly, in *Spider*, there are transmutations between the characters. These transformations stem from the main protagonist's traumas and psychosis. The film offers intricate connections between memory, trauma, psychosis, and melancholia.

The concept of transference, put forward by Jean Laplanche (1999), suggests that psychoanalytic thought is not limited to the clinical context but is a broad process that also includes the subject's relationship with cultural texts. According to him, the creation and reception of cultural works require a transfer, a displacement, and a renewal. In this context, cinema plays an important role in the spiritual and social development of individuals and in the formation of desires and identities. This article examines the film *Spider* in order to understand how psychoanalytic theory intertwines with cinema and how the relationship between the spectator and the film is shaped by unconscious processes.

Spider is a film that tells the story of a middle-aged man, Dennis Cleg, who has been released from a psychiatric hospital and begins living in a halfway house in London. While staying in a halfway house located in his childhood neighborhood, he tries to reconstruct his past by recalling his memories in fragments. Although the character tries to rebuild his past with fragmented memories, his schizophrenia blurs the line between childhood memories and hallucinations, distorting his sense of reality. In this way, the film presents the spectator with an unreliable narrative structure. It begins with Rorschach tests, suggesting that the film explores psychological themes and invites spectator interpretation.

The film is analyzed from a psychoanalytic perspective through Freud's concept of family romance. Freud's ideas about the Oedipus complex, the family romance complex, and fantasy formation are used to look at the main character's traumatic childhood, repressed desires, psychotic state, and melancholic process.

The psychoanalytic film analysis method is applied to understand the narrative structure of the film and the protagonist's psychological state. Freud's psychoanalytic concepts are used to explore features of character, themes, and the visual narrative of the film. Key scenes, mise-en-scène, and character development are analyzed to examine how the protagonist's fragmented perception of reality, repressed desires, traumas, and melancholic process are shaped. In short, the study analyzes how *Spider* is processed as a cinematic representation of psychosis, repression, the unconscious, and melancholy in depth.

2. THE OEDIPUS COMPLEX

One of the issues that can be discussed in the film is the Oedipus complex. Oedipus is the name given by Freud to one of the most compelling and widespread narratives about the intersection of culture and the unconscious (Lebeau, 2001, p. 77). According to Freud, the Oedipus Complex is important as the core phenomenon of early childhood sexual development (Freud, 1961, p. 173). In the phallic stage (age of 3-6) of the psychosexual development of the child (boy), his genital organ takes over the leading role (Freud, 1961, p. 174). At this stage, the child identifies with his father, desires his mother, sees his father

as a rival, and wants to get rid of him (Freud, 1925, p. 249). Usually, the mother reminds the father's authority over the child and threatens the child, and this threat destroys the phallic genital organization of the child; in other words, the dissolution of the Oedipal complex (Freud, 1961, p. 174). According to Freud (1961, p. 174), the threat of castration causes the destruction of the phallic stage and the beginning of the latency stage, which lasts until the genital stage (puberty). The child's fear of castration stems from the lack of a penis, leading him to believe that his father has castrated his mother (Freud 1977, p. 154-156). When the child realizes the danger of castration of his penis, which is part of his narcissism, he represses his desire to possess his mother (Freud, 1977, p. 154). As a result, the authority of the father, which is the nucleus of the super-ego, is introjected into the ego; this perpetuates the father's prohibition against incest and prevents the return of the ego to the object choice (Freud, 1961, p. 176). Freud defines object choice as the target of intense emotions (1957a, p. 166). According to him, if the ego does not achieve much more than a repression of the complex, the unconscious state in the id will manifest its pathogenic effects (Freud, 1961, p. 177).

3. THE FORMATION OF FANTASY

At the beginning of the film, when Dennis settles into the halfway house, one of the first words he uses is "mother." It is indicated, the mother and the boy will shape the main theme from the very beginning. Even though the sad song "Love Will Find Out the Way" that plays at the beginning of the film seems like a love song, as Cronenberg emphasizes, this song is a mother's song for her child (Beard, 2006, p. 484). The song is played again at the end of the film, but this time, it is played as a piano-only arrangement because the mother is gone (Beard, 2006, p. 504).

Dennis Cleg, who unintentionally killed his mother at a young age, exhibits some pathological behaviors. With his slow steps, fearful eyes, withdrawn posture, mumblings, and the meaningless writings he scribbles in his small notebook, the spectator feels that these behaviors stem from bad memories associated with the mother figure from his childhood. The film often uses empty streets and dark locations to highlight the traumatic events in the character's past and his loneliness. The room in the halfway house and the house of his childhood are always dimly lit, reflecting the feeling of gloom that the character is in.

In addition, the gas tanks and gas fireplace, which are frequently used in the scenes from the beginning of the film, along with the character recurrent smelling himself and wrapping his abdomen with paper and strings, indicate that he has traumatic memories related to the smell of gas in the past. These scenes are used as a reference to the child Dennis (will be referred to as Spider) turning on the gas in the kitchen, causing his mother's death. In the film, where Dennis pieces together fragmented memories of his childhood with his parents, the process that leads Spider to kill his mother is depicted through a non-linear narrative structure.

As Dennis takes notes in his notebook, he returns to his past memories with flashbacks. The events are shown through his subjective narrative. While wandering around his old neighborhood in his mind, he enters the garden of a house and opens the curtain. Dennis's opening of the curtain gives the spectator the feeling that he will solve the mysteries by lifting the curtain of the past in the next part of the film. When he opens the curtain, a woman and a child are seen talking at the table. At first, the spectator cannot understand who these people are, but when the child repeats what Dennis said, they understand that the child is his childhood and the woman is his mother. In the following scenes, Dennis enters the house, and his past is shown while he is included in the *mise en scene*. In all scenes that generally return to the past, Dennis positions himself as the in-frame observer of the scenes. However, in the following scenes, the spectator questions the reality of these memories seen through Dennis's eyes because his delusions are also included in the narrative. The film conveys an unconscious sense of timelessness by

showing both the present and the past in the same scene, a technique similar to the mechanism of 'condensation' in dream works (Sklar & Sabbadini, 2008, p. 428).

Although Spider killed his mother, he is unaware that the person he killed was his mother. According to him, he murdered a whore who took his mother's place, but that is just his fantasy. According to Freud, during puberty, when the child begins to understand the difference between the roles played by the mother and father in their sexual relations, he does not have any doubt about his maternal origin. He doubts whether his father is his real father and doubts his mother's loyalty, thinking that she has other sexual relationships (Freud, 1957b, p. 239). At this point, he believes that the difference between his mother and a whore is not that great because they both do the same thing, which awakens the memory traces of the Oedipus Complex and leads to the reactivation of certain mental impulses in the child (Freud, 1957a, p. 171). The child, learning about sexual processes, tends to imagine himself in erotic situations with his mother (Freud, 1957b, p. 239).

“The fantasy of the primal scene with its character of violence shows the child’s introjection of adult eroticism” (Laplanche & Pontalis, 1968, p. 317). In the film, Spider sees the sexual relationship of his parents, and this event marks the beginning of his awareness of adult sexuality. When he sees this scene, as Freud (1957b) suggests in his family romance complex (p. 239), while Spider is sure that Mrs. Cleg is his mother, he doubts that Bill Cleg is his father. In this case, if Spider thinks Bill is not his father, he might suspect Mrs. Cleg of having sexual relations with others. As Freud suggested, the Spider who sees the sexual intimacy of his parents thinks that there is not much difference between Mrs. Cleg and a whore, and this leads to the fact that the sexual desires that he felt towards his mother in his early childhood are reactivated. However, Spider does not want to see his mother as a whore, and wants to think that her mother is innocent. So, he creates the character of Yvonne, who is very similar to his mother, to preserve his image of her as innocent. The fact that Spider wants his mother to remain innocent can be understood from the song "Silent Night Holy Night" played along with the scene where he sleeps.

Spider's creation of the character Yvonne in his mind proceeds as follows. When Spider goes to call his father home from the bar, he sees a blonde woman. The woman shows her breasts to Spider. One day, Spider witnessed the primal scene involving his mother and father. After this event, his mother and father went to the bar. The woman who had previously shown her breast to Spider was also at the bar. However, this time, her face appeared different. It resembled his mother’s face because Spider began to identify his mother with this woman. Following the primal scene, Spider, who believed there was no distinction between his mother and a whore, mentally created Yvonne — a whore who was not very different from his mother. He thought that the woman his father could engage with in such a way would not be his innocent mother but a whore. Consequently, he believed his father was in a relationship with Yvonne. In the following scenes, Yvonne and Mrs. Cleg are acted by the same actress, Miranda Richardson. The actor's portrayal of these two characters casts doubt on Dennis's depiction of the past. This is when the disturbance between Spider's self and his external world is first revealed. So the spectators become sure that Spider cannot repress his sexual desires for his mother, and he has psychosis with hallucinations about her.

Certain scenes clearly reveal Spider's sexual desires for his mother. In the scene where Mrs. Cleg is trying on a new nightgown, Bill Cleg emphasizes his father's law by saying, "You guard the house!" on the day his parents go out. This can be interpreted as his father's warning to Spider that he should not disturb the order of the house and should not attempt any sexual intimacy with his mother.

In another scene where Dennis and two men are in the field, he has a photograph in his hand. There are two whores in the photo who look very similar. Also, in this scene, other men’s speeches can be heard as a non-diegetic sound. One of them says that his mother has three breasts. In the photograph that

Dennis looks at, there are three breasts in total. Dennis shuts his eyes and covers the photo with his hands, and when he opens it again, both women in the photo have transformed into Yvonne. The photograph can be considered a pornographic item, and viewers can once again understand that Dennis identifies his mother as a whore and his sexual desires for her.

While Dennis identifies his mother with Yvonne, in one scene, he also identifies himself with his father. Dennis's identification with his father and his desire for his mother can be observed after the intimate moments between Yvonne and his father. Yvonne's sexual intimacy begins with his father Bill (see Figure 1), and with a jump cut, it transitions to Dennis (see Figure 2). This shift helps the spectator understand that Dennis cannot direct his sexual desires toward his mother but instead projects them onto Yvonne, a safer substitute created in his fantasy. This scene is an indication of the functioning of the Oedipal scenario.



Figure 1. Bill has a sexual intimacy with Yvonne.



Figure 2. Bill turns into Dennis.

When Bill has sexual intercourse with Yvonne, his innocent mother in his mind dies because Yvonne is actually his mother. The transmutation between the two characters indicates that his mother has completely transformed into a whore in his mind. However, Spider, preferring his mother's death over her transformation into a whore, experiences a hallucination in which Bill and Yvonne murder his mother. According to him, his rival father and Yvonne have become murderers because they caused the death of the innocent mother figure in Spider's mind. In order to avenge his innocent mother, he kills Yvonne by causing a gas leak with a web mechanism he creates from ropes. In this scene, both Dennis and the spectator understand that the person who died is his real mother and that the character of Yvonne is a figure created in Spider's mind.

While these events are shown in his past, Dennis's mind is confused in the present, and he tears the notebook in which he constantly notes his memories. Mrs. Wilkinson, who is in the halfway house, turns into Yvonne. Dennis doubts his sanity because Yvonne, a character from his past, enters his present life. This makes him realize that he has an imbalance between his ego and his external world. After the hallucinations of Mrs. Wilkinson turning into Yvonne, Dennis feels threatened and attempts to harm her, parallel to the gas leak trap in his past.

After a while, all three characters, Mrs. Dennis, Yvonne, and Mrs. Wilkonson, are acted by Miranda Richardson. This leads the spectator to believe that Dennis is starting to hallucinate. Thus, for the rest of the story, the spectators realize that they cannot really trust the past as seen through Dennis's eyes. In addition, the spectators make sure that the mother character is the most important part of the story. Miranda Richardson, who acted as Spider's mother at the beginning, then acted as two more characters. The spectators understand that Spider's mother will have a constant influence on his life as in the past.

4. MELANCHOLIA

At the end of the film, Spider killed his mother and went to a mental hospital. In parallel, in his current life, he is sent to a mental hospital again for attempting to harm Mrs. Wilkinson. His ego could not achieve much more than repress his desire for his mother and his id manifest some pathological effects. In addition, his mental health gets worse after the death of his mother, and he has schizophrenia. According to Freud (1917), if the loved object no longer exists, the reality principle demands that the libido break with it, but people never willingly leave a libidinal position even if a substitute for that object is at hand. This situation causes the person to move away from reality and become attached to a desire for the object through psychosis with hallucinations (p. 244). Because psychosis is a result of a disturbance between ego and the external world (Freud, 1924, p. 147). However, if the mourning process is completed properly, the ego can become free again (Freud, 1917, p. 245). In the film, Spider cannot perceive that he killed his mother and is taken directly to a mental hospital. So, he does not have the opportunity to feel the loss and experience the mourning process. Therefore, Dennis's libido could not break with the loved object, his mother. As a result, the mourning process turns into melancholia because his ego could not become free, and he has identified with the lost object, his mother. In some scenes of the film, he smells a gas odor and sniffs his body as if the smell of gas has penetrated it. Dennis, who killed his mother due to a gas leak, smells a gas odor that doesn't actually exist. While recalling his past in fragments, he also frequently experiences hallucinations.

5. SYMBOLIC LOSS OF THE PHALLUS

A frequent scene is where Dennis takes something from his genital area as if he has no penis there. These scenes indicate that he has no phallus; his potency and dominance are taken from him by his father. These scenes are signs of Bill castrating Dennis because of his desire for his mother. Another significant sign of his castration is that Dennis wears four layers of shirts. The reason Dennis wears so many shirts, as Terrence emphasizes, is that his virility has been diminished. In other words, he has been castrated. Also, Mrs. Wilkinson, who is represented as a mother-like character at the beginning of the film and as a whore (Yvonne) at the end of the film, wants to take off Dennis's clothes after preparing Dennis's bath. However, Dennis won't allow it because he doesn't want his absent phallus to be noticed. Later, Dennis's defenseless body is shown in the bathtub.

6. THE UNRESOLVED PUZZLE

An analogy is made between the confusion of Dennis's mind and the puzzle that he completely ruins at the end. Pieces of a puzzle with a picture of a seagull on it are shown just before he visits his old memories. If Dennis completes this puzzle and gets all the memories back in his mind properly, Dennis's libido will be free of his object choice. In this case, Spider's object choice is his mother. While Terrence

mentions that the seagull has nowhere else to go, he indicates that Dennis has nowhere else to go and asks if Dennis is making any progress. This question is asked in reference to his progress both in the puzzle and in mental health, as well as in reconstructing his past memories. If he can make progress and finish this puzzle, he can go out of the halfway house. However, in the later scenes of the film, Dennis gets angry because he couldn't complete the puzzle and completely messed it up. This scene is shown immediately after the one where his mother tries on a nightgown. In this way, a connection is established between the puzzle scene and the scene of Spider seeing his mother in a nightgown through associative form. Showing these two scenes one after the other symbolizes Dennis's confusion and anger about his mother's preparations for his father. This metaphor also emphasizes again that the mother's interest in his father is the main focus of the story.

7. THE WEBS OF DELUSION

The title of the film comes from a story Mrs. Cleg tells her son Dennis and the nickname she gave to her son, "Spider." She tells the story of the spiders while putting lipstick on herself before going to the pub. According to the story, the mother spider lays eggs and weaves a web to protect them, and then she dies. In this story, the spider webs are woven to protect the eggs. Mrs. Cleg, by showing interest in another man (her husband) and leaving her child, ceases to function as a mother in Dennis's mind—she weaves her web and dies (Beard, 2006, p. 495).

This story is linked from the very beginning of the film to the strings that little Dennis plays with and the webs he creates from them. Before these webs grew, Spider weaved smaller webs in his hands. These small webs represent that Spider is slowly starting to make connections in his mind. However, the first big web that Spider weaves is shown at the same time as he sees the primal scene. Spider sees his parent's sexual intimacy in the garden, and then the associational form is established with Spider's room full of webs. Spider looks both confused and angry after seeing the primal scene. These webs that Spider weaves show the confused, incomprehensible connections he made in his mind. They turn into a tool he uses to kill Yvonne. He identifies with Mrs. Cleg through the connections he made in his mind. Also, at the present time, in the halfway house, Dennis starts to weave webs all over his room as he reflects on these memories and reconnects in his mind. The first web that Dennis weaves is shown after the image of Yvonne visiting him in his current life. Yvonne's arrival in his present life through Mrs. Wilkinson confused him again and caused Dennis to go to the mental hospital again.

The spider and web motifs have great importance in the film. From another perspective, the word "spider" sounds like "spide her." By giving this nickname to her son, the mother seems to encourage Dennis's Oedipal voyeuristic curiosity (Sklar & Sabbadini, 2008, p. 428). The webs that Dennis weaves also have many meanings; these webs and strings make him feel safe when he is anxious. As in the story, they have a protective function. The webs also represent mental connections; the more complex or inextricable connections Dennis's mind makes, the larger the webs he weaves. Another function of the webs is that they serve as a trap to kill his mother; he uses the webs to turn on the gas and kill his mother through the leak. The broken glass in the halfway house also broke in the form of a web, but a piece of it remained with Dennis. When he hands the piece of glass to the doctor and the puzzle is completed, the doctor is very relieved. Establishing all connections with reality also provides such relief, but if even one piece is missing, the missing piece can cause severe harm.

8. CONCLUSION

The article examined the film *Spider* structurally and thematically using Freud's Oedipus complex, family romance complex, and fantasy formation concepts. From a psychoanalytic perspective, the analysis scrutinized Dennis's distorted perception of reality, which stemmed from childhood fantasy, traumas, repressed desires, and psychosis. According to Freud, when a boy sees the primal scene of his

parents, he creates several relationships in his mind about the sexuality of adults. Firstly, he begins to doubt whether his father is his real father, and then fantasizes that his mother may also have had secret infidelities. He thinks that there may be similarities between his mother and a whore. The boy, who knows that his mother can cheat on his father, begins to see his mother as an object choice in early childhood. However, after the Oedipus complex is dissolved, the child who continues to fear his father's authority knows that he should not have sexual desires for his mother.

In the film, after Spider witnesses the primal scene, he confronts his reawakened Oedipal desires, identifies with his father, and begins to see his mother as an object choice. However, the Oedipus complex he experienced in his early childhood still haunts him, causing him to fear his father's castration. Dennis begins to reinterpret his past through fragmented, hallucinatory memories. He experiences an internal conflict between his desire for his mother and his fear of his father's authority. To cope with this situation, he creates a fantasy where the whore figure replaces his mother. Dennis reroutes his desires to a safer option while simultaneously psychologically defending his mother's innocence. In Dennis's fantasy, Yvonne, representing the image of his mother, has a sexual relationship with his father. Perceiving his father as a rival, he believes that his father is unfaithful to his mother. Consequently, when he symbolically "kills" the innocent mother image in his mind, he projects this action onto his father and perceives him as the real perpetrator. Seeking revenge for his idealized mother, Dennis directs his aggression toward the whore Yvonne figure he has created in his fantasy. However, when he realizes that Yvonne is, in fact, his own mother, he feels deep guilt and falls into a melancholic state. This unresolved melancholy prevents him from severing his libidinal attachment to his mother, and Dennis continues to perceive his mother as his primary object of choice. Eventually, the psychotic state worsens, and his hallucinatory experiences increase.

The film explores how failure to process childhood conflicts can lead to severe mental disorders and the dangers of unresolved trauma and repression. Dennis's presence in scenes during flashbacks and the fact that the mother, Yvonne, and later Mrs. Wilkinson, are played by the same actress confuse the spectator (Beard, 2006, p. 478). However, with its subjective and unreliable story blended with hallucinations and memories presented through the character's eyes and its visual metaphors that draw the spectator into the protagonist's fragmented mind, the film is an impressive example for conducting a psychoanalytical film analysis.

REFERENCES

- Beard, W. (2006). *The artist as monster: The cinema of David Cronenberg*. University of Toronto Press.
<https://www.jstor.org/stable/10.3138/j.ctt1mkbdc3>.
- Freud, S. (1917). Mourning and melancholia. In J. Strachey (Ed.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud* (Vol. 14, pp. 237-258). Hogarth Press.
- Freud, S. (1924). Neurosis and psychosis. In J. Strachey (Ed.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, (Vol. 19, pp. 147-154). Hogarth Press.
- Freud, S. (1925). Some psychical consequences of the anatomical distinction between the sexes. In J. Strachey (Trans. & Ed.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, (Vol. 19, pp. 253-259). Hogarth Press.
- Freud, S. (1957a). A special type of choice of object made by men. In J. Strachey (Ed.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, (Vol. 11, pp. 165-175). Hogarth Press.
- Freud, S. (1957b). Family romances. In J. Strachey (Ed.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, (Vol.9, pp. 237-241). Hogarth Press.
- Freud, S. (1961). The dissolution of the Oedipus complex. In J. Strachey (Ed.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, (Vol.19, pp. 171-180): *The Ego and the Id and Other Works*. Hogarth Press.
- Freud, S. (1977). Fetishism. In J. Strachey (Ed.), *On sexuality: The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, (Vol.21, pp. 149-157). Hogarth Press.
- Laplanche, J., & Pontalis, J. B. (1968). Fantasy and the origins of sexuality. *The International Journal of Psycho-Analysis*, 49(1).
<https://www.proquest.com/openview/5d5831e42ed48f43fe366148057054c5/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1818729>.
- Laplanche, J. (1999). Transference: Its provocation by the analyst. In *Essays on otherness* (pp. 222–225). Routledge.
- Lebeau, V. (2001). *Psychoanalysis and cinema: The play of shadow*. Wallflower Press.
- Phipps, K. (2003, March 12). *David Cronenberg*. AV Club. <https://www.avclub.com/david-cronenberg-1798208259>. Retrieved March 2, 2025.
- Porton, R. (1999). The film director as philosopher: An interview with David Cronenberg. *Cineaste*, 24(4), 4-9.
- Sklar, J., & Sabbadini, A. (2008). David Cronenberg's Spider: Between confusion and fragmentation. *The International Journal of Psychoanalysis*, 89(2), 427-432. <https://doi.org/10.1111/j.1745-8315.2008.00025.x>.

Filmography

- Cronenberg, D. (Director). (2002). *Spider* [Film]. Alliance Atlantis Communications

art7

